

asesmen dalam kurikulum merdeka, dll. Video animasi sangat cocok pada materi pembelajaran tentang budaya yang diperuntukkan di sekolah dasar (Devega dkk., 2023).

Budaya Indonesia memiliki semboyan Bhineka Tunggal Ika yang menggambarkan kondisi Negara Indonesia dari Sabang sampai Merauke beraneka ragam budaya namun tetap menjadi satu bangsa (Sugiyarto & Amaruli, 2018). Budaya dengan manusia memiliki kaitan yang sangat erat dimana adanya budaya itu karena manusia menciptakannya dan mereka hidup di dalam budaya tersebut (Mahdayeni dkk., 2019). Budaya merupakan pewarisan dari generasi ke generasi, jadi perlu adanya pelestarian manusia untuk mempertahankan budaya tersebut. Salah satu cara melestarikan budaya adalah dengan mengajarkan kepada peserta didik keanekaragaman budaya di sekitarnya baik dari sistem religi, sistem pengetahuan, bahasa yang digunakan, kesenian, sistem mata pencaharian, dll (Wijiningsih dkk., 2017). Keanekaragaman budaya selalu ada di setiap daerah masing-masing yang sering disebut sebagai budaya lokal.

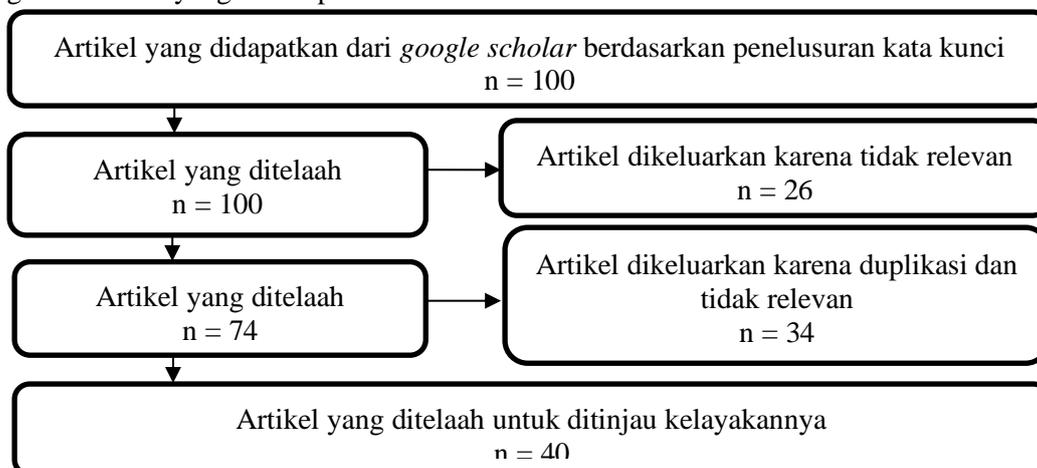
Budaya lokal dalam setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa ibu dan cara hidup yang beraneka ragam (Iskandar, 2017). Video animasi yang akan didesain semenarik mungkin untuk menumbuhkan karakteristik dan mengenalkan anak sehingga anak memiliki tambahan wawasan tentang budaya lokal (Yulia & Fithriyah, 2022). Budaya lokal yang akan dibahas dalam artikel ini adalah budaya daerah Jombang Jawa Timur. Ada beberapa sistem dalam kebudayaan daerah jombang seperti sistem religi, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian dan kesenian (Dinarti dkk., 2023). Berbagai sistem yang terdapat di daerah

Jombang memiliki ciri khas, tujuan dan nilai-nilai kebudayaan tersendiri (Ilmuna & Anwar, 2022). Materi yang telah disesuaikan dengan siswa Jombang agar mereka dapat melestarikan budaya khas Jombang merupakan bentuk warisan budaya dari generasi ke generasi (Sufaidah dkk., 2020).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan. Data sekunder digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kepustakaan, menurut Sari dkk. (2018), adalah jenis penelitian yang mengharuskan mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan berbagai sumber kepustakaan, antara lain buku-buku referensi, artikel, catatan, dan berbagai jurnal yang relevan dengan topik penelitian, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang sejenis.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian literatur: 1) Memilih topik penelitian: dalam hal ini, topik kemampuan komunikasi matematis model *Guided Discovery Learning* dipilih oleh peneliti; 2) Mencari bukti-bukti pendukung; dalam hal ini, peneliti mengumpulkan informasi dari buku-buku dan jurnal-jurnal terbitan nasional yang terakreditasi yang membahas tentang model *Guided Discovery Learning* dan kemampuan komunikasi matematis; 3) Melakukan verifikasi terhadap fokus penelitian; 4) Mencari dan mengorganisir bahan bacaan (referensi) yang dibutuhkan; dalam hal ini, peneliti mengorganisir bahan bacaan yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian; 5) Membaca penelitian dan membuat catatan; 6) Memeriksa dan menambah bahan bacaan; 7) Menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing untuk membuat laporan atau artikel baru yang berkaitan dengan fokus penelitian dan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.



Gambar 2. Diagram Informasi *Literature Review*

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini merupakan tahapan menganalisis dan menyintesis hasil pencarian dan pemilihan artikel yang relevan berdasarkan variabel-variabel pada judul penelitian yaitu *literature review* tentang video animasi berbasis budaya. Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui manfaat penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan ide beserta produk terbaharukan. Artikel-artikel yang telah terpilih akan dijabarkan pada Tabel 1. Sintesis Artikel Penggunaan Video Animasi dalam Proses Pembelajaran dan Tabel 2. Sintesis Artikel Video Animasi Berbasis Budaya.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran terdapat 5 artikel yang telah diterbitkan pada tahun 2016-2023 tentang penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran yang disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil kajian 5 artikel ditemukan bahwa multimedia interaktif berupa video animasi dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, karakter siswa menjadi lebih baik, dan hasil belajar siswa dalam berbagai kelas, mata pelajaran, materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing ((Cornellia Christin dkk., 2023); (Wuryanti & Kartowagiran, 2016); (Widiyasanti & Ayriza, 2018); (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020); (Asnawati, & Sutiah, 2023).

Dengan beberapa penelitian tersebut yang sejalan dapat diambil kesimpulan, jika pendidik dapat menempatkan media pembelajaran yang

sesuai maka peserta didik dapat bersemangat dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media video animasi berbasis budaya sebanyak 13 artikel yang telah diterbitkan pada tahun 2014–2023 tentang video animasi berbasis budaya yang disajikan pada Tabel 2.

Memodifikasi media pembelajaran yang digunakan merupakan cara untuk membaharui penelitian sebelumnya menjadi lebih baik dan kreatif. Berbagai penelitian tentang video animasi berbasis budaya dalam hasil kajian 13 artikel ditemukan bahwa memodifikasi media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu ketercapaian tujuan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Video animasi berbasis budaya menjelaskan bahwa di negara Indonesia dari Sabang sampai Merauke memiliki beraneka ragam kebudayaan baik dari segi agama, seni, makanan daerah, lagu daerah, sejarah, cerita rakyat, dll. ((Amien, 2021); (Aisyah dkk., 2022); (Negara dkk., 2022); (Yuniarni dkk., 2019); (Ashar & Supriyansyah, 2023); (Putri dkk., 2022); (Kuspiyah dkk., 2021); (Lestari & Astuti, 2023); (Yulianti, 2014); (Firdayanti, 2020); (Zahroh & Hasan, 2022); (Limbong dkk., 2017); (Aslah dkk., 2017)). Hal ini menunjukkan bahwa kekayaan nusantara haruslah dilestarikan agar tidak pudar dari jiwa bangsa Indonesia.

Tabel 1. Sintesis Artikel Penggunaan Video Animasi dalam Proses Pembelajaran

Pengarang	Hasil
Adiati dkk. (2013)	Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan nilai 87,5% dari ahli media, 100% dari uji percobaan peserta didik per individu, 97% uji percobaan peserta didik dengan kelompok kecil, 97,3% uji percobaan peserta didik dengan kelompok besar, dan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas KKM sebesar 81,39%.
Wuryanti, U. & Kartowagiran B. (2016)	Hasil penelitian yang dilakukan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk digunakan dengan kategori “Sangat Baik” dan teruji keefektifan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras peserta didik.
Widiyasanti, M. & Ayriza, Y. (2018)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh taraf signifikan $p=0.015$ ($p<0,05$) dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik dan memperoleh taraf signifikan $p=0,000$ ($p<0,05$) dalam peningkatan karakter tanggung jawab peserta didik.
Sunami, W. A. & Aslam. (2021)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh nilai signifikan $0,262 > 0,05$ dalam peningkatan minat belajar dan memperoleh nilai signifikan $0,326 < 0,05$ dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.
Hapsari, G. & Zulherman. (2021)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kevalidan dengan nilai rata-rata 65,45% validasi ahli media, 86% validasi ahli materi, 85,57% validasi guru, 90% validasi siswa dan 0,56 peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Sintesis Artikel Video Animasi Berbasis Budaya

Pengarang	Hasil
Amien dkk. (2021)	Hasil penelitian yang dilakukan dapat menunjang proses pembelajaran. Perancangan video animasi disesuaikan dengan kebutuhan baik dari mata pelajaran, materi dan kelas.
Aisyah dkk. (2022)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kevalidan dengan nilai 88,88%, nilai 85,94% kepraktisan dari peserta didik dan 92,22% kepraktisan dari guru.
Satya dkk. (2022)	Hasil penelitian yang dilakukan mampu memperkenalkan cerita rakyat untuk menarik minat generasi muda melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia.
Yuniarni dkk. (2020)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kevalidan dengan nilai rata-rata 3,8 dari ahli materi dan ahli media. Keefektifan dengan nilai rata-rata 87,5% dari respons siswa.
Ashar, S. A. & Supriansyah. (2023)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kevalidan 92,5% dari ahli media dan 88,5% dari ahli materi. Keefektifan 92% dari respons siswa.
Putri dkk. (2022)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh nilai kevalidan media 94%, kevalidan materi 94%, kepraktisan oleh guru 92,5%.
Kuspiyah dkk. (2021)	Hasil penelitian yang dilakukan mampu memperkenalkan legenda untuk memberikan fokus dan minat mengetahui tentang cerita rakyat yang disajikan dalam penguatan kesan karakter yang dibangun.
Lestari R. D. & Astuti E. Y. (2023)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kevalidan media dengan nilai 80% dan materi dengan nilai 87,5%.
Yulianti, Ika. (2014)	Hasil penelitian yang dilakukan mampu mengantarkan pesan moral kepada generasi muda terhadap karya animasi berjudul “Langen Katresnan”.
Firdayanti N. & Seytasto N. (2020)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dari 59,58 menjadi 78,25 dalam uji t dan n-gain sebesar 0,462. Hasil angket respons guru dan siswa dengan nilai 100% dan 90%.
Zahroh A. A. & Hasan L. N. (2022)	Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh nilai kevalidan media 90%, kevalidan materi 92%, keefektifan 75,09%, Uji t <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan skala kecil nilai 53,38 menjadi 79,26 dan Uji t <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> dengan skala besar nilai 61,24 menjadi 82,2.
Limbong dkk. (2017)	Hasil penelitian yang dilakukan mampu menyebarluaskan informasi tentang budaya masyarakat Toraja dengan menggunakan animasi 3 dimensi.
Aslah dkk. (2017)	Hasil penelitian yang dilakukan mampu menyerap nilai yang terkandung dalam sejarah saat kunjungan wisata museum budaya dengan menggunakan animasi 3 dimensi.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari *literature review* yang telah dilakukan dengan fokus video animasi berbasis budaya, maka dapat disimpulkan bahwa ada 74 artikel yang terbit pada tahun 2014-2023 dan ditemukan 40 artikel yang sesuai dengan variabel pada judul penelitian. Video animasi berbasis budaya lokal (Jombang) dalam proses pembelajaran sangat sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran efektif dan efisien dengan teori-teori dan penelitian yang telah dilakukan dalam referensi ini.

Pembelajaran dengan penggunaan multimedia interaktif berupa video animasi berbasis budaya pada proses pembelajaran terutama di sekolah dasar dapat meningkatkan

motivasi belajar, minat belajar, hasil belajar dan karakter siswa menjadi lebih baik. Pengenalan budaya lokal (Jombang) di negara Indonesia merupakan salah satu cara melestarikan budaya agar tidak punah dan memanfaatkan globalisasi sebagai alat penghubung informasi keragaman budaya lokal.

Daftar Pustaka

- Aini, E. P., Masykur, R., & Komarudin, K. (2018). Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1950>
- Aisyah, N., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). Pengembangan video animasi materi

- bangun datar berbasis budaya Melayu di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(1), 45–60. <https://ijsteame.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijsteame/article/view/5>
- Aisyah, N., Zahro, L., Jannah, M., Pendidikan, P., Islam, A., Islam, F. A., & Jadid, U. N. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam. 3(4), 202–212.
- Amien, A. R. P. (2021). Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 185–194. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.47130>
- Anam, M. C., Soelistijo, D., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi urbanisasi. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 641–652. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p641-652>
- Arifin, R. W. (2017). Media pembelajaran berbasis video animasi pada mata kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 83–94. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/827>
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Cornellia Christin, A., Rangga, F., & Muhammad, N. (2023). EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL Cornellia pembelajaran serta terdiri dari sumber belajar, siswa serta guru. Belajar Memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan aplikasi mengembangkan bahan ajar. Siswa harus terlibat dalam berpikir ho. 69–81.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Devega, S. V., Chan, F., Rosmalinda, D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Jambi, U. N. (2023). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshot di Sekolah Dasar. 3, 5251–5263.
- Dinarti, S., Qomariyah, U. N., & Agustina. (2023). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pola Bilangan Berbasis Etnomatika Budaya Jombang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 103–112. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Fatimah, H., & Bramastia, B. (2021). Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57255>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 5(4), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Firdayanti, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 138–143. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i3.39918>
- Ilmuna, H., & Anwar, K. (2022). Implementasi Kurikulum Muatan Lokal Keagamaan Dalam Pembentukan Budaya Religius Di Smpn 2 Ngoro Jombang. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 173–190. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v4i2.396>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.8138>
- Iskandar, J. (2017). Etnobiologi dan Keragaman Budaya di Indonesia. *Umbara*, 1(1), 27–42. <https://doi.org/10.24198/umbara.v1i1.9602>
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 145–149. <https://doi.org/10.30591/jpit.v6i3.2877>

- Kustiawan, W., Hidayati, J., Daffa, V., Hamzah, A., Harmain, M., Fadli, A., & Kuswananda, E. (2022). *Keberadaan Ilmu Komunikasi dan Perkembangan Teori Komunikasi dalam Peradaban Dunia*. 1(2), 73–76.
- Lestari, R. D., & Astuti, E. Y. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Unggah-Ungguh untuk Balita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2759–2768.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4329>
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
<https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mahdayeni, M., Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165.
<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>
- Negara, L. I. S., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. (2022). Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 216–231.
<https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.204>
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236–242.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., & Husni, S. (2022). Kajian Literatur Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(04), 18–30.
<http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/244%0Ahttps://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/244/246>
- Sufaidah, S., -, M., Muawanah, B., & Anggraini, N. (2020). Digital Marketing Ragam Budaya Dan Wisata Kabupaten Jombang Berbasis Android. *Saintekbu*, 12(2), 23–28.
<https://doi.org/10.32764/saintekbu.v12i2.867>
- Sugiyarto, S., & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1), 45.
<https://doi.org/10.14710/jab.v7i1.22609>
- Wahdaniyah, N., Agustini, R., & Tukiran, T. (2023). Analysis of Effectiveness PBL-STEM to Improve Student's Critical Thinking Skills. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 4(3), 365–382.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i3.312>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9760>
- Winangun, M., A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–72.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *e-journal.iainpekalongan.ac.id*, 2, 82–93.
- Yulianti, I. (2014). 'Langen Katresnan' Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 10(1), 49–68.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v0i0.548>

Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>

Zahroh, A. A., & Hasan, L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Video Animasi Untuk Materi Basa Rinangga Di Kelas X Sma Islam Temayang Bojonegoro. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 18(3), 1177–1196. <https://doi.org/10.26740/job.v18n3.p1177-1196>