

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO STOP MOTION DALAM MATERI WAYANG UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 46 SURABAYA

Nadira Amelia Siswanti

Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

E-mail: *nadira.20068@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Materi pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya tentang wayang, merupakan salah satu wujud pengenalan budaya daerah kepada siswa dan sangat penting diajarkan dalam Pendidikan. Pengembangan media pembelajaran wayang berbasis video stop motion dipilih sebagai alternatif untuk menarik perhatian siswa agar lebih memahami tokoh dan cerita wayang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis video stop motion, (2) mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis video stop motion, dan (3) mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video stop motion. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang dibatasi hingga tahap pengembangan level 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berhasil dikembangkan melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan produk. Produk yang dihasilkan telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis video stop motion.

Kata kunci

Pengembangan, stop motion, wayang

ABSTRACT

Javanese language learning materials, particularly those related to wayang (traditional shadow puppetry), serve as an important medium for introducing local culture to students and are essential to teach in education. The development of wayang-based learning media using stop motion video was chosen as an alternative to attract students' attention and enhance their understanding of wayang characters and stories. This study aims to: (1) describe the development process of stop motion video-based learning media, (2) assess the quality of the stop motion video-based learning media, and (3) determine students' responses to the stop motion video-based learning media. This research employed the Research and Development (R\&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, limited to level 1 development stage. Data were collected through observation sheets, interviews, and questionnaires. The results show that the learning media product was successfully developed through the analysis, design, and development stages. The product was validated by experts and declared to be "highly feasible" for use as a Javanese language learning medium based on stop motion video.

Keywords

Development, stop motion, wayang

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mampu mengembangkan aspek spiritual, akhlak, kecerdasan, dan keterampilan siswa (UU No. 20 Tahun 2003). Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran penting yang mendukung Kurikulum 2013, sesuai Pasal 37 UU Sisdiknas, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi budaya, bahasa, dan kearifan lokal. Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan mengajarkan siswa menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan

benar, serta menghargai karya sastra dan budaya daerah. Namun, hasil wawancara dengan guru di SMP Negeri 46 Surabaya menunjukkan bahwa siswa cenderung menganggap Bahasa Jawa kuno, sulit, dan membosankan. Mereka juga merasa kesulitan pada materi wayang karena banyaknya tokoh dan cerita yang berbeda-beda, sehingga sulit dihafalkan.

Perkembangan teknologi digital saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, kreatif, dan komunikatif antara guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis video animasi stop motion menjadi salah satu alternatif inovasi yang dinilai menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Video stop motion merupakan teknik animasi berupa rangkaian gambar diam yang ditampilkan berurutan sehingga tampak bergerak. Media ini lebih variatif, menarik, dan mampu meningkatkan gaya belajar siswa melalui visual dan warna (Agustien et al., 2018:20). Istilah "stop motion" sendiri berasal dari kata "stop" (berhenti) dan "motion" (gerak), dengan teknik pembuatan yang mirip animasi 2 dimensi, namun gambar dan pewarnaannya dibuat manual menggunakan cat air dan pensil warna.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis video stop motion pada materi wayang untuk siswa kelas VII SMP Negeri 46 Surabaya, mengetahui kualitas media yang dihasilkan, serta mengetahui respons siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis, yaitu memberikan inovasi media pembelajaran, memperkaya wawasan tentang media yang menarik, serta menjadi rekomendasi metode pembelajaran baru yang memotivasi siswa. Secara praktis, bagi siswa media ini dapat membantu memahami materi wayang dengan lebih mudah dan menyenangkan, sedangkan bagi guru dapat menambah ide kreatif serta alternatif bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa.

Dalam penelitian ini, istilah yang digunakan dijelaskan sebagai berikut. Pengembangan adalah proses merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, efektif, menarik, dan efisien. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi secara mudah dipahami, efektif, serta meningkatkan minat belajar. Video stop motion adalah media animasi yang menampilkan efek gerak melalui gambar diam, serta dapat dirancang sesuai kebutuhan materi dan siswa (Faituszabadi, 2017:101). Wayang adalah warisan budaya asli Indonesia yang bernilai luhur dan memadukan berbagai seni (Marwanto, 2000:1-2). Sementara menyimak adalah kemampuan memahami pesan lisan secara cermat (Tarigan, 1990:25), yang penting untuk melatih komunikasi dan apresiasi sastra.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video stop motion untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi wayang. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE karena sederhana, sistematis, dan efektif melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dibatasi pada pengembangan level 1.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipan (Sutrisno Hadi, 1986), wawancara mendalam (Sugiyono, 2015), dan angket skala Likert (Sugiyono, 2015), kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kelayakan media dinilai berdasarkan kategori Arikunto (2009) dalam Lis & Totok (2017). Hasil uji kelayakan dari ahli, guru, dan siswa digunakan untuk menyempurnakan media agar menarik, relevan, dan efektif untuk pembelajaran materi wayang Bahasa Jawa kelas VII.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik berjudul Sri Wedari, yang terdiri dari dua cerita utama yaitu Masako Pitik dan Bakso Mas Boy. Komik ini dirancang menggunakan bahasa Jawa kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa SMP. Produk ini tidak hanya menekankan aspek visual, tetapi juga mengandung unsur interaktif berupa audio pembaca dan narasi yang menambah daya tarik siswa.

3.1 Analisis

Pengembangan media pembelajaran Komik Sri Wedari dianalisis dari analisis perkara, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis digunakan untuk menentukan pengembangan seperti apa yang cocok digunakan dalam media pembelajaran.

a) Analisis Perkara

Hasil observasi selama PLP di SMPN 46 Surabaya menunjukkan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Siswa merasa bahasa yang digunakan sulit dipahami karena dianggap kuno, ketinggalan zaman, dan tidak sesuai dengan bahasa sehari-hari mereka. Mereka lebih terbiasa menggunakan bahasa Ngoko yang kasar daripada Krama Inggil, dan sering tidak bisa membedakan cara berbicara kepada yang lebih tua atau sebaya. Dalam materi wayang, siswa juga mengalami kesulitan memahami jenis-jenis wayang karena bentuknya dianggap mirip-mirip, sehingga sulit menghafal tokoh dan ceritanya. Di sisi lain, guru masih jarang memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, padahal siswa sehari-hari sangat dekat dengan gawai dan media sosial. Kurangnya pemanfaatan teknologi ini membuat siswa kurang tertarik memperhatikan guru di kelas. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi agar pembelajaran Bahasa Jawa lebih menarik bagi siswa.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII-F SMP Negeri 46 Surabaya. Siswa di kelas ini cenderung bosan jika pembelajaran hanya mengandalkan buku, karena guru kurang kreatif dan jarang menggunakan media yang menarik. Akibatnya, banyak siswa lebih memilih bermain ponsel saat pelajaran. Mereka lebih tertarik jika diajak bermain atau melihat gambar/video yang disajikan. Selain itu, di kelas juga terdapat siswa inklusi yang cara berpikirnya berbeda sehingga guru perlu membagi fokus saat mengajar. Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa membutuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, misalnya dengan penggunaan media video dan permainan yang relevan dengan materi. Hal ini diharapkan membuat mereka lebih antusias belajar, terutama dalam materi Bahasa Jawa. Karena selama ini

guru hanya menyampaikan materi sama persis seperti di buku tanpa variasi, peneliti menyesuaikan kebutuhan siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis gambar dan audio berupa animasi stop motion pada materi wayang, yang dipandang tepat untuk disajikan.

c) Analisis Tujuan Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Jawa SMP Negeri 46 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) MGMP Kota Surabaya adalah agar peserta didik mampu memahami informasi, gagasan, pandangan, arahan, atau pesan dari berbagai jenis teks, termasuk teks wayang. Materi wayang pada kelas VII dipilih karena relevan dengan CP, yaitu siswa diharapkan mampu memahami makna tersurat dan tersirat dari cerita wayang. Untuk mendukung pencapaian tersebut, peneliti menyesuaikan metode pembelajaran dengan media animasi stop motion cerita wayang. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media ini adalah siswa memahami jenis-jenis wayang, siswa mampu membedakan jenis-jenis wayang, siswa mengenali ciri khas masing-masing wayang, siswa memahami alur cerita setiap tokoh wayang.

3.2 Desain

Tahap ini adalah proses pembuatan rancangan model media pembelajaran, rancangan materi, dan proses dari awal sampai akhir. Tahap perancangan produk dilakukan dengan menyesuaikan materi wayang yang memiliki banyak jenis dan cerita, sehingga media yang digunakan, pemilihan warna, latar belakang, dan cerita yang disajikan disusun agar sesuai dengan kisah wayang yang ada.

a) Perancangan produk:

- 1) Menyesuaikan materi wayang yang memiliki banyak jenis dan cerita.
- 2) Memilih media, warna, latar belakang, dan cerita yang sesuai dengan kisah wayang.
- 3) Berdasarkan kebutuhan siswa yang lebih menyukai pembelajaran dengan media menarik (komputer, laptop, HP, dll.) daripada hanya dari buku.

b) Alat dan bahan yang digunakan:

- 1) Buku gambar A3 untuk menggambar sketsa wayang/gambar lain.
- 2) Pensil, spidol, drawing pen, penghapus, cat air untuk mempertegas dan mewarnai karakter agar tampak nyata.
- 3) Gunting untuk memotong tiap karakter yang akan digunakan dalam video.
- 4) Kamera, lighting, aplikasi editing untuk memotret dan menyusun video stop motion sebagai media pembelajaran.

c) Gambar Sketsa Dalam Media Pembelajaran

Beberapa karakter wayang dan latar akan digunakan dalam video.



Gambar 1. Sketsa wayang

Sumber: Pribadi



Gambar 2. Latar video

Sumber: Pribadi



Gambar 3 Wayang yang sudah dipotong

Sumber: Pribadi

Gambar diatas merupakan karakter wayang yang akan digunakan dalam media pembelajaran stop motion dan latar yang digunakan dalam media.

d) Proses Pembuatan Video

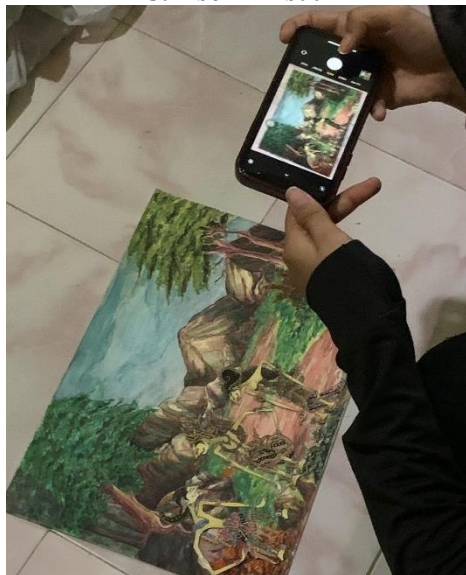
Setelah semua gambar selesai disiapkan, tahap selanjutnya adalah proses pembuatan video atau editing. Proses ini dimulai dengan menyusun karakter secara runtut sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang. Setiap gerakan kecil pada karakter difoto satu per satu dengan urutan yang tepat agar saat digabungkan menjadi video, gerakannya terlihat halus dan natural. Pengambilan foto pada setiap pergerakan,

meskipun sangat kecil, tetap dilakukan untuk menghasilkan video stop motion yang smooth dan sesuai harapan.



Gambar 4. Proses Video

Sumber : Pribadi



Gambar 5. Proses Video

Sumber : Pribadi

3.3 Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, peneliti tidak melakukannya sendiri, melainkan bekerja sama dengan developer. Proses mulai dari pembuatan sketsa gambar hingga penyusunan video dikerjakan oleh developer sesuai arahan dan konsep yang telah disusun peneliti. Peneliti hanya bertanggung jawab pada penyusunan alur cerita serta menentukan kebutuhan-kebutuhan media yang diperlukan. Tahap pertama adalah membuat narasi dan ilustrasi video, dimulai dengan menyusun alur cerita atau narasi menggunakan bahasa Jawa krama alus untuk menyesuaikan dengan istilah pewayangan. Setelah itu, gambar-gambar yang sudah disiapkan dan difoto diedit dengan aplikasi editing agar tersusun runtut menjadi sebuah video. Media video stop motion dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih tertarik melihat gambar di ponsel. Setelah video tersusun rapi, dimasukkan ilustrasi suara yang direkam secara terpisah. Perekaman suara juga tidak dilakukan sendiri oleh peneliti, melainkan meminta bantuan orang yang sudah terbiasa berbicara dalam bahasa Jawa dengan intonasi yang tepat dan jelas.

3.4 Respon Siswa

Bagian ini menjelaskan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video stop motion. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di SMP Negeri 7 Surabaya. Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli dan mendapat masukan dari guru, peneliti kemudian menyebarkan angket kepada kelompok kecil yang terdiri dari 27 siswa. Uji coba pada kelompok kecil ini dilakukan untuk memperoleh data yang kemudian dianalisis. Hasil jawaban dari para siswa akan dijelaskan pada bagian berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Rata-rata 27 Siswa	Skor Maksimal
1.	Desain	1. Ketetapan gambar dengan lafal sesuai	2,92	4
		2. Desain media yang digunakan menarik perhatian	3,33	4
		3. Penggunaan posisi waktu gerak henti dalam media pembelajaran sudah sesuai	3	4
		4. Tampilan karakter dalam media pembelajaran menarik perhatian	3,22	4
		5. Penempatan gambar karakter dalam media pembelajaran sudah sesuai	3,33	4
		6. Suara yang digunakan dalam media terdengar jelas	3,51	4
		7. Warna gambar karakter di dalam media pembelajaran sudah sesuai	3,22	4
		8. Ukuran gambar yang digunakan tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil	3,55	4
		9. Warna dan gambar background sesuai alur cerita	3,48	4
2.	Isi/Materi	10. Suara yang digunakan dapat terdengar jelas	3,44	4
		11. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	3,03	4
		12. Kesesuaian materi dengan soal yang disajikan sudah sesuai	3,18	4
3.	Pembelajaran	13. Saya merasa terbantu dalam materi wayang bahasa Jawa dengan adanya media pembelajaran ini	3,25	4

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Rata-rata 27 Siswa	Skor Maksimal
		14. Saya termotivasi oleh media ini untuk belajar menyimak bahasa Jawa	3	4
		15. Media dapat memberikan fokus perhatian saya dalam belajar menyimak	3,14	4
TOTAL SKOR				60

Tabel di atas menunjukkan rata-rata total hasil dari 27 siswa. Rata-rata yang dijelaskan tersebut diperoleh dari 3 aspek dan 15 indikator yang dapat diketahui setelah melihat hasil penilaian dari para siswa. Rata-rata respon siswa pada setiap indikator akan dijabarkan pada bagian berikut.

Tabel 3. Rata-Rata Siswa Setiap Indikator

Responden	Pertanyaan															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Siswa 1	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	47
Siswa 2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	50
Siswa 3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	53
Siswa 4	3	2	2	4	2	4	2	3	4	4	3	0	2	3	3	41
Siswa 5	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	51
Siswa 6	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	50
Siswa 7	2	4	4	3	4	4	4	4	4	0	3	4	4	3	4	51
Siswa 8	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
Siswa 9	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	2	4	3	3	47
Siswa 10	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	56
Siswa 11	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	50
Siswa 12	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	51
Siswa 13	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	47
Siswa 14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	57
Siswa 15	3	4	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	47
Siswa 16	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	50
Siswa 17	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	43
Siswa 18	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	46
Siswa 19	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	50
Siswa 20	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	1	2	2	1	2	41
Siswa 21	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	51
Siswa 22	2	3	2	3	4	1	4	3	3	2	1	2	3	2	2	37
Siswa 23	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
Siswa 24	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	50
Siswa 25	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	45
Siswa 26	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	53
Siswa 27	2	3	3	1	2	3	2	4	1	3	3	3	2	2	2	36
TOTAL	79	90	81	87	90	95	87	96	94	93	82	86	88	81	85	1314
Rata-rata	2,92	3,33	3	3,22	3,33	3,51	3,22	3,55	3,48	3,44	3,03	3,18	3,25	3	3,14	42,23

Berdasarkan tabel-tabel sebelumnya, hasil angket menunjukkan variasi respon siswa terhadap media pembelajaran video stop motion. Pada pertanyaan pertama tentang kesesuaian gambar dan lafal, rerata hanya 2,92 karena sebagian siswa menilai gerakan gambar tidak sinkron dengan narasi. Pertanyaan kedua mengenai desain cukup menarik

mendapat nilai lebih tinggi karena banyak siswa setuju. Pada pertanyaan ketiga tentang posisi gerak berhenti, banyak siswa masih merasa kurang sesuai. Penempatan gambar karakter juga dinilai masih perlu diperbaiki meski cukup banyak siswa yang setuju. Dari segi suara, sebagian besar siswa menilai sudah jelas dan enak didengar. Warna media, ukuran gambar, serta kesesuaian warna dengan latar belakang mayoritas mendapat penilaian baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang puas. Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami oleh sebagian besar siswa, meski ada beberapa yang menganggapnya masih kurang jelas. Materi dan latihan juga dinilai cukup selaras, serta banyak siswa merasa terbantu dengan media ini untuk memahami materi wayang. Media ini juga dinilai cukup memotivasi siswa untuk belajar meski tidak semua sepakat. Terakhir, fokus siswa selama pembelajaran wayang dengan media ini meningkat pada sebagian besar siswa, meskipun ada yang masih merasa kurang terbantu. Secara umum, media ini sudah diterima dengan baik oleh mayoritas siswa, namun masih ada beberapa aspek teknis yang perlu penyempurnaan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video stop motion pada materi wayang untuk meningkatkan keterampilan menyimak di SMP Negeri 46 Surabaya, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, media pembelajaran video stop motion dapat dikembangkan dan sesuai untuk materi wayang. Kedua, penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE, namun hanya sampai pada tahap pengembangan level 1. Ketiga, respon siswa terhadap media pembelajaran video stop motion juga sangat positif dan menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 46 Surabaya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56.
- Bariah, H., Kirom, A., & Nur Hadi, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Guru pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan di Madrasah Ibtidaiyah Darut Taqwa Purwosari. In / *ANTHOR: Education and Learning Journal* (Vol. 2).
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU POP-UP WAYANG TOKOH PANDHAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SD* (Vol. 3).
- Hidayah, K., Alfa Khusna, N., Alfia, U., & Fikri Abdun Nasir, M. (2023). *Adaptasi Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka* (Vol. 2, Issue 2).
- I., & Sulistyowati, S. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 95–104. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.75>
- Sandhangan Swara Kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 299–308. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11554>
- Sinaga, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Video Stop Motion Dalam Menentukan Nilai Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Hikayat. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>.