

Pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Dompu

Muh Irfan^{1✉}, Julkifli², Aby Candra³

(1,3) Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Amin Dompu, Indonesia

(2) PGSD, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Amin Dompu, Indonesia

✉ Corresponding author
[imuh6179@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media kartun berbasis cerita rakyat Mbojo pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas X SMAN 1 Dompu. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) yang berjenis pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 6 prosedur pengembangan. sampel penelitian adalah 24 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. Penelitian ini menggunakan tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket dan soal tes. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket yang berjenis skala likert dan soal tes yang berjenis esai. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan aplikasi SPSS vs 29.0. Penelitian memperoleh hasil validasi ahli media memperoleh nilai 77.33333% kategori sangat layak. Hasil validator ahli dari ahli Bahasa 97.5% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Implementasi media yang dilakukan pada siswa memperoleh hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Two-Sided p kurang dari 0,001 ($< 0,001$). Yang menunjukkan bahwa nilai Two-Sided p lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari nilai pre-test dan post-test hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dan perbedaan penggunaan media kartun berbasis cerita rakyat Mbojo terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dompu.

Kata Kunci: *Media Kartun. Cerita Rakyat, Bahasa Indonesia.*

Abstract

This research aims to find out how to develop cartoon media based on Mbojo folklore in Indonesian language subjects for class X students at SMAN 1 Dompu. This research uses an R&D approach (Research and Development) which is of the Borg and Gall development type which consists of 6 development procedures. Sample. The research was 24 class X students at SMA Negeri 1 Dompu. This research uses three expert validators, namely material experts, language experts and media experts. The research instrument uses questionnaires and test questions. The data collection technique uses a Likert scale questionnaire and essay type test questions. Data analysis techniques use statistics descriptive and inferential statistics using the SPSS vs 29.0 application. The research obtained media expert validation results which obtained a score of 77.33333% in the very feasible category. The expert validator results from language experts were 97.5% in the very feasible category. So it can be concluded that the product developed is very suitable for use. The media implementation carried out on students obtained the results of data analysis using tests paired sample t-test shows that value Two-Sided p less than 0.001 (< 0.001). Which shows that value Two Sided p smaller than the significance value of 0.05 ($0.001 < 0.05$). These results indicate that there are significant differences in values pre-test And post-test student learning outcomes. It can be concluded that there is an influence and difference in the use of Mbojo folklore-based cartoon media on the learning outcomes of class X students at SMA Negeri 1 Dompu;

Keyword: Cartoon Media, Mbojo Folklore, Indonesian language

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kecerdasan generasi muda (Aisah & Sukidi, 2020). Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu proses perubahan dari perilaku individu dari kecil hingga dewasa melalui kegiatan belajar dan pelatihan ataupun proses lainnya (Ratri & Janattaka, 2024). Maharani et al., (2023) mengemukakan bahwa pendidikan proses belajar yang mana seseorang akan melalui beberapa tahap agar seorang anak dapat tumbuh dan menjadi diri terbaiknya, ia perlu berupaya mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Pentingnya Pendidikan dikarenakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan serta kualitas dari manusia yang menjalaninya yang mendukung kehidupan manusia sehari-hari (Aisah & Sukidi, 2020).

Aspek krusial dalam kurikulum Pendidikan salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang memiliki peran signifikan dalam memperkaya keterampilan komunikasi dan pemahaman budaya (Alisa et al., 2022; Nabiillah, 2023). Bahasa Indonesia menjadi alat pemersatu bangsa Indonesia yang berfungsi sebagai alat pemersatu komunikasi masyarakat Indonesia yang berasal dari suku maupun kebudayaan yang berbeda dan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat diperlukan untuk tetap menjaga kelestarian dari bahasa Indonesia (Sihite et al., 2024). Sehingga orang terbiasa untuk berkomunikasi secara lebih efisien, efektif serta mampu menunjang kehidupan manusia dalam berkomunikasi dengan sesama. Keterampilan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Irfan & Islamiati, 2021). Dari fungsi yang amat sangat penting dari Bahasa Indonesia maka pembelajaran Bahasa Indonesia dari Tingkat dasar hingga ke tingkat perguruan tinggi perlu diterapkan dengan baik dan kreatif (Aisah & Sukidi, 2020; Sabila et al., 2024). Salah satu alasannya, kemampuan berbahasa (Indonesia) merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pentingnya Bahasa Indonesia tidak menjadikan kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di sekolah memperoleh tingkatan yang bagus. Tantangan muncul dalam menjaga minat dan keterlibatan siswa, terutama ketika materi pembelajaran dihadapkan pada kurangnya daya tarik visual dan kurang relevan dengan realitas kehidupan mereka sehingga mereka tidak dapat meresap secara cepat materi yang diajarkan oleh guru mereka (Aprilianti et al., 2022; Kartika et al., 2024). Dari permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi sehingga permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Untuk menaikkan proses pendidikan, diperlukan banyak inovasi dalam pengembangan kurikulum, teknik pengajaran, serta peningkatan infrastruktur dan fasilitas (Ratri & Janattaka, 2024). Dalam meningkatkan mutu pendidikan harus diawali dari perbaikan kualitas pendidikan dasar, terutama perbaikan pada proses pembelajarannya (Aisah & Sukidi, 2020).

Peran guru sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk itu guru diwajibkan mampu menciptakan suasana belajar yang dapat merangsang ketertarikan serta motivasi siswa dalam belajar sehingga mampu mendukung keterampilan yang ada dalam diri siswa (Maharani et al., 2023; Setiadi et al., 2024). Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Frikas et al., 2024).

Teknologi memiliki tahapan perkembangan yang sangat pesat serta memiliki pengaruh yang besar dalam menunjang dunia pendidikan sehingga pemanfaatan teknologi sangat berguna untuk tenaga pengajar yaitu guru (Aprilianti et al., 2022; Frikas et al., 2024). Teknologi dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran merupakan faktor pendukung di mana guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Alisa et al., 2022). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang memudahkan seseorang dalam mempelajari sesuatu dan digunakan sebagai alat komunikasi sehingga dapat dengan mudah dipahami (Maharani et al., 2023; Mawaddah et al., 2024; Sabila et al., 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang kemampuan siswa yang ingin dicapai khususnya pada Pelajaran Bahasa Indonesia di antaranya kemampuan membaca, menulis, berbicara dan lainnya (Danis & Pratiwi, 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi adalah media kartun.

Penggunaan media kartun sebagai alat pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

Media animasi kartun adalah media jenis audio visual yang berbentuk tidak dimensi yang digunakan untuk mencurahkan perasaan ataupun pemikiran sehingga dapat memberikan tanggapan positif terhadap siswa seperti pemahaman konsep dan motivasi dari siswa untuk belajar (Andriyana & Romansyah, 2024; Sekarningsih et al., 2024). Pembelajaran melalui media film kartun diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia karena pembelajaran itu bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan (Zairima et al., 2024). Media film kartun dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami. Penggunaan kartun juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan keterampilan bahasa serta kecerdasan siswa (Sekarningsih et al., 2024).

Penggunaan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional memiliki peran penting dalam memperkuat identitas bangsa Indonesia serta memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk mempertahankan dan mewariskan kearifan lokal suatu budaya (Kurnawan et al., 2023). Cerita rakyat Mbojo, sebagai bagian dari warisan budaya lokal, menjadi titik fokus yang menarik untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pendekatan ini, kami bermaksud menciptakan keterhubungan yang erat antara siswa dengan materi pembelajaran, sambil tetap memperkaya pemahaman mereka akan kekayaan budaya di sekitar mereka. Di sisi lain, cerita rakyat Mbojo, sebagai bagian dari kekayaan budaya lokal di Dompu, menawarkan potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan cerita rakyat lokal sebagai konten pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pelajaran (Saputra et al., 2022; Yohani et al., 2022). Pengintegrasian cerita rakyat Mbojo ke dalam media kartun diharapkan dapat membangkitkan rasa kecintaan siswa terhadap budaya lokal, sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa mereka (Komalasari & Islamiati, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Dompu".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup tepat untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Jenis penelitian R&D yang digunakan adalah jenis pengembangan Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahap (Waruwu, 2024). Jenis penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi delapan tahapan yaitu : 1) Penelitian dan Pengumpulan Data; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan Produk Awal;

4) Uji coba produk awal / Uji Coba Terbatas; 5) Penyempurnaan Produk Awal; 6) Uji Coba Lapangan Lebih Luas; 7) Uji Coba Produk Akhir; 8) Diseminasi dan Implementasi. Sampel penelitian adalah 24 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. Penelitian ini menggunakan tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk media kartun. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dan soal tes akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk melakukan validasi produk dan respon siswa yang berjenis skala likert dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang berjumlah lima butir soal esai.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan aplikasi SPSS vs 29.0. Berikut adalah tabel kategori yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kategori Presentase

NO	Interval persentase (%)	Kategori
1	76-100	Sangat layak
2	51-75	Layak
3	26-50	Kurang Layak
4	0-25	Sangat tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tahapan pengembangan Borg and Gall tahap pertama penelitian dan pengumpulan data awal adalah yang dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pihak terkait yaitu pihak siswa dan guru yang ada di SMA Negeri 1 Dompu. Pada tahap ini dilakukan dengan memperoleh informasi terkait dengan permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah. Dari permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut maka dilakukan perencanaan penelitian dan pengembangan. Perencanaan yang dilakukan berupa tujuan dari pengembangan produk, tujuan dari penggunaan produk siapa pengguna dari produk tersebut, deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya, desain produk dan lainnya. Berikut adalah hasil pengembangan yang dilakukan :



Gambar 1: Video kartun berbasis kearifan lokal

Pengembangan media kartun ini adalah pengembangan media dengan alur cerita berdasarkan cerita rakyat Mbojo (Bima) tentang “Wadu Ntanda Rahi.” pada media animasi ini memuat pembukaan alur cerita, isi cerita serta percakapan dari tokoh-tokoh yang ada pada cerita “Wadu Ntanda Rahi”. Kisah Wadu Ntanda Rahi berkisah tentang seorang suami yang pergi berlayar dengan waktu yang lama meninggalkan istrinya sendirian. Sedangkan sang istri setia menunggu kepulangan suami yang tak kunjung kembali dan pada akhirnya sang istri berubah menjadi batu. Media kartun ini diberikan kepada siswa kelas X pada materi Bahasa Indonesia.

Tabel 2. Hasil validasi tahap pertama
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Nilai	Mean	Std.Deviation	Persentase
Ahli Media	15	2.00	3.00	41	2.7333	.45774	54.666
Ahli Bahasa	10	2.00	3.00	26	2.6000	.51640	34.666
Ahli Materi	15	2.00	3.00	42	2.8000	.41405	56.000

Tabel 2 menunjukkan tabel analisis deskriptif hasil validasi produk media kartun yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Ahli media dan Ahli Bahasa dilakukan oleh Dosen di STKIP Al Amin Dompu. Sedangkan ahli materi dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Dompu kelas X. Validasi ahli media terdiri dari 15 item pernyataan yang memperoleh nilai total yaitu 41 dengan rata-rata 2.7333 dan diperoleh persentase sebesar 54.666% dengan kategori cukup layak. Kategori tersebut diberikan dengan adanya revisi oleh ahli media yaitu dengan meningkatkan kembali kualitas dari suara dan font dari media yang kembangkan. Selanjutnya adalah hasil analisis data dari angket ahli Bahasa. Ahli Bahasa memperoleh nilai sebesar 26 dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 2.6000 dan persentase sebesar 34.666% dengan kategori kurang layak. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa opsi jawaban pernyataan dari validator ahli Bahasa yang memperoleh skor dua “tidak setuju”. Sehingga validator ahli Bahasa memberikan saran untuk memperbaiki Bahasa yang ada pada media kartun karna sulit dipahami oleh pendengar karena menggunakan alur cerita menggunakan Bahasa Mbojo (Bima). Selanjutnya adalah hasil analisis data angket dari validator ahli materi yang memperoleh nilai sebesar 42 dan nilai rata-rata sebesar 2.8000. perolehan persentase sebesar 56.000% dengan kategori cukup layak dan nilai tertinggi dari validator lainnya. Akan tetapi validator ahli memberikan revisi yaitu untuk lebih meningkatkan kualitas suara dan Bahasa serta memberikan beberapa Latihan proyek ke dalam media kartun tersebut.

Tabel 3. Hasil validasi tahap ke dua

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Nilai	Mean	Std.Deviation	Persentasi
Ahli Media	15	3.00	4.00	58	3.8667	.35187	77.33333
Ahli Bahasa	10	3.00	4.00	39	3.9000	.31623	97.50000
Ahli Materi	15	3.00	4.00	57	3.8000	.41404	76.00000

Tabel 3 menunjukkan hasil validasi dari validator ahli. Yang pertama adalah hasil validasi dari ahli media yang memperoleh nilai sebesar 58 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 15 butir. Perolehan nilai rata-rata sebesar 3.8667 dengan persentase sebesar 77.33333%. perolehan nilai persentase tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Selanjutnya adalah hasil validator ahli dari ahli Bahasa memperoleh nilai persentase tertinggi sebesar 97.5% dengan kategori sangat layak. Perolehan nilai sebanyak 39 dan nilai rata-rata sebesar 3.9 dengan jumlah nilai total sebanyak 39. Dari ahli materi yang telah dilakukan memperoleh nilai sebesar 57 dengan rata-rata 3.8. Nilai persentase yang diperoleh sebesar 76% masuk pada kategori sangat layak. Dari hal tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil validasi dari tahap pertama ke tahap kedua. Hal ini dikarenakan pada pengembangan media kartun dilakukan revisi yang sesuai dengan arahan dari validator ahli.

Tabel 4. Analisis Data Respon Siswa

Descriptive statistics							
	N	Minimum	Maximum	Nilai	Mean	Std. Deviation	Persentasi
Aspek Tampilan	24	27.00	33.00	687	28.6250	1.68916	80.0000
Aspek Praktis	24	9.00	12.00	224	9.3333	.86811	78.0000
Aspek Pembelajaran	24	9.00	12.00	280	10.0000	1.02151	83.3333

Data hasil analisis data pada tabel 4 memperoleh hasil bahwa respon siswa terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan produk (media kartun), aspek praktis dari media kartun dan aspek pembelajaran dari penggunaan media kartun. Penyebaran angket dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dompu yang jumlah 24 siswa. Pada aspek tampilan memperoleh nilai sebesar 687 dengan nilai rata-rata sebesar 28.6250. Perolehan nilai persentase sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media kartun dari aspek tampilan memiliki aspek yang menarik, memiliki tampilan yang sesuai dengan alur cerita, jenis dan ukuran huruf yang sesuai, proporsi warna yang sesuai dan lainnya.

Selanjutnya adalah hasil analisis data angket pada aspek praktis memperoleh hasil nilai sebesar 224. Nilai rata-rata 9.3333 dengan persentase 78% dan memperoleh kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartun sangat praktis dikarenakan media kartun mudah dan aman untuk digunakan, dapat dioperasikan pada perangkat keras maupun perangkat lunak yang dimiliki sekolah maupun siswa dan dapat dijalankan berulang kali tanpa adanya kendala. Aspek terakhir aspek pembelajaran memperoleh nilai sebesar 280 dengan nilai rata-rata sebesar 10.000 dan nilai persentase 83.333 %. Dari nilai persentase tersebut termasuk pada kategori sangat baik dari aspek ketiga menunjukkan bahwa pada penggunaan media kartun ini dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar serta menyimak cerita yang ada pada media kartun. Serta dapat memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan kearifan lokal cerita rakyat Mbojo (Bima). Sejalan dengan hasil tersebut penelitian yang dilakukan oleh Hariati et al., (2020) bahwa hasil angket menunjukkan adanya peningkatan respon siswa melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

dalam menata kehidupan sosial suatu komunitas untuk menciptakan kedamaian dan kesejahteraan (Wibowo & Ardiasyah, 2023). Kearifan lokal dalam bentuk Falsafah hidup dan tradisi sosial baik yang dimiliki masyarakat Bima seperti di atas terkadang kontras dengan realitas konflik sosial yang masih saja terjadi di Kabupaten Bima (sebagai wilayah administratif terbesar tempat warga dari suku Mbojo tinggal) (Kadri, 2020). Pemanfaatan kearifan lokal Mbojo (Bima) dalam pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang baik dalam pembelajaran maupun mengenai buda-budaya lokal Mbojo (Nurlatifa, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki Tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli media memperoleh nilai 77.33333% kategori sangat layak. hasil validator ahli dari ahli Bahasa 97.5% dengan kategori sangat layak. Implementasi Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Two-Sided p kurang dari 0,001 ($< 0,001$). Yang menunjukkan bahwa nilai Two-Sided p lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari nilai pre-test dan post-test hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media kartun berbasis cerita rakyat Mbojo terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dompu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada DRTPM Kemendikbudristekdikti yang telah mensuport peneliti dalam bentuk pemberian hiba peneltian dengan perjanjian nomor kontrak 110/E5/PG.02.00.PL/2024 dan juga kepada pihak sekolah yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Dompu juga kepada STKIP Al Amin Dompu terutama LPPM.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, N. S., & Sukidi, M. (2020). Pengembangan Media Cerita Kartun Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD-Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 8(4), 802– 811. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Alisa, S., Hamsiah, A., & Angreani, A. (2022). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Sdi Paccerakang. *Embrio Pendidikan : Urnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 201–211.
- Andriyana, R., & Romansyah, R. (2024). Group Investigation Berbantuan Media Visual Kartun Terhadap Keterampilan Investigasi Dan Penguasaan Konsep. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(1), 131. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i1.13089>
- Aprilianti, R., Meilana, S., & Saputra, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Jaticempaka Vi Bekasi. *JURNAL EKSPERIMENTAL : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 27–35. <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v9i2.136>
- Danis, A., & Pratiwi, A. P. (2024). Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi pada Siswa Kelas IV SD Hang Tuah I Belawan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 221–229. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2407>
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar: Scholastica Journal*, Vol. 2(No.2), 13–23.
- Frikas, S., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., & Hamdany, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *Refleksi*, 12(4), 275–286. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Hariati, P., Lily, R., & Islamiani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal*

- Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms), 6(1), 18–22.
<https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Irfan, M., & Islamiati, N. (2021). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 125–131.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.608>
- Kadri, K. (2020). Strategi Komunikasi Masyarakat Bima dalam Mentransfer Nilai Kearifan Lokal Mbojo pada Anak Usia Dini. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2), 1–16.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2533>
- Kartika, Y. D., Ekok, A. S., & Yuneti, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 111–118.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.427>
- Komalasari, L., & Islamiati, N. (2021). Pengaruh Media Komik Nggahi Mbojo (Bahasa Bima) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 105–112.
- Kurnawan, B., Hidayah, S., & Rahmawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahasa Indonesia Terhadap Budaya Lokal Pada Masyarakat Madura. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(7), xx.
- Maharani, A., Putri, S. I., Shelia, N., Lestari, T., Safitri, S., & Syarufuddin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
<http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Mawaddah, I. A., Rohana, & Rizhardi, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1093>
- Nabiillah. (2023). Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 3(1), 33– 37.
- Nurlatifa, N. (2022). Kearifan Lokal Masyarakat Adat Sambori Sebagai Penguat Identitas Nasional. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 9(2), 17–28.
<https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v9i2.378>
- Ramadhani, D. A., Ardhi, W., & Hartuti, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Dadu Pancasila Di Sd Negeri Pilangbango Kota Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1–23.
- Ratri, D. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “ AI ” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang. *Journal on Education*, 07(01), 1941–1948.
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Sabila, L., Marhayani, D., & Kariadi, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 1–23.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 1–11.
<http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>
- Sekarningsih, Setiawan, A., & Ramadhan, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2580–2594.
- Setiadi, Y., Widiyanti, S., & Setiawan, M. (2024). Pengembangan Animasi 2d Mengenai Kesopanan Pada Pendidikan Berkarakter Untuk Membuat Suasana Menyenangkan. *Scientica : Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(1), 2–7.
- Sihite, S., Tamba, I., Malik, V., Mario, M., & Febriana, I. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(4), 2986–6340.

- <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/57>
- Tussifa, B. N., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn 1 Grogolkabupaten Cirebon. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 152–158.
- 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>
- Wibowo, S. E., & Ardiasyah, R. (2023). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kearifan Lokal Bima Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. 11(2), 240–250.
- Yohani, A. M., Rahayu, N., & Nasution, Y. A. (2022). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Melayu Untuk Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(6), 1789–1799. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8945>
- Zairima, E., Rustam, R., & Siregar, L. N. K. (2024). Penerapan Media Film Kartun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut Sei Tuan Deli Serdang. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 259–272. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i2.677>