YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.11528

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEJATI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Development of SEJATI Animated Video to Improve Cultural and Civic Literacy of Elementary School Students

Dinda A'inun Afithakul Jannah, Novi Nitya Santi, Sutrisno Sahari
Universitas Nusantara PGRI Kediri
dindaainunaj12@gamil.com; novinitya@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 14, 2026	Jul 12, 2026	Jul 24, 2026	Jul 29, 2026

Abstract

Although animated video learning media have been widely developed for elementary school education, studies specifically integrating the history of kingdoms in East Java with the strengthening of cultural and civic literacy remain limited. This study aimed to develop the SEJATI (*Sejarah Kerajaan di Jawa Timur*) animated video media that is valid, practical, and effective in improving the cultural and civic literacy of fourth-grade students at SDN Tarokan 2. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research participants were fourth-grade students at SDN Tarokan 2, involving eight students in the small-scale trial and 25 students in the large-scale trial. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, expert validation, and pretest–posttest assessments and were subsequently analyzed using quantitative descriptive analysis based on validation results, user responses, and N-Gain calculations. The results showed that the SEJATI animated video media achieved a validity level of 100% from the subject matter expert and 90% from the media expert, both of which were classified as highly valid. The practicality level based on the teacher's response reached 100%, while students' responses reached

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

93.75% in the small-scale trial and 96.8% in the large-scale trial. The effectiveness of the media was demonstrated by N-Gain scores of 0.70 in the small-scale trial and 0.76 in the large-scale trial, both of which were categorized as high. These findings indicate that the SEJATI animated video media is valid, practical, and effective as an alternative learning medium for Natural and Social Sciences (IPAS) to help students understand the history of kingdoms in East Java while strengthening their cultural and civic literacy. This study contributes to the development of technology-based learning media that integrate local history with cultural and civic literacy and provides practical implications for teachers and educational institutions in delivering engaging, contextual, and innovative learning.

Keywords: Cultural Literacy; Civic Literacy; Animated Video Media; SEJATI; History of East Java Kingdoms

Abstrak: Meskipun media pembelajaran video animasi telah banyak dikembangkan untuk pembelajaran sekolah dasar, kajian yang secara khusus mengintegrasikan sejarah kerajaan di Jawa Timur dengan penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa kelas IV SDN Tarokan 2. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tarokan 2 yang melibatkan 8 siswa pada uji coba skala kecil dan 25 siswa pada uji coba skala besar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes *pretest–posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memperoleh tingkat validitas sebesar 100% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru mencapai 100%, sedangkan respons siswa mencapai 93,75% pada uji coba skala kecil dan 96,8% pada uji coba skala besar. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,70 pada uji coba skala kecil dan 0,76 pada uji coba skala besar, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk membantu siswa memahami sejarah kerajaan di Jawa Timur sekaligus memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan sejarah lokal dengan literasi budaya dan kewarganegaraan serta memberikan implikasi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan inovatif.

Kata Kunci: Literasi Budaya; Literasi Kewarganegaraan; Media Video Animasi; SEJATI; Sejarah Kerajaan Jawa Timur

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar merupakan salah satu sarana penting dalam membentuk karakter, identitas budaya, serta semangat kebangsaan peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya mempelajari berbagai peristiwa

masa lalu, tetapi juga memahami nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh para pendahulu sebagai bagian dari identitas bangsa. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman belajar yang dapat mendukung penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi budaya dan kewarganegaraan membekali peserta didik untuk mengenali keberagaman budaya, memahami dan menghargai warisan budaya lokal, serta mengembangkan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah yang mengangkat budaya dan sejarah lokal memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami identitas budaya sekaligus menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan.

Meskipun memiliki peran penting, pembelajaran sejarah di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Tarokan 2, proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama. Penyampaian materi yang berpusat pada teks menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung monoton sehingga dapat memengaruhi minat dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, karakteristik materi sejarah yang memuat berbagai peristiwa masa lampau, tokoh, kerajaan, dan peninggalan sejarah menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan materi apabila hanya disampaikan secara verbal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih konkret sekaligus mendukung pengembangan literasi budaya dan kewarganegaraan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berpendapat bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyampaian informasi melalui perpaduan unsur visual, audio, teks, dan animasi dapat membantu peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran sehingga materi lebih mudah dipahami. Mayer (2021) menjelaskan bahwa video pembelajaran yang dirancang sesuai prinsip multimedia mampu membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pendekatan konstruktivistik memandang bahwa peserta didik dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan konteks yang dipelajari. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah dapat membantu memvisualisasikan materi yang

bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami alur peristiwa sejarah, mengenal tokoh, serta memahami berbagai peninggalan sejarah dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Temuan tersebut sejalan dengan Ika et al. (2025) yang menyatakan bahwa media video animasi berbasis budaya lokal mampu meningkatkan literasi budaya sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media video animasi juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Selain itu Susianti, (2024) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah mampu menyajikan peristiwa sejarah secara lebih menarik dan mudah dipahami sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Nomor et al. (2024) menjelaskan bahwa video animasi berbasis budaya mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sekaligus mendukung pemahaman nilai-nilai budaya lokal. (Hasanah et al., 2024) melaporkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, Sujaini et al. (2026) mengungkapkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan dekat dengan kehidupan mereka. Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut lebih banyak berorientasi pada peningkatan motivasi, partisipasi, pemahaman konsep, atau hasil belajar secara umum. Pengembangan media video animasi yang secara khusus mengangkat sejarah kerajaan di Jawa Timur dan mengintegrasikan materi sejarah lokal dengan tujuan meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik sekolah dasar masih belum banyak dikaji. Kesenjangan tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat mendukung pengenalan budaya lokal dan pembentukan nilai-nilai kewarganegaraan peserta didikPenelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Media SEJATI mengintegrasikan materi sejarah kerajaan di Jawa Timur dengan literasi budaya dan kewarganegaraan sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman peristiwa sejarah, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali dan menghargai warisan budaya lokal serta memahami nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sebagai warga negara. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development,

Implementation, dan Evaluation. Landasan konseptual penelitian ini mengacu pada teori pembelajaran multimedia oleh Mayer, teori konstruktivisme, serta konsep literasi budaya dan kewarganegaraan. Perpaduan antara materi sejarah lokal Jawa Timur, video animasi, dan literasi budaya serta kewarganegaraan menjadi kontribusi utama yang ditawarkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi SEJATI yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta dapat mendukung peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik melalui pembelajaran sejarah yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang bertujuan menghasilkan produk sekaligus menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2022). Penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran berupa media video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur). Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas IV sekolah dasar. Produk yang dikembangkan kemudian diuji berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Desain Penelitian

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Tahap pertama adalah Analysis, yaitu tahap analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tarokan 2 untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran sejarah, karakteristik peserta

didik, media pembelajaran yang digunakan, serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan dan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah Design, yaitu tahap perancangan media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan materi sejarah, penulisan naskah video, pembuatan storyboard, perancangan karakter animasi, serta penyusunan desain tampilan media. Rancangan disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar dan capaian pembelajaran yang relevan dengan materi sejarah kerajaan di Jawa Timur.

Tahap ketiga adalah Development, yaitu tahap pengembangan rancangan menjadi produk video animasi. Pembuatan karakter dan animasi dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender 3D, sedangkan Canva digunakan untuk merancang elemen visual pendukung. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, penyajian materi, tampilan visual, kualitas audio, serta kemudahan penggunaan media. Hasil penilaian dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk sebelum diimplementasikan.

Tahap keempat adalah Implementation, yaitu tahap penerapan dan uji coba media video animasi SEJATI kepada peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala terbatas yang melibatkan 8 peserta didik dan uji coba skala luas yang melibatkan 25 peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran. Guru kelas IV juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap kelima adalah Evaluation, yaitu tahap evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil pretest dan posttest. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

3. Partisipan dan Teknik Sampling

Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2 yang menjadi pengguna media pembelajaran video animasi SEJATI. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap. Uji coba skala terbatas melibatkan 8 peserta didik, sedangkan uji coba skala luas melibatkan 25 peserta didik. Selain peserta didik, guru kelas IV dilibatkan sebagai responden untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan media yang dikembangkan.

Pemilihan peserta didik menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa subjek penelitian dipilih berdasarkan kesesuaian karakteristik dan tujuan penelitian, yaitu sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Lembar observasi dan pedoman wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Lembar validasi ahli digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan produk. Angket respons guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan soal pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi SEJATI.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan aspek yang akan diukur. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, uji coba produk pada skala terbatas dan skala luas, pengisian angket respons guru dan peserta didik, serta pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengukur keefektifan media.

5. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Data angket respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Selanjutnya, data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi SEJATI.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan pembelajaran, proses pengembangan, serta masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan kemudian dievaluasi melalui tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan evaluasi produk tersebut.

1. Kevalidan Media Video Animasi SEJATI

Uji kevalidan dilakukan melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi dan penyajian materi sejarah yang terdapat dalam media, sedangkan validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, kualitas audio, penyajian, dan kemudahan penggunaan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memperoleh persentase sebesar 100% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Table 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid

2. Kepraktisan Media Video Animasi SEJATI

Kepraktisan media diperoleh melalui respons guru dan peserta didik setelah penggunaan media video animasi SEJATI dalam proses pembelajaran. Hasil respons guru menunjukkan persentase sebesar 100% pada uji coba skala kecil dan skala luas. Sementara itu, respons peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan respons peserta didik pada uji coba skala luas memperoleh persentase sebesar 96,8%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Persentase respons yang diperoleh menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan diterima oleh pengguna pada uji coba skala terbatas maupun skala luas.

Table 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Presentase	Kategori
Guru (Skala Kecil)	100%	Sangat Praktis
Guru (Skala Besar)	100%	Sangat Praktis
Siswa (Skala Kecil)	93,75%	Sangat Praktis
Siswa (Skala Besar)	96,8%	Sangat Praktis

3. Keefektifan Media Video Animasi SEJATI

Keefektifan media video animasi SEJATI diketahui berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media.

Pada uji coba skala kecil yang melibatkan 8 peserta didik, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,70. Sementara itu, pada uji coba skala luas yang melibatkan 25 peserta didik, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi SEJATI pada uji coba skala kecil maupun skala luas.

Table 3. Hasil Uji Kefektifan Media

Tahap Uji	Nilai N-Gain	Kategori
Skala Kecil	0,70	Tinggi
Skala Besar	0,76	Tinggi

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 90%. Kepraktisan berdasarkan respons guru memperoleh hasil 100%, sedangkan respons peserta didik memperoleh hasil 93,75% pada uji coba skala kecil dan 96,8% pada uji coba skala luas. Keefektifan media berdasarkan nilai N-Gain memperoleh hasil 0,70 pada uji coba skala kecil dan 0,76 pada uji coba skala luas. Data tersebut menjadi dasar penilaian kualitas media video animasi SEJATI berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

4. Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan, seluruh indikator yang telah ditetapkan memperoleh kategori **sangat valid**, **sangat praktis**, dan **tinggi** pada hasil uji efektivitas. Selama proses pengujian tidak ditemukan data yang menunjukkan penurunan

kualitas media ataupun hasil yang berada di bawah kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Produk akhir media pembelajaran yang dikembangkan ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Visual Vidio Animasi

5. Data Negatif, Temuan Berbeda, atau Anomali

Berdasarkan hasil penelitian, tidak ditemukan data negatif atau anomali yang secara signifikan menyimpang dari hasil umum penelitian. Hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan menunjukkan kecenderungan positif terhadap penggunaan media video animasi SEJATI. Meskipun demikian, terdapat perbedaan persentase hasil respons peserta didik antara uji coba skala kecil dan skala luas. Respons peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan pada uji coba skala luas meningkat menjadi 96,8%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa persentase respons peserta didik pada kedua tahap uji coba tidak menunjukkan nilai yang sama, tetapi keduanya tetap berada pada kategori positif. Selain itu, nilai N-Gain pada uji coba skala kecil sebesar 0,70 juga lebih rendah dibandingkan dengan nilai N-Gain pada uji coba skala luas sebesar 0,76. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh, tidak terdapat temuan negatif yang menghambat kelayakan penggunaan media video animasi SEJATI. Perbedaan hasil antara uji coba skala kecil dan skala luas disajikan sebagai bagian dari data penelitian secara objektif dan menjadi bahan yang dapat dibahas lebih lanjut pada bagian pembahasan.

PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media Video Animasi SEJATI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memperoleh persentase validasi sebesar 100% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, sehingga keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari aspek isi maupun aspek penyajian media. Tingginya hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi sejarah kerajaan di Jawa

Timur yang disajikan dalam video telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli media sebesar 90% menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, penyajian, audio, animasi, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media SEJATI tidak hanya menyajikan materi sejarah, tetapi juga mengemas materi tersebut dalam bentuk visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan (Nandiwardhana et al., 2025) yang melaporkan bahwa video animasi berbasis budaya lokal memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan sesuai digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kevalidan media SEJATI dapat dipahami dari kesesuaian antara karakteristik materi sejarah dengan bentuk media yang digunakan. Materi sejarah memiliki karakteristik yang berkaitan dengan peristiwa masa lampau, tokoh, kerajaan, tempat, dan peninggalan budaya yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan ketika materi hanya disampaikan melalui teks atau penjelasan verbal. Video animasi SEJATI mengatasi permasalahan tersebut dengan menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, ilustrasi, teks, narasi, dan audio. Penyajian tersebut memungkinkan konsep sejarah yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan lebih mudah dibayangkan oleh peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sartono et al. (2022) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis keberagaman budaya Indonesia untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media dalam kategori sangat layak serta mendapatkan respons positif dari guru dan peserta didik. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang mengintegrasikan materi dengan unsur budaya dapat menjadi alternatif untuk menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memiliki relevansi dengan penelitian Astuti et al. (2023) mengenai pengembangan media audiovisual berbasis budaya lokal pada materi keberagaman sosial untuk peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dan menunjukkan bahwa media yang berorientasi pada budaya lokal dapat digunakan sebagai alternatif dalam membantu peserta didik memahami konsep budaya. Hal ini memperkuat temuan penelitian bahwa pengintegrasian sejarah dan budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memberikan konteks yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Dengan demikian, kevalidan media SEJATI menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya perlu memperhatikan kualitas teknis, tetapi juga kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Keunggulan media SEJATI terletak pada penggabungan materi sejarah kerajaan di Jawa Timur dengan penyajian audiovisual yang dirancang secara khusus untuk peserta didik kelas IV. Hal tersebut menjadi salah satu bentuk kebaruan penelitian karena media tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pengetahuan sejarah, tetapi juga diarahkan untuk mengenalkan warisan budaya lokal dan nilai-nilai kewarganegaraan kepada peserta didik.

2. Kepraktisan Media Video Animasi SEJATI

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru terhadap penggunaan media video animasi SEJATI mencapai 100%, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 93,75% pada uji coba skala kecil dan meningkat menjadi 96,8% pada uji coba skala besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media SEJATI dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah secara lebih terstruktur dan menarik. Sementara itu, tingginya respons peserta didik menunjukkan bahwa media memiliki daya tarik dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh Qondias et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi selama proses pembelajaran.

Perbedaan respons peserta didik antara uji coba skala kecil dan skala besar juga menunjukkan adanya peningkatan penerimaan terhadap media. Respons siswa meningkat dari 93,75% menjadi 96,8%. Meskipun terdapat perbedaan persentase, kedua hasil tersebut tetap berada pada kategori sangat praktis. Peningkatan tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual yang mampu menyajikan materi sejarah melalui tampilan visual dan audio secara bersamaan. Media yang menarik secara visual dapat membantu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan narasi dan ilustrasi membantu peserta didik mengikuti alur materi secara lebih mudah.

Kepraktisan media SEJATI juga berkaitan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Dalam pembelajaran sejarah, video animasi dapat membantu

menghadirkan kembali gambaran tokoh, kerajaan, peristiwa, dan peninggalan sejarah yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Dengan demikian, media SEJATI memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan LKS.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Sartono et al. (2022) yang menunjukkan bahwa multimedia berbasis keberagaman budaya memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital yang mengangkat konteks budaya dapat diterima dengan baik dalam pembelajaran sekolah dasar. Selain itu, Sartono et al. (2022) juga menunjukkan bahwa multimedia berbasis keberagaman budaya dapat menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan media SEJATI juga memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak harus menggantikan peran guru, tetapi dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan, mengarahkan diskusi, dan menghubungkan materi sejarah dengan nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan. Oleh karena itu, media SEJATI lebih tepat diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu guru menciptakan proses pembelajaran sejarah yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

3. Keefektifan Media Video Animasi SEJATI

Keefektifan media video animasi SEJATI dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui nilai N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba skala kecil memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,70, sedangkan uji coba skala besar memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76. Kedua nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi SEJATI. Sejalan dengan hasil tersebut, Arfan et al. (2025) menyatakan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah kerajaan di Jawa Timur. Materi yang sebelumnya disampaikan melalui sumber belajar berbasis teks dapat disajikan melalui visualisasi tokoh, peristiwa, kerajaan, dan peninggalan sejarah. Penyajian tersebut

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nazilah et al. (2022) mengenai pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berkaitan dengan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Kesamaan tersebut memperkuat temuan bahwa video animasi dapat menjadi media yang mendukung pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, khususnya ketika materi membutuhkan visualisasi yang lebih konkret.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muftah & Arabia, (2023) yang menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik pada peserta didik sekolah dasar dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran bahasa, temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa penyajian materi melalui video animasi dapat membantu peserta didik memahami informasi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah diikuti.

Peningkatan nilai N-Gain dari 0,70 pada uji coba skala kecil menjadi 0,76 pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa media SEJATI memberikan hasil yang konsisten pada kedua tahap uji coba. Namun, peningkatan tersebut tidak dapat secara langsung diartikan bahwa seluruh peningkatan hasil belajar hanya disebabkan oleh media SEJATI. Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal peserta didik, proses pembelajaran yang dilakukan guru, interaksi peserta didik selama pembelajaran, dan pengalaman belajar sebelumnya. Oleh karena itu, hasil N-Gain dalam penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai indikator bahwa penggunaan media SEJATI berkaitan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, hasil keefektifan menunjukkan bahwa media SEJATI telah memenuhi tujuan pengembangan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah kerajaan di Jawa Timur. Meskipun demikian, penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Media SEJATI dalam Mendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

Salah satu kontribusi utama penelitian ini adalah pengintegrasian materi sejarah kerajaan di Jawa Timur dengan upaya penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan. Media

SEJATI tidak hanya menempatkan sejarah sebagai kumpulan informasi mengenai nama kerajaan, tokoh, dan peristiwa masa lalu, tetapi juga menjadikan sejarah lokal sebagai konteks untuk mengenalkan warisan budaya kepada peserta didik. Melalui pengenalan sejarah kerajaan di Jawa Timur, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami bahwa lingkungan tempat mereka tinggal memiliki sejarah dan warisan budaya yang perlu diketahui, dihargai, dan dilestarikan.

Penggunaan sejarah lokal dalam pembelajaran memiliki nilai penting dalam membangun kedekatan antara materi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik tidak hanya mempelajari sejarah sebagai sesuatu yang jauh dari kehidupan mereka, tetapi dapat menghubungkan materi dengan lingkungan budaya di wilayah Jawa Timur. Konteks tersebut dapat menjadi dasar untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal dan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya. Hal ini juga didukung oleh Novanto et al. (2025) yang menjelaskan bahwa bahan ajar digital berbasis budaya lokal berkontribusi dalam memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik sekolah dasar.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Dharma, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran digital berbasis budaya lokal Bali efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan serta hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut memberikan dukungan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran digital memiliki potensi untuk memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik. Perbedaannya, penelitian Dharma et al. menggunakan digital storybook berbasis budaya Bali, sedangkan penelitian ini mengembangkan video animasi yang berfokus pada sejarah kerajaan di Jawa Timur. Dengan demikian, penelitian SEJATI memperluas penerapan media digital berbasis budaya lokal melalui konteks sejarah Jawa Timur.

Selain itu, penelitian Sartono et al. (2022) menunjukkan bahwa multimedia berbasis keberagaman budaya dapat digunakan dalam pembelajaran kewarganegaraan kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut memiliki relevansi dengan media SEJATI karena keduanya menempatkan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman peserta didik mengenai kehidupan sebagai bagian dari masyarakat dan bangsa.

Media SEJATI juga dapat mendukung literasi kewarganegaraan melalui pengenalan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah dan budaya. Ketika peserta didik mempelajari keberagaman kerajaan, peninggalan, dan budaya di Jawa Timur, peserta didik dapat diarahkan untuk memahami pentingnya menghargai keberagaman, menjaga warisan budaya, memiliki

rasa bangga terhadap identitas daerah, dan menunjukkan sikap bertanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat. Namun, perlu ditegaskan bahwa peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan dalam penelitian ini belum diukur menggunakan instrumen literasi khusus secara terpisah. Oleh karena itu, kontribusi media SEJATI terhadap literasi budaya dan kewarganegaraan dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai potensi dukungan melalui isi dan konteks media, sedangkan bukti empiris utama yang diperoleh penelitian adalah validitas, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar berdasarkan N-Gain.

Pernyataan tersebut penting untuk memperkuat kualitas akademik artikel karena klaim penelitian harus disesuaikan dengan data yang benar-benar diukur. Dengan demikian, media SEJATI dapat dikatakan memiliki potensi untuk mendukung penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan, tetapi penelitian selanjutnya perlu menggunakan instrumen pengukuran literasi budaya dan kewarganegaraan secara khusus agar dampaknya dapat dibuktikan secara lebih spesifik.

5. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu dan Kebaruan Penelitian

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan media digital atau audiovisual sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar. Penelitian tentang video animasi menunjukkan bahwa media audiovisual dapat membantu meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian mengenai multimedia berbasis keberagaman budaya menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran budaya dan kewarganegaraan.

Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks materi dan tujuan pengembangan media. Media SEJATI secara khusus mengangkat sejarah kerajaan di Jawa Timur dan menghubungkannya dengan penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman materi sejarah, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan sejarah lokal dan warisan budaya kepada peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen utama, yaitu video animasi sebagai bentuk media pembelajaran, sejarah kerajaan di Jawa Timur sebagai konteks materi, dan literasi budaya serta kewarganegaraan sebagai orientasi pengembangan. Integrasi tersebut menjadikan media SEJATI memiliki karakteristik yang berbeda dari media pembelajaran animasi yang hanya berorientasi pada hasil belajar atau pemahaman konsep secara umum.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran sejarah di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi digital yang mengangkat konteks sejarah lokal. Penggunaan sejarah lokal sebagai materi pembelajaran juga dapat membantu memperkenalkan identitas budaya kepada peserta didik sejak dini. Penelitian terbaru mengenai media digital berbasis budaya lokal juga menunjukkan bahwa pengintegrasian budaya dan identitas lokal dalam bahan ajar digital dapat mendukung penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik sekolah dasar.

6. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian memiliki implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media audiovisual dan konteks budaya lokal dapat mendukung pembelajaran yang lebih konkret dan bermakna. Materi sejarah yang bersifat abstrak dapat disajikan melalui kombinasi visual, audio, teks, dan animasi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam.

Secara praktis, media SEJATI dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi sejarah kerajaan di Jawa Timur. Media ini dapat membantu guru mengurangi ketergantungan pada sumber belajar berbasis teks dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan media SEJATI dapat membantu memvisualisasikan materi sejarah sekaligus memberikan kesempatan untuk mengenal sejarah dan warisan budaya lokal.

Media pembelajaran berbasis budaya juga memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual. Penelitian mengenai pemanfaatan sejarah lokal dalam pembelajaran menunjukkan bahwa sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menghubungkan materi sejarah dengan lingkungan dan konteks budaya peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media SEJATI dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendekatkan pembelajaran sejarah dengan lingkungan budaya peserta didik di Jawa Timur.

7. Keterbatasan Penelitian dan Arah Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2 dengan jumlah subjek uji coba terbatas, yaitu 8 peserta didik pada uji coba skala kecil dan 25 peserta didik pada uji coba skala besar. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh peserta didik sekolah dasar dengan karakteristik sekolah, wilayah, dan kemampuan peserta didik yang berbeda.

Kedua, pengukuran keefektifan dalam penelitian ini menggunakan N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest. Analisis tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, tetapi belum dapat memberikan bukti kausal yang kuat karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen atau kuasi eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menguji pengaruh media SEJATI secara lebih kuat.

Ketiga, meskipun media SEJATI dikembangkan dengan tujuan mendukung literasi budaya dan kewarganegaraan, penelitian ini belum menggunakan instrumen khusus untuk mengukur peningkatan kedua jenis literasi tersebut secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan instrumen literasi budaya dan kewarganegaraan yang valid dan reliabel sehingga pengaruh media terhadap kedua aspek tersebut dapat diukur secara lebih spesifik.

Keempat, media yang dikembangkan masih berfokus pada materi sejarah kerajaan di Jawa Timur untuk peserta didik kelas IV. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik peserta didik yang berbeda, serta menambahkan fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, atau evaluasi digital. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikembangkan tidak hanya sebagai video yang bersifat satu arah, tetapi menjadi media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) yang dikembangkan dengan model ADDIE untuk mendukung pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Pengintegrasian materi sejarah kerajaan di Jawa Timur dengan unsur animasi dan konteks budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih konkret dan kontekstual serta mendukung upaya penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran sekolah dasar dengan menghadirkan media video animasi yang mengangkat sejarah lokal Jawa Timur dan mengintegrasikannya dengan literasi budaya dan kewarganegaraan. Secara praktis, media SEJATI dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyajikan materi sejarah secara

lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Secara konseptual, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media multimedia berbasis animasi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual sekaligus memperkenalkan warisan budaya lokal kepada peserta didik.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah dengan cakupan materi dan jenjang kelas yang lebih beragam serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas agar pemanfaatan media dapat dikaji pada konteks yang berbeda. Pengembangan media juga dapat diarahkan pada penambahan fitur interaktif dan evaluasi yang lebih beragam sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media dalam jangka waktu yang lebih panjang dan mengukur pengaruhnya secara lebih spesifik terhadap perkembangan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arfan, Syarifudin, & Ahyar. (2025). The effectiveness of the animated video-based TaRL model on digital literacy skills in elementary schools. *Journal of Educational Sciences, 9*(5), 4568–4582. https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.4568-4582

Astuti, K. M., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). PERISA audio visual media on learning social diversity for class V elementary school students. *Journal of Education Technology, 7*(3), 449–461. https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.62035

Dharma, I. M. A., Dantes, N., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2025). Effectiveness of digital storybooks based on Balinese culture for enhancing cultural-civic literacy and Pancasila education outcomes. *Journal of Education and E-Learning Research, 12*(2), 165–178. https://doi.org/10.20448/jeelr.v12i2.6749

Halimatussakdiah, Sujaini, H., Warneri, Martono, & Halida. (2026). The effectiveness of the local wisdom animated video "Folk stories" in increasing elementary school students' interest in reading. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 10*(1), 9–20. https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v10i1.106175

Hardianti, D. I. P., Yunitasari, I., & Setiawan, A. (2025). Development of animated comic media containing local wisdom "Learning the culture of Dam Bagong Trenggalek" to improve cultural literacy students grade IV elementary school. *JOSAR (Journal of Students Academic Research), 10*(2), 21–34. https://doi.org/10.35457/josar.v10i2.4784

Khodijatussoleha, N., Komarudin, Hasanah, E., Ismatullah, A., & Malik, M. I. (2024). Efektivitas Media Video Animasi Islami terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 49–67. https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i1.59

Muftah, M. (2023). Implementing animated videos to enhance vocabulary comprehension among early childhood EFL learners. *MEXTESOL Journal, 47*(4), 1–13. https://doi.org/10.61871/mj.v47n4-9

Nandiwardhana, I. K., Astawan, I. G., & Utami, K. H. D. (2025). Balinese local wisdom-based animation video to improve students' cultural literacy. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 5*(3), 610–620. https://doi.org/10.23887/jmt.v6i1.100192

Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *Jurnal Kewarganegaraan, 6*(3), 5394–5399. https://doi.org/10.31316/jk.v6i3.3947

Novanto, Y. S., Kariadi, D., & Hidayat, M. T. (2025). Development of digital teaching materials for strengthening cultural and civic literacy of primary school students. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 35*(2), 215–232. https://doi.org/10.23917/jpis.v35i2.13586

Qondias, D., Ruba, Y. R., Wau, M. P., & Lawe, Y. U. (2024). Mother tongue animated video as a catalyst for communication skills among elementary school students. *MIMBAR PGSD Undiksha, 12*(3), 482–492. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.76357

Sartono, E. K. E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences, 17*(4), 1192–1203. https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136

Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues, 14*(2), 356–368. https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Susianti, V. A. (2024). Media Pembelajaran Sejarah melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum. *Media Informasi, 33*(2), 181–192. https://doi.org/10.22146/mi.v33i2.15910