

## Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa

Andini Dwi Oktavia\*, Abdul Rahman Jupri

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta

\*Corresponding Author: andinidwi301@gmail.com

### Abstract

*The level of students' skill in attentiveness to a story is not maximum. This is because of a lack of interest and students' willingness to attentive to a story. The lack of student interest in attentive to a story is due to the teaching process of teachers is not optimum in the use of the media of learning, causing the attentive learning to be incredibly boring and inconspicuous. The use of teaching media based on cartoon films is good enough to increase students interest in the attentiveness to a story. The purpose of this study is to see if there is an influence in the use of cartoon media on the ability to attentive to student stories. The method used was an experimental quasi with a test study instruments of multiple choice of LOTS and HOTS. The sample of this study is a 4th grade Mampang 3 Depok Elementary School. The research sample consisted of 60 students, 30 students of IV C as an experiment group and 30 students of IV B as a control group. Data analysis results in an average 5% degree differential test. Based on the results of research and data analysis indicates that the results of paying attention to student experiments and control groups increase after treatment. But the average value of paying attention to students using cartoon films is better than for the average student using conventional learning media. Cartoons are thus effective and influential in their ability to pay attention to students in elementary school.*

**Keywords:** animated film learning media; attentive skill ; primary school

### Abstrak

Menyimak merupakan sebuah persyaratan mutlak dalam menguasai sebuah informasi, terlebih dalam ilmu pengetahuan harus diawali dengan kesediaan menyimak secara bersungguh-sungguh. Tetapi pada kenyataannya tingkat kesediaan dan minat siswa dalam menyimak belum maksimal, hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran menyimak khususnya menyimak sebuah cerita guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Solusi yang dibuat dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis film animasi kartun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif quasi eksperimen dengan instrumen penelitian soal pilihan ganda berbasis LOTS dan HOTS. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mampang 3 Depok yang terdiri dari 30 siswa kelas IV B dan 30 siswa kelas IV C. Kelompok eksperimen adalah kelas IV C dan kelompok kontrol adalah kelas IV B. Analisis data menggunakan uji perbedaan rata-rata dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa hasil menyimak siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol meningkat setelah diberikan perlakuan. Namun nilai rata-rata menyimak siswa dengan menggunakan media film animasi kartun lebih baik dibandingkan dengan rata-rata menyimak siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film animasi kartun efektif dan berpengaruh dalam keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media film animasi; keterampilan menyimak; sekolah dasar

### Article History:

Received 2022-06-10

Revised 2022-07-26

Accepted 2022-07-30

### DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2664

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, terdapat empat keterampilan kebahasaan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan berbicara (Tarigan, 2015). Menyimak merupakan keterampilan paling awal yang harus dikuasai oleh siswa sebelum keterampilan Bahasa yang lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat guru dan orangtua dalam (Tarigan, 2015) yang menyatakan bahwasannya kegiatan menyimak perlu dipupuk dan dikembangkan sedini mungkin bagi peserta didik. Menyimak merupakan kegiatan kebahasaan yang sangat esensial, sebab menyimak merupakan kegiatan berkomunikasi yang paling mendasar (Rahman et al., 2019; Suranti et al., 2020). Tujuan utama menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menganalisis informasi, memperoleh hiburan, dan meningkatkan keterampilan (Winarno & Yermiandhoko, 2018). Menurut (Hasanah et al., 2019; Sanusi, 2019) menyimak merupakan kemampuan untuk memahami makna percakapan yang disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisan dengan seksama. Wilga M Rivers (Budiarti & Riwanto, 2021) mengemukakan bahwasannya seseorang memanfaatkan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 15% untuk membaca, dan 10% untuk menulis atau mengarang cerita. Dengan begitu berarti kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang sering dipergunakan jika dibandingkan dengan keterampilan kebahasaan lainnya, baik untuk kegiatan sehari-hari maupun kegiatan akademik atau Pendidikan. Tetapi pada kenyataannya keterampilan menyimak peserta didik di Indonesia masih belum maksimal. Hal tersebut terbukti dari hasil *Progres International Reading Literacy* (PRILS) tahun 2011 menuturkan bahwa Indonesia berada di urutan 45 dari 48 negara pada uji literasi membaca yang mengukur aspek memahami, memanfaatkan, dan memaknai hasil membaca dalam bentuk tulisan (Hidayah, 2017).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh lembaga literasi dunia tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti yang telah dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mampang 3 Depok menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia belum cukup maksimal. Hal tersebut terlihat ketika guru memberikan pertanyaan seputar apa yang telah disimaknya peserta didik tidak bisa menjawabnya. Penyebab permasalahan tersebut adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran menyimak sebuah cerita, karena dalam proses belajar mengajar guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar, sehingga menyebabkan pembelajaran menyimak terasa sangat membosankan dan kurang menarik perhatian siswa.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu di terapkannya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran adalah sebuah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga akan merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Menurut *National Education Association* (NEA), media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca yang dapat mempengaruhi efektifitas suatu program pembelajaran beserta perangkat yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut *Association Communication Technology* (AECT), definisi media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi pembelajaran (Hamid et al., 2020). Adapun definisi media pembelajaran menurut (Yaumi, 2018) adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi. Pada era sekarang ini, salah satu media pembelajaran yang sering ditemukan adalah media pembelajaran audio visual berbasis film animasi. Media film animasi kartun adalah media dimana ilusi gerak diciptakan (Azis et al., 2021), rangkaian gambar yang dapat berubah ukuran, posisi, serta memiliki suara dan warna yang dapat diproyeksikan (Novita & Novianty, 2019; Sunami & Aslam, 2021), kombinasi dari foto kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa sehingga menjadi foto bergerak dengan sebuah cerita (Saputra et al., 2020), sebuah simulasi sebuah gambar bergerak yang menunjukkan perpindahan suatu benda.

Terdapat beberapa teori tentang penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu teori pemrosesan dan teori pengkodean ganda. Teori pemrosesan menurut Santock dalam (Astuti & Mustadi, 2014) mengedepankan bahwa seorang individu mengatur, mengamati, dan menyusun

strategi segala informasi yang ditemuinya. Peserta didik dapat mengingat informasi secara baik dengan melakukan tiga hal yakni memperoleh informasi, menyimpannya, dan menyampaikannya kembali. Film animasi yang menarik perhatian siswa, yang didukung dengan tenangnya pikiran para siswa maka dapat memberikan sebuah informasi-informasi yang terdapat dalam film tersebut dengan memori jangka panjang sehingga informasi yang didapatkan tidak mudah terlupakan.

Teori pengkodean ganda menurut Pivio dalam (Astuti & Mustadi, 2014) menyatakan bahwasannya seseorang menerima informasi melalui dua acara, yakni dengan cara verbal dan visual. Secara verbal seperti suara dan bacaan, sedangkan secara visual seperti gambar, diagram, dan animasi. Peserta didik akan belajar dengan lebih efektif ketika informasi yang mereka terima dalam bentuk verbal yang digabungkan dengan informasi dalam bentuk visual. Film animasi adalah kombinasi antara verbal dan visual yang dijadikan media pembelajaran sehingga dapat menopang ingatan dan pemahaman siswa dengan baik.

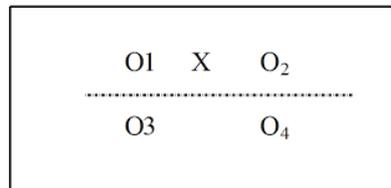
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini telah banyak dilakukan, diantaranya penelitian yang Ahmad et al. (2018) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas VI SD Negeri 3 Oeba Kupang. Perbedaan peneliti dengan penelitian tersebut terletak pada metode penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan metode PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ula & Nugraha (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media film animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa dimana siswa begitu antusias saat proses belajar berlangsung. Kesamaan peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada media pembelajaran yang digunakan, namun terdapat perbedaan terhadap keterampilan yang diteliti. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hambali et al., 2020) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita siswa ketika menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Media yang digunakan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang memiliki kesamaan yaitu dengan menggunakan media animasi, namun terdapat perbedaan yang terletak pada keterampilan yang diteliti.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Peneliti meyakini bahwa penerapan media film animasi kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Peneliti berpendapat demikian karena mengingat dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan media film animasi kartun ini tidak hanya merangsang atau melibatkan indera penglihatan, namun juga melibatkan dan merangsang indera pendengaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif kuasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SDN Mampang 3 Depok yang beralamat di Jl. Damai No. 8 Kelurahan Mampang, Kecamatan Pancoranmas, Kota Depok, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Mampang 3 Depok Tahun Ajaran 2021/2022 berjumlah 96 siswa. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel dari anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Pengambilan sampel untuk kelompok uji coba atau eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan kertas yang digulung kemudian diambil secara acak untuk diundi. Berdasarkan hasil undian tersebut diperoleh kelas IV C sebanyak 30 siswa sebagai kelas uji coba atau eksperimen dan kelas IV B sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Rancangan perlakuan pada kelas eksperimen dimana diberikan perlakuan penggunaan media film animasi kartun pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi yang berjudul Asal Mula Telaga Warna, untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional.

Pengumpulan data dengan menggunakan instrument berupa pretest dan posttest pilihan ganda sebanyak 10 soal berbasis *LOTS* dan *HOTS* yang diberikan sebagai akhir dari tes pelaksanaan penelitian. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menguji cobakan instrument terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan sebuah instrument tersebut. Teknik analisis data meliputi uji persyaratan analisis dan uji hipotesis, uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut gambar desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*:



Gambar 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Nilai *pre-test* kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Nilai *post-test* kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Nilai *pre-test* kelas control
- O<sub>4</sub> : Nilai *post-test* kelas kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan dengan terlebih dahulu menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Hasil uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di berbeda sekolah dengan sekolah penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di SDN Grogol 2 Depok dengan jumlah 30 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari 10 soal pilihan ganda berisi tentang cerita fiksi yang berjudul Asal Mula Telaga Warna yang telah disimak melalui film animasi.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Keterampilan Menyimak Cerita

No	rhitung	rtabel	Keterangan	No	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0.419	0.361	Valid	6	0.498	0.361	Valid
2	0.568	0.361	Valid	7	0.499	0.361	Valid
3	0.397	0.361	Valid	8	0.371	0.361	Valid
4	0.400	0.361	Valid	9	0.481	0.361	Valid
5	0.397	0.361	Valid	10	0.44	0.361	Valid

Berdasarkan hasil tabel 1, terlihat bahwa dari 10 soal tes instrumen yang di ujikan, kesepuluh soal tes instrumen tersebut dinyatakan valid, karena r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% dengan n 30. Untuk perhitungan reliabilitas soal menggunakan korelasi alpha Cronbach ( $r_{11}$ ). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai reliabilitas soal sebesar 0,529. Jika biaya 'r' dikoreksi dengan biaya kritik 'r' product moment, maka nilai rhitung lebih besar dari 0,7. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen penelitian reliabel. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN Mampang 3 Depok dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data rekapitulasi hasil tes keterampilan menyimak cerita siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan hasil tabel 2, kita dapat lihat bahwa jumlah sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki jumlah yang sama banyak yakni 30 orang. Jumlah sampel pada kelas IV C adalah

30 siswa per kelas dan kelas IV B adalah 30 siswa per kelas. Mngacu pada data tersebut, nilai mean pre-tes kelompok eksperimen adalah 48,83 sedangkan kelompok kontrol adalah 48,33. Untuk nilai mean post-test kelompok eksperimen yang di beri perlakuan dengan menggunakan media film animasi kartun pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi asal mula telaga warna adalah 80,33, sedangkan kelompok kontrol yang di berikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional adalah 72,67. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil keterampilan menyimak cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih tinggi.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

	N	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	48.83	11.721
Post-Test Eksperimen	30	80.33	12.726
Pre-Test Kontrol	30	48.33	14.404
Post-Test Kontrol	30	72.67	12.299
Valid N (listwise)	30		

kemudian melakukan uji normalitas, uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji Liliefors untuk menguji normalitas data dengan kriteria  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Data Uji *Liliefors*

Kelas	Lh	Lt	Keterangan	
Kontrol	0.1191	0.1617	$L_h < L_t$	Normal
Eksperimen	0.1582	0.1617	$L_h < L_t$	Normal

Berdasarkan hasil tabel 3, uji normalitas menggunakan uji Liliefors pada kelas kontrol nilai  $L_{hitung}$  sebesar  $0.1191 < L_{tabel}$   $0.1617$ , sementara pada kelas eksperimen nilai  $L_{hitung}$   $0.158 < L_{tabel}$   $0.1617$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian normalitas data, maka tahap selanjutnya adalah pengujian homogenitas data. Pengujian homogenitas data menggunakan uji Fisher dengan kriteria  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Data Uji Homogenitas

	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Mean	80,33333333	72,66666667
Variance	161,954023	151,2643678
Observations	30	30
df	29	29
F	1,070668693	
P(F<=f) one-tail	0,427688061	
F Critical one-tail	1,860811435	

Berdasarkan tabel 4 hasil homogenitas menggunakan uji F-Test Two-Sampel for Variances, pada kelas eksperimen diperoleh nilai varians sebanyak 161,95 dan kelas kontrol diperoleh nilai varians sebanyak 151,26 sehingga menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $1,070 <$  nilai  $F$  Critical one-tail sebesar 1,860. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data bersifat homogen. Data yang homogen kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	80,33333333	72,66666667
Variance	161,954023	151,2643678
Observations	30	30
Pearson Correlation	0,016156201	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	29	
t Stat	2,392095026	
P(T<=t) one-tail	0,011727761	
t Critical one-tail	1,699127027	
P(T<=t) two-tail	0,023455523	
t Critical two-tail	2,045229642	

Berdasarkan hasil tabel 5 nilai t Stat sebesar 2,392 > nilai t Critical two-tail 2,045. Kriteria pengujian hipotesis adalah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $T_{hitung} > T_{tabel}$   $H_a$  diterima. Pada tabel 5 nilai  $T_{tabel} > T_{hitung}$  yakni 2,392 > 2,045 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Mampang 3 Depok. Peneliti menemukan beberapa faktor temuan dalam penelitian yang mempengaruhi tidak optimalnya keterampilan menyimak siswa, yang pertama faktor internal atau faktor dalam diri siswa. Jika dari dalam diri siswa sendiri tidak ada niat dan keinginan untuk fokus belajar maka dalam hal menyimak akan sulit optimal. Kemudian faktor yang kedua adalah faktor eksternal atau faktor lingkungan, lingkungan sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan dalam penelitian (Ahmad et al., 2018) bahwa lingkungan sangat berpengaruh dalam diri siswa, misalnya lingkungan diluar sekolah yang kurang memberikan motivasi dalam belajar maka akan sangat berpengaruh besar.

Pada sebuah keterampilan menyimak cerita ini sekolah dan guru memang harus lebih diperhatikan lagi, apalagi dalam penerapan sebuah media pembelajaran. Jika penerapan media pembelajaran kurang tepat maka hasil belajar yang siswa dapat akan tidak optimal, oleh karena itu guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran terutama pembelajaran menyimak agar keterampilan menyimak siswa optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa ada pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa, dimana nilai rata-rata pre-test kelas uji coba atau eksperimen adalah 48,83 dan nilai post-test adalah 83,33 nilainya meningkat sebesar 31,5%. Sementara itu nilai rata-rata pre-test untuk kelas kontrol adalah 48,33 dan nilai post-test adalah 72,67, nilai untuk kelompok kontrol meningkat 24,34%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa kelompok uji coba atau eksperimen memiliki rata-rata hasil keterampilan menyimak yang lebih tinggi. Bagi para peneliti selanjutnya dianjurkan untuk meneliti dengan media sejenis namun pada jenjang sekolah yang berbeda, seperti pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan atau Taman Kanak-Kanak (TK).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.44>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan

- Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2, 116–126.
- Azis, S. F., Djuko, R., & Jamin, N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi “Riko The Series” Terhadap Partisipasi Belajar Anak. *Student Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 51–59.
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(March), 97–104. <https://link-springer-com.proxy.libraries.uc.edu/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-19199-2.pdf>
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se- Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 182–191. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034><https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711><http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmarta, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Hasanah, N., Ishartivi, I., & Hayati, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Bulletin Board pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Yogyakarta. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 124–133. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1486>
- Hidayah, A. (2017). Pengembangan Model TIL (The Information Literacy) Tipe The Big6 dalam Proses Pembelajaran Sebagai Upaya Menumbuhkan Budaya Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4, 623–635.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Journal Of Teaching In Elementary Education*, 3(1), 46–53.
- Rahman, P. D. H. R., Widya, R. N., & Yugatiati, R. (2019). *Menyimak dan Berbicara*. Alqaprint Jatinangor.
- Sanusi, A. (2019). Peningkatan Hasil Pembelajaran Menyimak dengan Teknik Identifikasi Kata Kunci. *Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 2–8.
- Saputra, N., Ariyanti, L., Kosilah, K., & Saputra, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Film Animasi Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 10–27.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). ALFABETA.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suranti, Purwanto, W. E., Isdiyanti, S., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Juara Tahun 2020 Tema Berbagai Pekerjaan. *Eprints Uad*, 167–176.
- Tarigan, P. D. H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV. Angkasa.
- Ula, W. R. R., & Nugraha, Y. A. (2020). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Silwangi*, 7(2), 118–125.
- Winarno, R. A., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pemanfaatan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6, 881–893.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenamedia Group.