



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS
e-ISSN 2597-4122
(Online)
p-ISSN 2581-1800
(Print)

***Correspondence:**
Meidiana Puspita Sari
[meidianapuspitasaki75@
mail.com](mailto:meidianapuspitasaki75@gmail.com)

Received: 01-07-2022
Accepted: 06-03-2023
Published: 12-03-2023

DOI
[http://dx.doi.org/10.30651/
651/else.v7i1.13868](http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.13868)

ANALISIS PERBEDAAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG PADA SISWA KELAS IV

Meidiana Puspita Sari¹, Khairil Iba²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

meidianapuspitasaki75@gmail.com¹, khairil.iba@uhamka.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan penggunaan Media Video Animasi dengan Buku Cerita Bergambar pada hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang. Penelitian ini merupakan kuantitatif eksperimen yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang dengan jumlah siswa sebanyak 30. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes esai, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenis dan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media video animasi yaitu 87,7 sedangkan hasil belajar siswa menggunakan media buku cerita bergambar yaitu 62,3. Berdasarkan perhitungan harga thitung = 3,1295 serta ttabel = 2,0007 pada taraf signifikan (α) = 0,05 sedangkan dengan derajat kebebasan 58. Oleh karena itu, thitung > ttabel (3,1295 > 2,0007) maka H_0 ditolak karena tidak memenuhi kriteria. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara media video animasi dengan media buku cerita

Kata Kunci: Hasil Belajar; Video Animasi; Buku Cerita Bergambar

Abstract

The purpose of this study was to determine the difference between the use of animated video media and picture story books on the learning outcomes of Indonesian fairy tale material for fourth graders at SDN Kampung Melayu 02 Evening. This research is a quantitative experiment conducted in class IV SDN Kampung Melayu 02 Petang with a total of 30 students. The data collection methods used were essay tests, documentation and interviews. The data analysis technique used normality test, homogeneity test and hypothesis testing with t-test. The results showed that the calculation results obtained the average student learning outcomes using animated video media, namely 87.7 while student learning outcomes using picture story books media, namely 62.3. Based on the calculation of the price tcount = 3.1295 and ttabel = 2,0007 at a significant level (α) = 0.05 while the degrees of freedom are 58. Therefore, tcount > ttabel (3.1295 > 2,0007) then H_0 is rejected because does not meet the criteria. This means that there is a significant difference between animated video media and storybook media

Keywords: Learning Outcomes; Animated Video; Story Books A Picture

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan sarana untuk berpikir dan cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk memajukan kemampuan dan keterampilan menalar siswa (Khair 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 dipaparkan menggunakan pendekatan berbaris teks. Bentuknya bisa berupa teks tertulis maupun teks lisan. Terdapat 4 aspek dalam keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara (Wahyuni 2020). Salah satu materi yang terdapat di dalam kompetensi Bahasa Indonesia yaitu dongeng. Pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa sekolah dasar mampu mengembangkan kemampuan berpikir cerita dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu kegiatan yang disukai anak-anak adalah mendengarkan berbagai cerita dan dongeng (Dharma 2019). Dongeng adalah komponen dari kesusastraan Indonesia yang erat dengan kebudayaan masyarakat. Pada kurikulum 2013, materi dongeng mengupayakan siswa untuk bisa menafsirkan pesan dalam dongeng yang dipaparkan secara lisan, tulis dan visual (Saidah and Damariswara 2019).

Ketika kegiatan pembelajaran dongeng berlangsung, siswa tampak jenuh karena hanya mendengarkan ceramah guru sehingga membuat siswa berbincang sendiri dengan teman bahkan mengantuk (Fitriana, Hidayat, and Utami 2020). Siswa hanya mendengarkan atau membaca sebuah dongeng yang ada di dalam buku teks. Dalam hal ini siswa dianggap tidak hanya mendengarkan tetapi menyimak. Dengan menyimak, siswa bisa memahami secara rinci dongeng yang terdapat di dalam buku, dengan mendengar tingkat ingatannya lebih rendah dibandingkan dengan menyimak (Mualifah 2019). Siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran jika siswa tidak mampu berbicara dengan baik dan benar. Hal ini terlihat oleh kurangnya antusias siswa dalam selama menjalani proses pembelajaran, lemahnya

respons siswa dalam penjelasan guru, pusat perhatian siswa yang kurang, serta penyampaian materi yang kurang jelas dari guru sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal (Purwanto 2017)

Selain itu, guru hanya memberikan tugas sehingga siswa tidak bersemangat mengerjakan tugas, menyebabkan siswa menyalin pekerjaan teman lain dan mengerjakan tugas jika ditegur oleh guru. Ketika siswa tidak mengerti isi materi yang telah dipaparkan guru, siswa cenderung diam dan tidak mau bertanya dengan guru. Kadang kala siswa cenderung tidak memahami pembelajaran, hal ini disebabkan karena pembelajaran tematik di sekolah dasar masih bersifat abstrak serta kurangnya kesempatan siswa untuk bisa membangun kemampuan berpikir secara kritis (Widiyasanti and Ayriza 2018).

Dari bebaapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi pada siswa kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang yaitu siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa maupun dengan guru karena pembelajaran berpusat pada guru (teacher center), media pembelajaran yang kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan media buku paket saja, siswa hanya mendengarkan atau membaca sebuah dongeng sehingga banyak siswa yang berbicara dan bergurau dengan temannya, dan siswa kurang aktif dalam menganalisis masalah yang terdapat dalam materi pembelajaran, mengantuk dan tidak peduli terhadap materi karena guru tidak memiliki kreativitas yang tinggi.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Tujuan penggunaan media adalah untuk meningkatkan pemahaman anak (Ratnasari and Zubaidah 2019). Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan dalam menetapkan, memanfaatkan dan memadukan media yang digunakan dalam

kegiatan pembelajaran (Izzah, Bahar, and Puteri 2020). Salah satu unsur terpenting dari komponen pembelajaran adalah guru. Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Guru membutuhkan kreativitas yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih optimal dan nyaman bagi siswanya (Mashuri and Budiyo 2020). Dalam kegiatan pembelajaran yaitu pendidik belum bisa memaksimalkan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Ketika pendidik menyajikan materi khususnya pada materi Bahasa Indonesia hanya menggunakan media gambar saja (Gae, Ganing, and Kristiantari 2021)

Keberadaan buku bergambar merupakan hal yang lumrah dan lumrah bagi anak-anak. Hal ini juga digunakan sebagai sumber belajar. Ini adalah sumber belajar yang menarik karena Anda dapat memvisualisasikan cerita dengan gambar dan warna yang menarik, tergantung pada jalan cerita dan latar belakang cerita (Munthe and Halim 2019). Buku cerita bergambar dengan ilustrasi gambar membantu pembaca memvisualisasikan cerita dan detail secara akurat, memperjelas teks dan membuatnya menjadi lebih menarik untuk menarik perhatian pembaca (Ayumi, Haryadi, and Pristiwati 2021). Media ini sangat berguna ketika anak bosan belajar di rumah dan sangat membantu siswa dan guru untuk menyampaikan materi dan memahami pembelajaran dengan baik (Juniza, Armariena, and Prasrihamni 2022)

Media video animasi merupakan sebuah teknologi yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik memahami isi materi. Salah satu media pembelajaran yang akurat yaitu video karena terdapat komponen multimedia berupa gambar, animasi, teks, dan audio sehingga siswa tertarik untuk belajar (Pradana, Abidin, and Adi 2020). Dengan menggunakan media video animasi siswa akan semangat belajar, kemudian guru meminta siswa

untuk mengulang kembali cerita yang telah disaksikan secara bersama sama. Dengan hal tersebut akan melatih siswa untuk berpikir secara kritis dan meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca dan berbicara. Maka dari itu, sebaiknya guru bisa memberikan pembelajaran menggunakan media elektronik maupun media visual. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Perbedaan Penggunaan Media Video Animasi dan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Dongeng Pada Siswa Kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui perbedaan terhadap tindakan yang telah disampaikan kepada peserta didik. Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian *True Experiment* untuk menentukan perbandingan dua sampel dari populasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (Haryono 2018). Pada penelitian ini memberikan treatment pada siswa kelas IV A (kelas eksperimen) dengan menayangkan media video animasi kemudian peserta didik diberikan tes esai untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sedangkan pada siswa kelas IV B (kelas kontrol) memberikan tes esai tanpa diberikan treatment untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan jumlah siswa masing-masing kelas 30 siswa.

Tabel 1 Skema Rancangan Penelitian

Treatment	Hasil
-----------	-------

Keterangan :

Treatment : memberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen yaitu video animasi
 Hasil : tes awal yang diberikan pada kelas kontrol dan tes akhir yang

diberikan oleh peneliti pada kelas eksperimen diakhiri penelitian.

Pada pembelajaran dongeng strategi pembelajaran yang dilakkan pada pembelajaran kelas eksperimen yaitu menyiapkan media video animasi dongeng dan PPT (Power Point) sebagai bahan ajar yang akan ditampilkan dalam pembelajaran agar siswa dapat menganalisis video animasi sehingga siswa merasa tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan sebuah teks dongeng yang akan siswa analisis. Dalam pelaksanaan peneliti memberikan test esai pada kelas kontrol menggunakan buku cerita bergambar. Kemudian peneliti memberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi. Setelah melakukan treatment kemudian peneliti akan memberikan tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau tidak

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan wali kelas IV SDN Kampung Melayu 02 Petang pada hasil belajar Bahasa Indonesia untuk mengetahui kondisi awal siswa dan karakteristik siswa yang akan diteliti. Peneliti menggunakan tes tertulis berupa esai untuk mengetahui kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh data sebagai pelengkap penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan foto kegiatan pelaksanaan kegiatan penelitian di dalam kelas. Teknik validitas instrumen yaitu dengan dosen sebagai ahli materi Bahasa Indonesia. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan Uji T yang dilakukan kepada 2 kelas yaitu kelas IV A dengan jumlah 30 siswa dan IV B dengan jumlah 30 siswa dengan total sampelnya yaitu 60 siswa yang akan dijadikan sebagai penelitian.

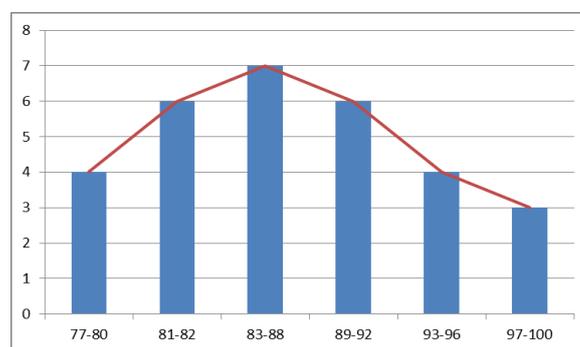
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Skor Kelas Eksperimen

Kelas IVA (Kelas Eksperimen)						
No	Interval	F	X	X ²	FX	FX ²
1	77 – 80	4	78,5	6162,5	314	24649
2	81-84	6	82,5	6806,25	495	40837,5
3	85-88	7	86,5	7482,25	605,5	52375,8
4	89-92	6	90,5	8190,25	543	49141,5
5	93-96	4	94,5	8930,25	378	35721
6	97-100	3	98,5	9702,25	295,5	29106,8
Jumlah		30		47273,5	2631	231832

Berdasarkan tabel kelas interval diatas bahwa terdapat 4 siswa memiliki nilai tengah terendah sebesar 77. Sedangkan hanya 3 orang siswa yang memiliki nilai tengah tertinggi sebesar 100. Dari tabel distribusi frekuensi tersebut di dapat rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen siswa menggunakan media video animasi adalah 87,7, dengan median 87,3 modus 86,5, varians 37,7 dan simpangan baku 5,88. Jika disajikan dalam bentuk diagram histogram dan poligon maka akan dihasilkan gambar berikut ini :



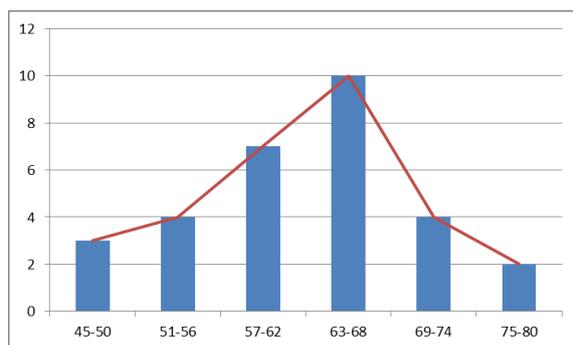
Gambar 1 Grafik Histogram dan Poligon Frekuensi Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan grafik, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 83- 88 sebanyak 7 siswa, nilai tertinggi antara 97-100 sebanyak 3 siswa, sedangkan nilai terendah antara 77- 80 sebanyak 4 siswa

Tabel 3 Daftar Distribusi Frekuensi Skor Kelas Kontrol

Kelas IVB (Kelas Kontrol)						
No	Interval	F	X	X ₂	FX	FX ₂
1	45-50	3	47,5	2256,25	142,5	6768,75
2	51-56	4	53,5	2862,25	214	11449
3	57-62	7	59,5	3540,25	416,5	24781,75
4	63-68	10	65,5	4290,25	655	42902,5
5	69-74	4	71,5	5112,25	286	20449
6	75-80	2	77,5	6006,25	155	12012,5
JUMLAH		30		24067,5	1869	118363,5

Berdasarkan tabel kelas interval diatas bahwa terdapat 3 siswa memiliki nilai tengah terendah sebesar 45. Sedangkan hanya 2 orang siswa yang memiliki nilai tengah tertinggi sebesar 79. Dari tabel distribusi frekuensi tersebut di dapat rata-rata hail belajar kelompok kontrol siswa menggunakan media buku cerita berfambar adalah 62,3, median 63,1, modus 64,3, varians 66,37 dan simpangan baku 8,14. Jika disajikan dalam bentuk diagram histogram dan poligon maka akan dihasilkan gambar berikut ini:

**Gambar 2** Grafik Histogram dan Poligon Frekuensi Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan grafik, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 63-68 sebanyak 10 siswa, nilai tertinggi antara 75-80 sebanyak 2 siswa, sedangkan nilai terendah antara 45-50 sebanyak 3 siswa.

Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data keduanya baik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah disebarakan (Nugroho and Anugraheni 2021). Peneliti menggunakan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang kita miliki berdistribusi normal atau tidak. uji normalitas dapat dilakukan dengan uji *Liliefors*. Dari data tes hasil belajar siswa untuk kelompok eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,105$ dan $L_{tabel} = 0,161$ pada taraf signifikansi (α) = 0,05 untuk 30 adalah $L_{hitung} 0,105 < 0,161 L_{tabel}$. Sedangkan dari pengujian tes hasil belajar siswa untuk kelompok kontrol $L_{hitung} = 0,069$ dan $L_{tabel} = 0,161$ pada taraf signifikansi (α) = 0,05 untuk 30 adalah $L_{hitung} 0,069 < 0,161 L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa dari populasi pada kedua kelompok berdistribusi normal

Tabel 4 Nilai Hasil Uji Normalitas

Kelas	L _o	L _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,105	0,161	Normal
Kontrol	0,069	0,161	Normal

Uji Homogenitas

Menurut (Novita, Sukmanasa, and Pratama 2019). Peneliti menggunakan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel pada kelompok eksperimen maupun kelompok kelas kontrol memiliki variant yang sama. Uji Homogenitas ini menggunakan uji Fisher dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian homogenitas :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti homogen

Dari hasil pengujian yang diperoleh $F_{hitung} = 1,76$ dan $F_{tabel} = 1,85$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan dk pembilang 29 dan dk penyebut 29. Karena F_{hitung} tidak melebihi F_{tabel} yaitu $F_{hitung} =$

$1,76 < 1,85 F_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa variansi kedua kelompok tersebut homogen.

Tabel 5 Nilai Hasil Uji Homogen

F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1,76	1,85	Homogen

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas jika data berdistribusi normal homogen, maka dapat dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata (Uji T) (Novita, Sukmanasa, and Pratama 2019). Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol. Dengan rumus sebagai berikut:

$$t - \text{Test} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

Kriteria Pengujian :

$T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan

$T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ maka H_0 di tolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan

Dari hasil perhitungan harga $t_{\text{hitung}} = 3,1295$ serta $t_{\text{tabel}} = 2,0007$ pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan derajat kebebasan 58. Oleh karena itu, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,1295 > 2,0007$) maka H_0 ditolak karena tidak memenuhi kriteria. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng.

Tabel 6. Nilai Hasil Uji-T

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
3,1295	2,0007	Signifikan

Berdasarkan data yang telah dianalisis maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan

antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Penggunaan media video animasi pada saat pembelajaran dapat membantu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa lebih baik. Dilihat dengan antusiasnya siswa saat pembelajaran menggunakan media video animasi selama kegiatan pembelajaran siswa berlangsung. Sedangkan penggunaan media buku cerita bergambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung kurang aktif dan kelas kurang kondusif. Ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran ketika menjawab soal yang diberikan membutuhkan waktu yang cukup lama. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur dan Reskiyanti Tajuddin yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan dibuktikan dengan nilai maksimum pre-test 51,9 dan nilai maksimum post-test 77,95. Maka, disarankan untuk guru menggunakan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori, pengajuan hipotesis dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media video animasi yaitu 87,7 sedangkan hasil belajar siswa menggunakan media buku cerita bergambar yaitu 62,3. Berdasarkan hasil perhitungan harga $t_{\text{hitung}} = 3,1295$ serta $t_{\text{tabel}} = 2,0007$ pada taraf signifikan (α) = 0,05 sedangkan dengan derajat kebebasan 58. Oleh karena itu, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,1295 > 2,0007$) maka H_0 ditolak karena tidak memenuhi kriteria. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara media video animasi dengan media buku cerita bergambar.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini dapat diberikan beberapa saran untuk penggunaan media video animasi dan media

buku cerita bergambar pada hasil belajar bahasa Indonesia materi dongeng yaitu bagi kepala sekolah untuk mengadakan pelatihan tentang media pembelajaran untuk mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan membuat siswa semakin tertarik pada pembelajaran. Selain itu menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran dan pengadaan media pembelajaran. Untuk guru hendaknya menggunakan media pembelajaran media video animasi dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media video animasi meningkatkan siswa untuk berpikir kritis dalam menganalisis sebuah dongeng. Untuk peneliti selanjutnya kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi mendorong siswa untuk lebih aktif karena siswa diberikan kebebasan untuk berpikir secara kritis menganalisis sebuah dongeng. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi

DAFTAR PUSTAKA

- Ayumi, Alfi Yalda, Haryadi Haryadi, and Rahayu Pristiwati. 2021. "Kajian Dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menulis Teks Narasi." *Asas: Jurnal Sastra* 10 (2): 161–70. <https://doi.org/10.24114/ajs.v10i2.26317>.
- Dharma, Aditya I Md. 2019. "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013." *Journal for Lesson and Learning Studies* 2 (1): 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Fitriana, Panji Hidayat, and Sri Utami. 2020. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada SD Negeri 21 Sawang." *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 828–36.
- Gae, Nathalia Angelina, Ni Nyoman Ganing, and M G Rini Kristiantari. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5 (1): 100–108.
- Haryono, Mohamad. 2018. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Keyakinan Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Nusantara* 1 (1): 19–26.
- Izzah, Lidiatul, Herwina Bahar, and Gianti Puteri. 2020. "Pengaruh Animasi Dalam Aplikasi Powtoon Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi." *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2–7.
- Juniza, Desy, dian nuzulia Armariena, and Mega Prasrihamni. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III." *Journal On Teacher Education* 3 (2): 120–26.
- Khair, Ummul. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1).
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903.
- Mualifah, Siti. 2019. "Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Dongeng Siswa Kelas 1-b SD Negeri 2 Sokaraja Tengah Dengan Media Audio Visual." *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 4 (2): 245–50.
- Munthe, Ashiong Parhehean, and Delya Halim. 2019. "Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar." *Satya Widya* 35 (2): 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. 2019. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3 (2): 64–72.

- Nugroho, Teguh Adi, and Indri Anugraheni. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving Dan Problem Posing Di Tinjau Dari Cara Berfikir Kreatif Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2): 1003–10. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.583>.
- Pradana, Dian, Zainul Abidin, and Eka Pramono Adi. 2020. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu." *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 7 (2): 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>.
- Purwanto, Galang. 2017. "Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kintelan 1 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An Vol 4*, Nom: 257–61.
- Ratnasari, Eka Mei, and Enny Zubaidah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9 (3): 267–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Saidah, Karimatus, and Rian Damariswara. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD Karimatus." *Premiere Educancum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9 (1): 73–81. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>.
- Wahyuni, Neneng. 2020. "Keterampilan Menulis Dongeng Menggunakan Metode Drill." *Literatur: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran* 1 (1): 39–44. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>.
- Widiyasanti, Margareta, and Yulia Ayriza. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Karakter* 1 (1): 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.