



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS
COMPUTING DAN SLIDESHOW MATERI CERITA RAKYAT SEMARANGAN**

Awalia Sholahunnisa¹, Nur Hanifah Insani²

^{1,2} Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: awaliannisa42@students.unnes.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v12i1.74500

Accepted: September 15th 2023 Approved: March 31th 2024 Published: June 30th 2024

Abstrak

Pengaruh globalisasi berdampak pada berkurangnya apresiasi siswa terhadap budaya lokal, salah satunya terhadap cerita rakyat. Pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat yang berkembang di Semarang masih minim sehingga guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang cocok. Solusi dari masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi materi cerita rakyat Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau penelitian pengembangan. Data dari penelitian ini diperoleh dari analisis kebutuhan yaitu guru dan siswa SMP Negeri 12 Semarang menggunakan instrumen berupa kuesioner, dan hasil uji validasi dari ahli materi dan, ahli media,. Hasil dari penelitian ini yaitu siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran berupa media audiovisual animasi. Prototipe media animasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru. Pemilihan jenis huruf, warna disesuaikan dengan minat guru dan siswa, yaitu pemilihan jenis huruf, dan perpaduan warna yang cerah. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, media yang telah dirancang termasuk dalam kategori yang sangat layak.

Kata kunci: *Media pembelajaran; animasi, cerita rakyat*

Abstract

The impact of globalization has reduced students' appreciation of local culture, including folklores. Students' knowledge of folklore that developed in Semarang is still minimal so teachers need to apply suitable learning methods and media. The solution to the problem is to develop learning media in the form of animated videos of Semarangian folklore material. This research uses the method of Research and Development or development research. The data from this study were obtained from the needs analysis, namely teachers and students of SMP Negeri 12 Semarang using an instrument in the form of a questionnaire, and the results of validation tests from material experts and , media experts. The result of this research is that students and teachers need learning media in the form of animated audiovisual media. The prototype of animated media was designed based on the needs analysis of students and teachers. The selection of fonts, colors is adjusted to the interests of teachers and students, namely the selection of fonts, and a combination of bright colors. Based on the validation test results from material and media experts, the media that has been designed is included in the category that is very feasible as a learning media.

Keywords: *learning media, animation, folklore*

PENDAHULUAN

Pengaruh globalisasi telah berdampak pada kehidupan bermasyarakat. Masyarakat lebih terpicat dengan budaya luar atau budaya asing dibandingkan budaya lokal yang sudah berkembang sejak dahulu. Kebudayaan lokal banyak yang memudar karena kurangnya generasi muda yang melestarikan budaya yang berdampak pada melemahnya pemahaman dan apresiasi terhadap kebudayaan tradisionalnya (Rustopo, 2005)

Cerita rakyat termasuk dalam salah satu warisan budaya tradisional Indonesia yang telah ada dan berkembang sejak dulu secara turun-temurun (Danandjaja, 2007). Cerita rakyat berkembang pada bermacam daerah, salah satunya di Kota Semarang. Kota Semarang merupakan Ibu Kota provinsi Jawa Tengah yang terdapat sejarah yang sangat beragam. Potensi yang dimiliki Kota Semarang yaitu sejarah yang berkaitan dengan keagamaan, contohnya Ki Ageng Pandanaran sebagai tokoh yang menyiarkan agama Islam dan pendiri Kota Semarang. Sangat disayangkan, masyarakat tidak mengembangkan potensi budaya lokal yang ada di Kota Semarang. Cerita rakyat yang berkembang di Kota Semarang kurang diminati masyarakat terutama generasi muda. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan teknologi dan kurangnya apresiasi terhadap budaya lokal.

Kurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, berpengaruh pada pembelajaran bahasa Jawa (Nadhiroh, 2021). Kurangnya pemahaman siswa mengenai cerita rakyat mengakibatkan siswa kesulitan dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, usaha guru juga mempengaruhi kesulitan yang dialami siswa. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Lutvaidah, (2016) bahwa kesulitan siswa bukan hanya karena faktor internal dari siswa, namun juga usaha guru dalam menciptakan situasi pembelajaran. Dari kesulitan siswa dan guru tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Teori Kerucut Pengalaman Dale dalam Arsyad (2015) menyatakan bahwa siswa memperoleh hasil belajar dan penerimaan informasi secara abstrak hingga konkret dimulai dari lambang kata, gambar diam, rekaman suara, gambar bergerak, TV atau film, karya wisata, dramatisasi, benda imitasi hingga yang paling konkret adalah pengalaman langsung. Untuk memperoleh pengalaman yang baik, maka diperlukan media yang melibatkan indera dengar dan indera pandang.

Salah satu jenis media yang terdapat gabungan dari indera pendengaran dan indera penglihatan adalah video animasi. Video animasi adalah gabungan dari media audio (suara) dan media visual yang dapat bergerak (Tafonao, 2018). Penggunaan media video animasi dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton (Kurniawan, 2018).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi telah banyak dilakukan oleh Ayu (2019) mengenai pengadaptasian cerita rakyat Bali dalam bentuk animasi 2D menggunakan teknik flash. Perbedaan animasi tersebut terhadap animasi yang akan dikembangkan adalah dalam penelitian tersebut hanya

memuat teks cerita rakyat, sedangkan dalam penelitian ini terdapat penambahan pendahuluan, penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Penelitian lain mengenai media animasi adalah penelitian oleh Muhdaliha (2017) mengenai animasi 2D cerita rakyat Bali yang berjudul “Ceker Cipak” menggunakan teknik flash. Perbedaan animasi tersebut dengan animasi yang akan diteliti yaitu belum memuat pendahuluan, penyampaian materi dan evaluasi. Kebaruan dari penelitian ini yaitu penerapan kegiatan pendahuluan, penyampaian materi hingga kegiatan evaluasi berupa animasi dan mengangkat cerita Semarang. Media yang dirancang dalam penelitian ini, merupakan media pembelajaran animasi dengan menerapkan kegiatan pendahuluan hingga penutup.

Rumusan masalah pada penelitian “Pengembangan Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang” yaitu (1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran video animasi materi Cerita Rakyat Semarang? (2) Bagaimana prototipe media media pembelajaran video animasi materi Cerita Rakyat Semarang? (3) Bagaimana hasil uji validasi para ahli mengenai media pembelajaran video animasi materi Cerita Rakyat Semarang?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu. (1) Untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran video animasi materi Cerita Rakyat Semarang. (2) Untuk merancang prototipe media pembelajaran

video animasi materi Cerita Rakyat Semarang.

(3) Untuk menganalisis hasil validasi para ahli mengenai media pembelajaran video animasi materi Cerita Rakyat Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kajian mengenai pengembangan pendidikan (education Research and development) yang memiliki untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi materi cerita rakyat Semarang. Prosedur pengembangan yang akan dilakukan menggunakan konsep menurut Sugiyono (2015) dengan tahapan yaitu (1) menganalisis kebutuhan; (2) mengumpulkan data; (3) mendesain produk; (4) memvalidasi desain; (5) merevisi desain.

Data yang diambil pada penelitian ini yaitu data analisis kebutuhan dan uji validasi. Subyek analisis kebutuhan yaitu siswa dan guru SM P Negeri 12 Semarang menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Selain itu uji validasi kepada ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Data yang diambil dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan siswa dan guru

Dari hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami cerita rakyat, dan guru kesulitan menentukan media yang cocok dalam pembelajaran cerita rakyat. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk audiovisual, salah satunya berupa video

animasi. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai, dan guru dapat mengoperasikan fasilitas tersebut untuk menayangkan video animasi. Siswa dan guru menginginkan media pembelajaran yang bersuara, bergerak, dengan perpaduan warna yang cerah, font *More Sugar*, keinginan tersebut dijadikan pedoman untuk merancang prototipe media animasi.

Protitipe video animasi

Prototipe media animasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, yaitu menggunakan media yang bergerak, bersuara, menggunakan jenis huruf *More Sugar*, dan perpaduan warna yang cerah. Materi yang dipaparkan adalah materi cerita rakyat legenda yang berkembang di Semarang. Media yang dikembangkan menggunakan teknik komputer dan slideshow menggunakan aplikasi berupa Capcut dan Canva. Media animasi dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk membuat slideshow materi, dan Capcut untuk menggabungkan foto, video, elemen, dan memberikan efek animasi.



Gambar 1. Pemilihan warna

Perpaduan warna yang diterapkan menggunakan warna yang cerah yaitu warna #facc2, #3bab5a, #feedaa, #b6ccd7, dan #fea1eb. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, siswa lebih menyukai perpaduan warna yang cerah dibandingkan warna gelap/monokrom. Warna yang cerah juga dapat membuat tampilan lebih menarik dan tidak membosankan .



Gambar 2. Pemilihan jenis huruf

Jenis huruf yang digunakan dalam video animasi yaitu huruf *More Sugar*. Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang paling diminati oleh siswa pada analisis kebutuhan siswa. jenis huruf ini juga dapat dibaca dengan jelas dan sesuai dengan karakter siswa.

Hasil analisis uji validasi

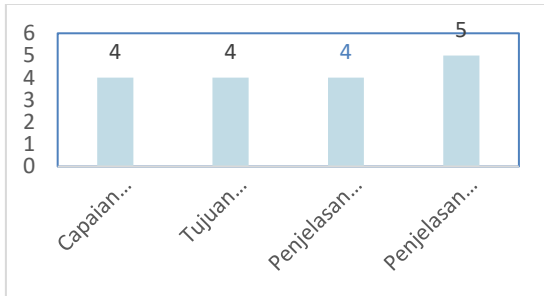
Uji validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang telah dirancang. Uji validasi meliputi uji validasi materi dan media. Uji validasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan 20 pertanyaan, yang dinilai dengan skala Likert. Skala Likert merupakan skala dari sangat positif sampai negatif, yang digunakan untuk menaksir penilaian atau pandangan orang mengenai suatu fenomena sosial Sugiyono (2015). Berikut kategori penilaian skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Uji validasi materi dilaksanakan oleh validator Sri Prastiti Kusuma A., M.Pd, selaku

dosen sastra di jurusan Bahasa Jawa Universitas Negeri Semarang. Pertanyaan dalam uji validasi materi digolongkan menjad tiga aspek, yaitu aspek pendahuluan, materi dan evaluasi. Berikut hasil uji validasi aspek pendahuluan. Berikut grafik hasil uji validasi pada aspek pendahuluan.

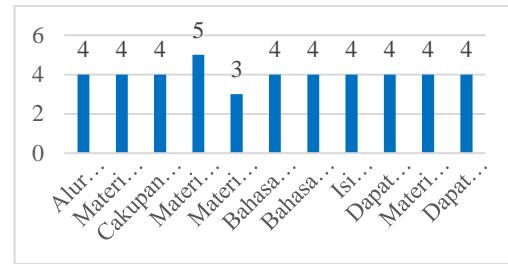


Bagan 1. Grafik aspek pendahuluan

Indikator capaian pembelajaran diberi skor (4), yang berdasarkan skala Likert merupakan kategori “setuju”. Tujuan pembelajaran juga diberi skor (4), yang berdasarkan skala Likert merupakan kategori “setuju” Penjelasan materi sesuai dengan pembelajaran bahasa Jawa juga diberi skor (4) yang berdasarkan skala Likert merupakan kategori “setuju”.

Penjelasan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran diberi skor (5) yang berdasarkan skala Likert merupakan kategori “sangat setuju” Total skor yang diperoleh dalam aspek pendahuluan yaitu: $4 + 4 + 4 + 5 = 17$.

Aspek selanjutnya yaitu aspek materi. Berikut grafik hasil uji validasi pada aspek materi.

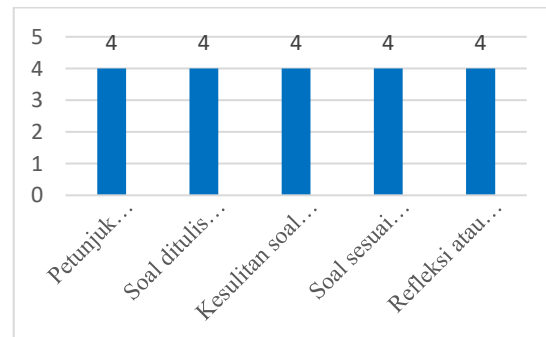


Gambar 3. Grafik aspek materi

Alur tujuan pembelajaran diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Materi dipaparkan secara runtut diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

Cakupan materi tepat diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Materi dipaparkan secara aktual diberi skor (5), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “sangat setuju”.

Materi dijamin kebenarannya diberi skor (3), yang berdasarkan pada skala Likert bermakna “netral”. Dapat memudahkan siswa untuk belajar mandiri diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Total skor yang diperoleh adalah $4 + 4 + 4 + 5 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 44$.



Kelayakan Aspek Kebermanfaatan Petunjuk pengerjaan soal dapat mudah dipahami diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Soal ditulis secara runtut diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Kesulitan soal sesuai dengan karakter siswa diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

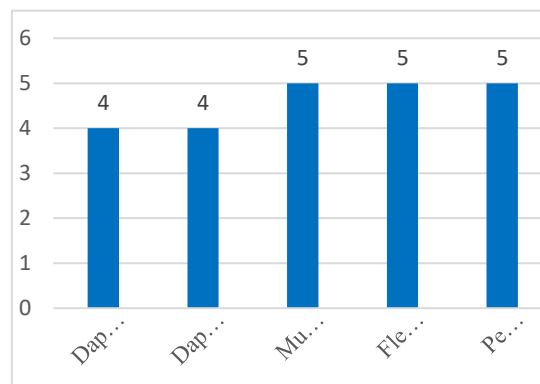
Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Refleksi atau umpan balik yang berkualitas diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

Total skor yang diperoleh adalah $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$. Total skor seluruh aspek adalah $14 + 44 + 20 = 81$. Total skor yang diperoleh pada seluruh aspek berjumlah 81. Kemudian untuk mengetahui hasil uji validasi oleh ahli materi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor keseluruhan}} \times 100\%$$

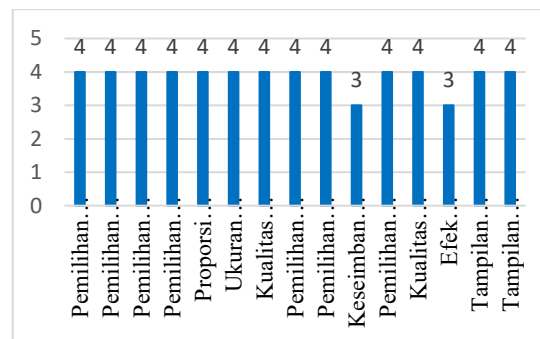
$$\text{Hasil} = \frac{81}{100} \times 100\% = 81\%$$

Uji validasi oleh ahli dilaksanakan oleh validator Ratih Ayu Pratiwinindya., S.Pd., M.Pd, selaku dosen di jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Uji validasi media terdapat dua aspek yaitu aspek animasi dan aspek tampilan. Berikut hasil uji validasi aspek animasi.



Dapat menarik perhatian siswa diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Dapat digunakan secara berkala diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Mudah untuk diakses diberi skor (5), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “sangat setuju”. kapan dan di mana saja diberi skor (5), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “sangat setuju”. Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa diberi skor (5), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “sangat setuju”.

Uji validasi media terdapat dua aspek yaitu aspek animasi dan aspek tampilan. Berikut hasil uji validasi aspek tampilan.



Pemilihan warna yang tepat diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Pemilihan jenis huruf secara tepat diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Pemilihan ukuran huruf yang sesuai diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Pemilihan gambar dengan materi secara tepat diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

Proporsi gambar yang sesuai diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Ukuran gambar yang tepat diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Kualitas gambar bagus diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Pemilihan latar suara sesuai dengan tema diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Pemilihan efek suara sesuai dengan tema diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

Keseimbangan suara dengan animasi sesuai diberi skor (3), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “netral”. Kualitas video baik diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Efek animasi bagus dan sesuai diberi skor (3), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Tampilan sesuai dengan isi diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”. Tampilan sesuai dengan isi

diberi skor (4), yang berdasarkan pada skala Likert termasuk dalam kategori “setuju”.

Total skor yang diperoleh dalam seluruh aspek uji validasi media berjumlah 81. Kemudian untuk mengetahui hasil uji validasi dari ahli media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{81}{100} \times 100\% = 81\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai X atau hasil kelayakan oleh ahli materi dan ahli media sebesar 81%. Tahapan selanjutnya yaitu mengetahui kelayakan media berdasarkan kriteria penggolongan kelayakan media Suharsimi Arikunto (2015).

No.	Skor	Kategori
1.	0-20%	Sangat tidak layak
2.	21-40%	Tidak layak
3.	41-60%	Cukup layak
4.	61-80%	Layak
5.	81-100%	Sangat layak

Hasil perhitungan total skor yang diperoleh adalah 81%, maka hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.

Pembahasan hasil produk

Hasil produk yang dirancang berupa video animasi berbasis computing dan slideshow. Materi yang dipaparkan dalam media ini adalah materi cerita rakyat legendha untuk peserta didik

Fase D dengan elemen menyimak. Media ini dapat di akses melalui link YouTube <https://youtu.be/VlvIS6zzhJw>, karena berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, YouTube merupakan platform yang paling mudah untuk mengakses video. Durasi video 22 menit 04 detik yang terdiri atas pendahuluan, materi, evaluasi, dan penutup.

Produk hasil perancangan berupa media audio visual video animasi. Secara umum, media audio memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, memudahkan untuk belajar mandiri, memberikan informasi yang akurat, dan dapat memudahkan siswa dalam memecahkan masalah. Hal tersebut juga disampaikan oleh Pennington bahwa penggunaan video dalam belajar memiliki manfaat, diantaranya yaitu (1) meningkatkan pengetahuan siswa (2) mendorong minat belajar siswa (3) memberikan gambaran peristiwa yang sulit dengan jelas (4) menayangkan peristiwa dengan akurat (5) membentuk siswa memecahkan masalah (6) mengungkapkan kesalahan dalam pembelajaran dan memperbaikinya (Pennington dalam Pribadi & Putri, 2019)).

Penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menyampaikan pesan yang terdapat pada cerita rakyat legenda. Hal ini diperkuat oleh (Calderon, 2014) bahwa kegiatan belajar mengajar menyuguhkan visualisasi yang optimal dan lebih interaktif supaya meningkatkan pemahaman dalam materi ajar serta dapat memaparkan informasi yang kompleks melalui gambar dan kata. Media animasi juga dapat membantu guru

dalam memaparkan materi dan berinteraksi dalam pembelajaran (Bhatti, 2017) Kelebihan media video animasi dalam video ini telah dipaparkan oleh validator. Validator menyetujui bahwa media animasi juga fleksibel, mudah untuk diakses, dapat menarik perhatian siswa, dan sesuai dengan karakter siswa.

Kekurangan selanjutnya yaitu komunikasi hanya berjalan satu arah, sehingga dalam pembuatan video dibuat seinteraktif mungkin. Teknik pembuatan video juga cukup rumit, karena menggabungkan elemen visual gerak, dan audio serta membutuhkan biaya yang mahal. Johari (2014) menyatakan bahwa kekurangan media animasi yaitu membutuhkan biaya yang besar, kreatif dalam merancanganya, dan tidak dapat menayangkan secara nyata seperti foto dan video. Hal tersebut didukung oleh yang menyatakan bahwa media animasi memerlukan keahlian dalam menggunakan perangkat lunak, dan memerlukan kapasitas memori yang besar sehingga membutuhkan banyak biaya, Dalam penayangan video juga yang terus bergerak, apabila siswa tidak fokus maka siswa dapat tertinggal dan kurang mendapat informasi yang ditayangkan dalam video. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Arsyad (2015) bahwa pada saat film tayangkan frame terus bergerak sehingga terdapat siswa yang kesulitan mengikuti pesan yang dipaparkan dalam video.

Hasil rancangan video animasi dalam penelitian ini juga terdapat kekurangan, yaitu masih menggunakan teknik yang sederhana, dan kurang mendetail. Teknik yang dilakukan adalah menggabungkan elemen berupa video, gambar, suara, tulisan, warna, elemen tersebut

digabungkan dan diberi efek sehingga dapat menjadi video animasi.

SIMPULAN

Dari hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami cerita rakyat, dan guru kesulitan menentukan media yang cocok dalam pembelajaran cerita rakyat. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk audiovisual, salah satunya berupa video animasi. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai, dan guru dapat mengoperasikan fasilitas tersebut untuk menayangkan video animasi. Siswa dan guru menginginkan media pembelajaran yang bersuara, bergerak, dengan perpaduan warna yang cerah, font More Sugar, keinginan tersebut dijadikan pedoman untuk merancang prototipe media animasi

Prototipe media animasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, Media yang dikembangkan menggunakan teknik komputer dan slideshow menggunakan aplikasi berupa Capcut dan Canva. Media animasi dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk membuat slideshow materi, dan Capcut untuk menggabungkan foto, video, elemen, dan memberikan efek animasi.

Uji validasi dilaksanakan kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi dan media, masing-masing memberikan skor 81% yang termasuk dalam kategori yang sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.). Raja Grafindo Persada.
- Ayu, P., Lestari, R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, *1*(2), 88–94. <https://doi.org/10.35886/NAWALAVISUAL.V1I2.30>
- Bhatti, Z., Abro, A., Gillal, A. R., & Karbasi, M. (2017). Be-Educated: Multimedia Learning through 3D Animation. *International Journal of Computer Science and Emerging Technologies (IJCET)*, *1*(1), 2017–2030. www.ijcet.salu.edu.pk
- Calderon, N. A., Arias-Hernandez, R., & Fisher, B. (2014). Studying animation for real-time visual analytics: A design study of social media analytics in emergency management. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 1364–1373. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.176>
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia* (Cetakan Kedua). Pustaka Grafipers.
- Johari, A. (2014). *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. <http://repository.upi.edu>
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2). <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Lutvaidah, U. (2016). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *5*(3).

- <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.653>
- Muhdaliha, B., Ray, D., Batuaya, D., Raya, J. C., Utara, P., & Selatan, J. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/BAHASARUPA.VIII.143>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/JISABDA.V3I1.9223>
- Pribadi, B. A., & Putri, D. A. P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar* (Edisi kedua). Universitas Terbuka.
- Rustopo, B. M. (2005). *Mencermati Seni Pertunjukan III, Perpektif Pendidikan, Ekonomi & Manajemen, dan Media*. The Ford Foundation dan Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2015). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto. In *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya* (Vol. 18, Issue 1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa: *Jurnal Jurnal Komunikasi Pendidikan*. *Jurnal Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).