Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SDN PETAPAN 1

Hoirus Silfia[1], Badrud Tamam[2]
[1]PGSD Universitas Trunodjoyo Madura
[2]PGSD Universitas Trunodjoyo Madura
[1]silfiahoirus@gmail.com, [2]badruttamam@trunodjoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an animated video based on Culturally Responsive Teaching (CRT) that contains the Maulid Nabi tradition, and to find out whether it is feasible and practical for learning Pancasila Education in grade II at SDN Petapan 1 Bangkalan. Pancasila values are abstract, while second-grade students still think concretely and the lessons have not made much use of local culture. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model and was carried out in October 2026. The product was validated by one material expert and one media expert, then tested for practicality with 2 teachers and 28 second-grade students. The validation results showed that the material feasibility was 92.5% and the media feasibility was 90.0%, both in the feasible category. The practicality results showed that attractiveness was the highest aspect for both teachers (3.75) and students (3.68), while the lowest aspects were novelty for teachers (3.25) and efficiency for students (3.21). The animated video is considered feasible and practical for use in learning, while its effect on learning outcomes still needs to be tested in further research.

***Keywords**: animated video, culturally responsive teaching, Maulid Nabi, Pancasila Education, elementary school*

ABSTRAK

Nilai-nilai Pancasila bersifat abstrak sehingga sulit dipahami peserta didik kelas II yang masih berpikir secara konkret. Pembelajaran juga belum banyak memanfaatkan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video animasi berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) bermuatan tradisi Maulid Nabi yang layak dan praktis untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN Petapan 1 Bangkalan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang dilaksanakan pada Oktober 2026. Produk divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media, kemudian diuji kepraktisannya kepada 2 guru dan 28 peserta didik kelas II. Hasil validasi menunjukkan kelayakan materi sebesar 92,5% dan kelayakan media sebesar 90,0%, keduanya berkategori layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa daya tarik menjadi aspek tertinggi menurut guru (3,75) dan peserta didik (3,68), sedangkan aspek terendah adalah kebaruan menurut guru (3,25) dan efisiensi menurut peserta didik (3,21). Dengan demikian, video animasi

ini dinilai layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, sedangkan pengaruhnya terhadap hasil belajar perlu diuji pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: video animasi, *culturally responsive teaching*, Maulid Nabi, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di kelas II bertujuan mengenalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan bersifat abstrak. Peserta didik berusia sekitar 7–8 tahun umumnya berada pada tahap operasional konkret (Piaget & Inhelder, 1969). Mereka lebih mudah memahami hal yang dapat dilihat dan dekat dengan pengalamannya. Karena itu, pembelajaran nilai Pancasila perlu didukung media yang menampilkan nilai dalam bentuk nyata.

Video animasi dapat menjadi salah satu pilihan. Suantini dkk. (2024) mengembangkan video animasi cerita rakyat untuk materi penerapan nilai Pancasila kelas II dan melaporkan produk yang valid, praktis, dan cukup efektif. Amir (2023) juga mengembangkan video animasi nilai-nilai Pancasila untuk kelas II dengan model ADDIE. Video animasi yang berbasis budaya lokal pun terbukti dapat dikembangkan dengan layak. Aisyah dkk. (2022) mengembangkan video animasi bangun datar berbasis budaya Melayu, sedangkan Hariani dkk. (2024) mengembangkan video animasi dengan konteks makanan tradisional Sasak untuk kelas I. Keduanya melaporkan produk yang valid dan praktis. Rasiman dkk. (2024) mengembangkan video pembelajaran IPAS kelas V berbasis CRT yang dinyatakan valid dan praktis.

Di SDN Petapan 1 Bangkalan, guru mengajarkan nilai Pancasila dengan metode ceramah dan buku teks, sedangkan media video pembelajaran belum tersedia. Peserta didik kurang antusias dan mudah bosan saat belajar. Di sisi lain, peserta didik hidup dalam budaya Madura yang memiliki tradisi Maulid Nabi (*Molodhen*). Windisari dkk. (2025) menunjukkan bahwa tradisi ini di Kabupaten Bangkalan terkait dengan nilai religius dan solidaritas masyarakat. Wahab dkk. (2020) menemukan bahwa tradisi *Molothen* pada komunitas Madura memuat nilai religius, disiplin, kemandirian,

tanggung jawab, dan kerja sama. Nilai-nilai tersebut dekat dengan nilai Pancasila sehingga cocok dijadikan konteks belajar.

Culturally Responsive Teaching (CRT) adalah pendekatan yang memanfaatkan budaya dan pengalaman peserta didik sebagai sumber belajar (Gay, 2018). Fitriah dkk. (2024) menjelaskan bahwa CRT membantu guru mengenal latar belakang peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka. Gagasan awalnya berasal dari *culturally relevant pedagogy* (Ladson-Billings, 1995).

Landasan CRT dapat ditelusuri dari tiga proposisi Ladson-Billings (1995), yaitu peserta didik perlu mencapai keberhasilan akademik, mempertahankan kompetensi budaya, dan mengembangkan kesadaran kritis terhadap lingkungan sosialnya. Gay (2018) menambahkan bahwa pembelajaran yang responsif budaya bersifat *validating* (mengakui budaya peserta didik), *comprehensive* (membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara utuh), *multidimensional*, *empowering*, *transformative*, dan *emancipatory*. Dalam konteks sekolah dasar, budaya peserta didik tidak diperlakukan sebagai pelengkap, tetapi sebagai pintu masuk untuk memahami materi.

Pemilihan video animasi juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia. Mayer (2009) menyatakan bahwa orang belajar lebih baik dari kata dan gambar daripada dari kata saja, dengan syarat penyajiannya dirancang agar tidak membebani memori kerja. Bagi peserta didik kelas II yang masih berpikir konkret, animasi dapat menampilkan tindakan, misalnya berbagi makanan atau duduk bersama, sehingga nilai yang abstrak terlihat sebagai perilaku. Narasi yang singkat, visual yang sederhana, dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman peserta didik menjadi pertimbangan penting dalam perancangan video.

Tradisi Maulid Nabi dalam masyarakat Madura dikenal dengan sebutan *Molodhen* atau *Molothen*. Tradisi ini merupakan peringatan kelahiran Nabi Muhammad SAW yang umumnya dilakukan bersama keluarga dan masyarakat sekitar. Karena dilakukan secara bersama-sama, tradisi ini memberi banyak contoh nyata perilaku bernilai Pancasila yang dapat diamati peserta didik, misalnya beribadah, bekerja

sama, dan berbagi. Dengan menjadikannya konteks cerita, nilai Pancasila tidak lagi disajikan sebagai konsep yang terlepas dari kehidupan peserta didik.

Penelitian-penelitian di atas belum mengambil konteks tradisi Maulid Nabi Madura untuk Pendidikan Pancasila kelas II dengan pendekatan CRT. Sepanjang penelusuran penulis, kombinasi ini belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan (1) menghasilkan video animasi berbasis CRT bermuatan tradisi Maulid Nabi, (2) mengetahui kelayakannya menurut ahli materi dan ahli media, dan (3) mengetahui kepraktisannya menurut guru dan peserta didik kelas II.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis sebagai tambahan kajian tentang penerapan CRT pada video animasi di sekolah dasar. Secara praktis, produk ini dapat menjadi alternatif media bagi guru dalam mengajarkan nilai Pancasila dengan konteks budaya Madura.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu penelitian yang menghasilkan produk dan menguji kualitasnya (Fatirul & Walujo, 2022). Model yang dipakai adalah ADDIE (Branch, 2009) dengan lima tahap: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Petapan 1 Bangkalan pada Oktober 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, 2 guru, dan 28 peserta didik kelas II.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan mengikuti lima tahap ADDIE. Pada tahap *Analyze*, peneliti mengkaji capaian pembelajaran, mengamati pembelajaran di kelas, dan mewawancarai guru untuk mengetahui kebutuhan media. Pada tahap *Design*, peneliti menyusun alur cerita, tokoh, naskah, dan *storyboard* berdasarkan tujuan pembelajaran dan unsur tradisi Maulid Nabi. Pada tahap *Development*, video diproduksi, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, lalu direvisi sesuai masukan. Pada tahap *Implementation*, video digunakan dalam pembelajaran di kelas II, kemudian guru dan peserta didik mengisi angket kepraktisan. Pada tahap *Evaluation*, peneliti meninjau masukan dari setiap tahap untuk menyimpulkan kualitas produk.

Data dikumpulkan dengan tiga cara. Pertama, observasi dan wawancara pada tahap analisis. Kedua, angket validasi ahli materi dan ahli media yang diadaptasi dari *Learning Object Review Instrument* (LORI). Ketiga, angket kepraktisan berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk guru dan peserta didik (Laugwitz dkk., 2008). Karena responden peserta didik masih kelas II, pernyataan angket disederhanakan dan dibacakan oleh guru.

Angket validasi ahli materi mencakup, antara lain, kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan nilai Pancasila yang disajikan, kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik, dan keterkaitan dengan budaya lokal. Angket validasi ahli media mencakup kualitas gambar dan animasi, kualitas suara dan narasi, tampilan, serta kemudahan penggunaan. Setiap butir dinilai menggunakan skala Likert 1–4. Saran tertulis dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai bahan revisi.

Persentase kelayakan dihitung dengan rumus berikut.

V = (Total skor ÷ Skor maksimal) ×100%

Hasilnya dikategorikan pada Tabel 1. Skor UEQ dihitung sebagai rata-rata tiap aspek menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, lalu dibandingkan dengan *benchmark* UEQ.

UEQ mengukur enam aspek pengalaman pengguna (Laugwitz dkk., 2008). Daya tarik menggambarkan kesan umum terhadap produk. Kejelasan menunjukkan apakah produk mudah dipahami. Efisiensi menunjukkan apakah produk dapat dipakai tanpa usaha berlebihan. Ketepatan menggambarkan rasa terkendali dan dapat diandalkan. Stimulasi menunjukkan apakah produk menarik dan memotivasi. Kebaruan menggambarkan kesan inovatif dan kreatif. Pada penelitian ini, pernyataan UEQ disederhanakan dan dinilai dengan skala 1–4.

Tabel 1 Kategori Kelayakan Materi dan Media

Rentang Skor	Kategori
85,01–100%	Layak
70,01–85%	Cukup Layak
50,01–70%	Kurang Layak
0,00–50%	Tidak Layak

Sumber: dimodifikasi dari Amin dkk. (2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analyze*

Analisis dilakukan pada kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan media. Tujuan pembelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A (BSKAP, 2025). Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengajar dengan ceramah dan buku teks tanpa video, sedangkan peserta didik pasif dan kurang fokus. Fasilitas yang tersedia di kelas adalah proyektor LCD dan laptop. Angket kebutuhan menunjukkan bahwa 85% peserta didik senang belajar dengan video dan 90% guru membutuhkan media video berbasis budaya lokal. Tradisi Maulid Nabi dipilih karena dekat dengan kehidupan peserta didik dan memuat nilai kebersamaan, musyawarah, dan berbagi.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini disusun alur cerita, tokoh, naskah, dan *storyboard*. Tokoh utama video adalah Matus dan Viki yang menjalani persiapan dan pelaksanaan Maulid Nabi bersama keluarga. Nilai Pancasila yang ditampilkan adalah kelima sila, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial, melalui adegan membaca shalawat dan doa bersama, menghormati orang tua dan tamu, bergotong royong menyiapkan acara, berembuk membagi tugas, dan berbagi makanan dengan tetangga. Pendekatan CRT diwujudkan dengan menjadikan tradisi Maulid Nabi sebagai latar cerita dan sumber contoh nilai. Disusun pula modul ajar sebagai pendukung. Soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dibuat terpisah dari video karena video berformat MP4 tidak memuat fitur interaktif.

3. Tahap *Development*

Video dibuat sesuai *storyboard* dengan bantuan aplikasi CapCut dan Canva. Peran peneliti adalah menyusun naskah, memilih adegan, menyunting video, serta menambahkan narasi dan musik latar. Durasi video 7 menit. Hasil akhir diekspor dalam format MP4 dan dibagikan melalui YouTube dan Google Drive. Video kemudian divalidasi oleh dua ahli. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor didapat	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Ahli materi (Dr. Ahmad Fauzi, M.Pd.)	37	40	92,5%	Layak
Ahli media (Rina Wulandari, M.Pd.)	36	40	90,0%	Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan materi sebesar 92,5% (kategori layak) dan kelayakan media sebesar 90,0% (kategori layak). Pada aspek materi, skor tertinggi adalah kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, sedangkan skor terendah adalah keterkaitan dengan budaya lokal. Pada aspek media, skor tertinggi adalah kualitas gambar dan animasi, sedangkan skor terendah adalah kualitas suara dan narasi. Saran ahli materi adalah memperkuat keterkaitan nilai Pancasila dengan adegan tradisi Maulid Nabi, dan saran ahli media adalah meningkatkan kualitas audio serta menambahkan teks narasi. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah merevisi naskah untuk memperjelas kaitan nilai, meningkatkan kualitas audio, dan menambahkan *subtitle*. Hasil ini sejalan dengan temuan Rasiman dkk. (2024) yang melaporkan video pembelajaran berbasis CRT berkategori valid.

4. Tahap *Implementation*

Video diputar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN Petapan 1 Bangkalan. Setelah menonton, 2 guru dan seluruh 28 peserta didik mengisi angket kepraktisan. Uji coba dilakukan satu kali pertemuan tanpa uji perorangan atau kelompok kecil. Hasilnya disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3 Hasil Uji Kepraktisan Guru (n = 2)

Aspek	Rata-rata	Kategori
Daya tarik	3,75	Layak
Kejelasan	3,50	Layak
Efisiensi	3,50	Layak
Ketepatan	3,50	Layak
Stimulasi	3,50	Layak
Kebaruan	3,25	Layak

Tabel 4 Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik (n = 28)

Aspek	Rata-rata	Kategori
Daya tarik	3,68	Layak
Kejelasan	3,43	Layak

Aspek	Rata-rata	Kategori
Efisiensi	3,21	Layak
Ketepatan	3,36	Layak
Stimulasi	3,54	Layak
Kebaruan	3,29	Layak

Menurut guru, aspek tertinggi adalah daya tarik (3,75) dan aspek terendah adalah kebaruan (3,25). Menurut peserta didik, aspek tertinggi adalah daya tarik (3,68) dan aspek terendah adalah efisiensi (3,21). Guru dan peserta didik sama-sama menilai daya tarik paling tinggi, dan seluruh aspek pada kedua kelompok berkategori positif.

5. Pembahasan

Hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa video animasi berbasis CRT bermuatan Maulid Nabi layak dan praktis. Hasil ini sejalan dengan Suantini dkk. (2024), Aisyah dkk. (2022), dan Hariani dkk. (2024) yang melaporkan bahwa video animasi berbasis budaya lokal dapat dikembangkan dengan kategori valid dan praktis.

Nilai-nilai yang ditampilkan dalam video, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial, dekat dengan nilai yang terkandung dalam tradisi Maulid Nabi menurut Wahab dkk. (2020) dan Windisari dkk. (2025). Dalam pandangan CRT, penggunaan budaya yang dekat dengan peserta didik membuat materi terasa lebih relevan (Gay, 2018; Fitriah dkk., 2024). Meski demikian, UEQ hanya mengukur pengalaman pengguna, sehingga hasil penelitian ini belum dapat disimpulkan sebagai peningkatan motivasi atau hasil belajar.

Jika ditinjau dari proposisi Ladson-Billings (1995), video ini terutama mendukung aspek kompetensi budaya karena peserta didik melihat tradisi keluarganya tampil sebagai bagian dari pelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan sifat *validating* dalam CRT (Gay, 2018). Aspek keberhasilan akademik dan kesadaran kritis belum dapat dinilai karena penelitian ini tidak mengukur hasil belajar dan tidak memuat kegiatan refleksi kritis. Oleh sebab itu, simpulan penelitian dibatasi pada kelayakan dan kepraktisan.

Karakteristik peserta didik kelas II juga perlu dipertimbangkan dalam membaca hasil. Karena berada pada tahap operasional konkret (Piaget & Inhelder, 1969), mereka lebih mudah mengikuti nilai yang tampak dalam

tindakan tokoh daripada nilai yang dijelaskan dengan istilah. Video animasi memungkinkan tindakan seperti berbagi, bergotong royong, dan duduk bersama dilihat langsung. Meski demikian, video saja belum tentu cukup. Guru tetap perlu mengajak peserta didik berdiskusi setelah menonton agar nilai yang terlihat dapat dikaitkan dengan pengalaman mereka sendiri.

Dari sisi desain media, prinsip pembelajaran multimedia (Mayer, 2009) menyarankan narasi yang singkat, visual yang sederhana, dan penghilangan unsur yang tidak diperlukan. Prinsip ini berkaitan dengan aspek kejelasan dan efisiensi pada angket kepraktisan. Skor kejelasan (3,50 menurut guru dan 3,43 menurut peserta didik) dan efisiensi (3,50 menurut guru dan 3,21 menurut peserta didik) menunjukkan bahwa video cukup jelas dan efisien, tetapi masih ada ruang perbaikan pada efisiensi.

Tabel 5 menyajikan kerangka konseptual keterkaitan unsur tradisi Maulid Nabi dengan nilai Pancasila yang menjadi dasar perancangan cerita. Urutan barisnya sesuai dengan adegan yang ditampilkan dalam video.

Tabel 5 Keterkaitan Unsur Tradisi Maulid Nabi dengan Nilai Pancasila

Unsur tradisi	Nilai Pancasila
Membaca shalawat dan doa bersama	Sila 1: ketuhanan dan beribadah
Menghormati orang tua dan tamu	Sila 2: kemanusiaan dan sopan santun
Bergotong royong menyiapkan acara	Sila 3: persatuan dan kerja sama
Berembuk membagi tugas	Sila 4: musyawarah
Berbagi makanan dengan tetangga	Sila 5: keadilan sosial dan berbagi

Sumber: disusun peneliti; nilai religius, kerja sama, dan solidaritas merujuk pada Wahab dkk. (2020) dan Windisari dkk. (2025)

Aspek terendah menurut peserta didik adalah efisiensi (3,21). Kemungkinan penyebabnya adalah video animasi sudah sering dipakai guru, dan budaya lokal baru berfungsi sebagai latar cerita, belum sebagai kegiatan belajar yang beragam. Waktu produksi yang terbatas dan format MP4 yang tidak memiliki fitur interaktif juga dapat berperan. Aspek terendah menurut guru adalah kebaruan (3,25), kemungkinan karena video animasi sudah umum dan budaya lokal belum diintegrasikan secara variatif. Penjelasan ini masih berupa dugaan karena penelitian tidak menguji penyebabnya secara langsung.

6. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap berdasarkan masukan ahli, guru, dan peserta didik.

7. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada satu kelas dengan 28 peserta didik di satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Kedua, penelitian belum menguji pengaruh produk terhadap hasil belajar. Ketiga, waktu penelitian dan perangkat produksi video terbatas, serta jadwal pembelajaran yang padat sehingga uji coba hanya dapat dilakukan satu kali pertemuan.

8. Implikasi Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini menambah contoh penerapan CRT pada media video untuk kelas rendah. Penelitian CRT yang ditinjau dalam artikel ini berfokus pada pembelajaran IPAS kelas V (Rasiman dkk., 2024), sedangkan penelitian ini mengambil Pendidikan Pancasila kelas II. Hasilnya juga menunjukkan bahwa tradisi keagamaan lokal dapat dijadikan konteks belajar nilai Pancasila.

Secara praktis, guru dapat memakai video ini sebagai pembuka pembelajaran atau sebagai pemantik diskusi tentang nilai kebersamaan, musyawarah, dan berbagi. Karena kelas dapat terdiri atas peserta didik dengan latar belakang agama dan budaya yang beragam, guru perlu menyajikan video dengan tetap menghargai perbedaan dan tidak menjadikan satu tradisi sebagai satu-satunya contoh.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan video animasi berbasis CRT bermuatan tradisi Maulid Nabi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II melalui model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan kelayakan materi sebesar 92,5% dan kelayakan media sebesar 90,0%, keduanya berkategori layak. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru menilai daya tarik tertinggi (3,75) dan kebaruan terendah (3,25), sedangkan peserta didik menilai daya tarik tertinggi (3,68) dan efisiensi terendah (3,21). Dengan demikian, video ini dinilai layak dan praktis digunakan, sedangkan pengaruhnya terhadap hasil belajar perlu diuji pada penelitian selanjutnya.

Penelitian lanjutan disarankan menguji efektivitas dengan *pretest-posttest*, menjangkau lebih banyak sekolah, dan menambahkan kegiatan pendamping yang lebih bervariasi,

misalnya permainan peran atau kuis bertema tradisi Madura.

Guru disarankan memakai video sebagai pemantik sebelum diskusi kelas, bukan sebagai satu-satunya kegiatan belajar. Sekolah disarankan menyediakan perangkat pemutar yang memadai agar video dapat dipakai berulang. Peneliti lain disarankan melibatkan tokoh budaya atau tokoh agama setempat saat validasi isi agar penggambaran tradisi lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

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://doi.org/10.31258/ijsteame.1.1.45-60

Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan pendekatan problem-solving pada materi SPLTV kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(2), 1962–1977.

Amir, R. (2023). *Pengembangan video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter siswa kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa*. Artikel, Universitas Negeri Makassar. Diambil dari https://eprints.unm.ac.id/34063/

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

BSKAP. (2025). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang perubahan atas Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran*. Surabaya: Pascal Books.

Fitriah, L., Gaol, M. E. L., Cahyanti, N. R., Yamalia, N., Maharani, N., Iriani, I. T., & Surayanah, S. (2024). Pembelajaran berbasis pendekatan culturally responsive teaching di sekolah dasar. *JoLLA:*

Journal of Language, Literature and Arts, 4(6), 643–650. https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p643-650

Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). New York, NY: Teachers College Press.

Hariani, R. V., Affandi, L. H., & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan media video animasi dengan konsep etnomatematika "makanan tradisional khas Sasak" pada materi bangun datar untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10*(3). https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9171

Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32*(3), 465–491.

Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In A. Holzinger (Ed.), *HCI and usability for education and work* (pp. 63–76). Berlin, Heidelberg: Springer.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.

Rasiman, Miyono, N., Sudana, I. M., & Soedjono. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis culturally responsive teaching (CRT) untuk meningkatkan kompetensi guru SD kelas V Kecamatan Pringapus. *Cermin: Jurnal Penelitian, 8*(2), 639–649.

Suantini, N. N., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2024). Pengembangan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Bonyoh. *GeoScienceEd Journal, 5*(4), 613–618.

Wahab, Khairiansyah, H., & Misridah. (2020). Local wisdom-based character values in millennial Madurese community: A study of Molothen traditions. *Jurnal Pendidikan Islam, 9*(1), 57–78. https://doi.org/10.14421/jpi.2020.91.57-77

Windisari, Y., Farid, M., Biroli, A., Wardhana, I. J. K., & Retnosari, P. (2025). Molodhen tradition as a harmonization of socio-cultural values. *International Journal of Linguasphere, 1*(1). Diambil dari https://journal.unesa.ac.id/index.php/linguasphere/article/view/36261