

Pemahaman Siswa Kelas III SDN 1 Karangnangka terhadap Dongeng dengan Media Animasi

Qotri Wuquinnajah¹⁾, Sudaryanto²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Understanding analysis, Fairy tales, Animation media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan media animasi pada pemahaman isi dongeng kelas III SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja dan mengetahui bagaimana hasil pemahaman siswa menggunakan media ini. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian 12 siswa kemudian dipilih 3 siswa yang merupakan perwakilan dari masing-masing tipe pemahaman. Teknik pengambilan data menggunakan angket pemahaman, tes, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menghasilkan bahwa dari 12 siswa, penggunaan media animasi dongeng pada pemahaman siswa kelas III SDN 1 Karangnangka tidak cukup efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa tersebut kurang memperhatikan saat pembelajaran menggunakan media ini, kurang memahami materi Bahasa Indonesia, kurang terampil dalam menulis, dan lain sebagainya. (2) hasil pemahaman siswa diperoleh bahwa dari 12 siswa, 2 (17%) siswa dikategorikan dalam tipe tinggi, 4 siswa (33%) dinyatakan tipe sedang, dan 6 siswa (50%) tergolong pada tingkat rendah.

How to Cite: Wuquinnajah, Q., Sudaryanto. (2021). Pemahaman Siswa Kelas III SDN 1 Karangnangka terhadap Dongeng dengan Media Animasi. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memunculkan sebuah tatanan baru dalam manajemen pembelajaran. Sistem pembelajaran daring digunakan sebagai solusi untuk menggantikan pembelajaran tatap muka. Penerapan sistem pembelajaran secara daring di Indonesia sejatinya merupakan solusi yang tepat guna meminimalisir penyebaran virus Corona yang merajalela di Indonesia. Akan tetapi, sistem ini diketahui belum berjalan dengan baik di beberapa sekolah. Belajar mandiri di rumah dianggap sebagai sistem yang cukup merepotkan. Bagi keluarga yang mengalami keterbatasan perangkat, seperti gawai, laptop, maupun koneksi merasakan kebingungan jika hendak mengikuti proses pembelajaran daring. Hal tersebut mengakibatkan ketimpangan pendidikan yang menyebabkan siswa tidak mampu menyerap materi pembelajaran online dengan baik. Permasalahan tersebut membuat sebuah sekolah terpaksa tetap menerapkan pembelajaran tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan seara ketat. Namun, seringkali ditemui siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran lantaran merasa bosan dengan pembelajaran yang konvensional.

Agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang memuaskan, perlu diterapkan sebuah media sebagai alat bantu (Budiarti, 2016). Tak hanya untuk siswa, media pembelajaran pun sangat bermanfaat bagi pengajar itu sendiri karena pengajar dapat dengan mudah memberikan materi secara lebih ringkas dan efisien. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017) media merupakan orang, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan situasi guna membuat siswa mendapatkan keterampilan, pengetahuan, maupun perilaku. Media juga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pada saat proses pembelajaran

berlangsung. Nasution (dalam Nurrita, 2018) mengemukakan salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan semangat belajar karena perhatian siswa akan tertuju pada media yang digunakan. Berdasarkan definisi di atas, media pembelajaran memiliki kedudukan yang berpengaruh dalam memudahkan daya tangkap maupun daya ingat siswa ketika menerima dan mempelajari materi pelajaran.

Kurikulum 2013 jenjang SD kelas III mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng belum diterapkan dengan maksimal oleh para guru. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi, belum tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Adanya fenomena guru kelas III yang belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi terutama dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi pemicu banyaknya siswa yang kurang menguasai materi dongeng. Hal tersebut dipicu oleh beberapa hal, seperti kurangnya sarana dan prasarana, sulitnya untuk mengakses internet, dan lain sebagainya. Banyaknya siswa yang kurang memahami isi dongeng yang tergolong sederhana mengakibatkan siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan seputar isi cerita. Jika permasalahan tersebut terus berlanjut maka perlu dibuat alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan media video animasi.

Video animasi adalah salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guna memudahkan dalam penyampaian informasi kepada siswa. Selaras dengan pendapat yang dinyatakan oleh Munir (dalam Awalia, 2019) media video dapat mempermudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Video animasi dongeng juga dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Putri (dalam Batubara & Ariani, 2016) pembelajaran dengan menerapkan media video diyakini dapat membuat anak leluasa dalam menerima materi pembelajaran. Dengan diterapkannya media video pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima informasi materi yang diberikan oleh guru (Sulistiyowati & Kristanto, 2013).

Penelitian hampir serupa mengenai penerapan video animasi telah dilakukan oleh Nathalia Angelina Gae1, Ni Nyoman Ganing, MG. Rini Kristiantari Nurida (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia”. Hasil validitas penelitian tersebut memperlihatkan media pembelajaran berupa video animasi dari ahli isi mata pelajaran diperoleh persentase 87% masuk kategori baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 90% masuk kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh persentase 91% masuk kategori sangat baik

Berdasarkan penelitian yang dipaparkan di atas, penelitian kajian ini akan menggunakan penelitian tersebut sebagai sumber referensi. Penelitian ini akan berfokus pada penerapan media animasi pada pemahaman isi dongeng. Adapun tujuan dari proses penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) bagaimana keefektifan media animasi dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja dan (2) bagaimana hasil pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesian siswa kelas III SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja menggunakan media animasi dongeng.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan memilih subjek penelitian kelas III yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket pemahaman, tes kemampuan menganalisis isi dongeng, dan wawancara. Angket pemahaman digunakan untuk mendapatkan hasil siswa kemudian mengelompokkan siswa ke dalam tipe pemahaman

(rendah, sedang, tinggi). Sedangkan tes kemampuan menganalisis isi dongeng dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan siswa dalam menganalisis isi dongeng pada siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2018: 246-247) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, menggunakan data hasil angket pemahaman. Tahap penyajian data, peneliti mengambil hasil kemampuan memahami isi dongeng dan wawancara. Selanjutnya, data tersebut ditarik kesimpulan yang kemudian dikategorikan kemampuan siswa berdasarkan tipe pemahaman. Subjek dalam penelitian ini diambil dari tipe pemahaman, dimana tiap tipe pemahaman diwakili oleh satu orang siswa. Hal tersebut didasari berdasarkan skor dominan tiap tipe pemahaman. Pada kemampuan memahami isi dongeng yang kemudian menceritakan kembali, terdapat 4 indikator yang digunakan, berikut tabelnya.

Tabel 1. Bahan Ajar Sastra Menceritakan Dongeng

Kemampuan	0	1	2
Menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Kurang menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik
Mencatat tokoh dan sifat tokoh dalam dongeng	Tidak mampu mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng	Terampil mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng	Mampu mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng
Mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Tidak mampu mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Kurang terampil mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Mampu mencatat pesan atau amanat dalam dongeng
Menceritakan kembali isi dongeng	Tidak mampu menceritakan kembali isi dongeng	Kurang mampu menceritakan isi dongeng	Mampu menceritakan kembali isi dongeng

(Model Bahan Ajar Sastra; Menceritakan Isi Dongeng. Kemendikbud)

Model bahan ajar sastra di atas digunakan sebagai pedoman kemampuan memahami dongeng untuk dijadikan acuan penilaian guna mendeskripsikan kemampuan pemahaman siswa dalam memahami isi dongeng dan menyelesaikan tes yang berisi masalah pada dongeng.

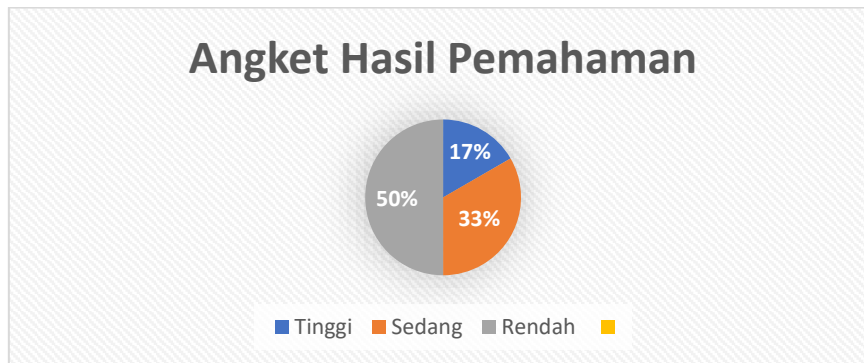
HASIL

Hasil dari pemahaman 12 siswa tersebut kemudian dibuat dalam bentuk tabel pengelompokan tingkat pemahaman siswa dengan kriteria sebagai berikut:

Skala Tingkat Pemahaman Siswa

Tingkat pemahaman	Presentase jumlah siswa
Tinggi	84%-100%
Sedang	51%-83%
Rendah	0%-50%

Hasil angket pemahaman belajar menyatakan bahwa dari 12 siswa yang menjadi subjek penelitian, 2 siswa diantaranya menyatakan pemahaman dan dikategorikan dalam tipe tinggi, sedangkan 4 siswa lainnya menyatakan tipe sedang, sementara itu 6 siswa pada tingkat rendah dengan diterapkannya media video animasi dongeng. Adapun presentase jumlah masing-masing pemahaman siswa dapat dilihat pada gambar 1.



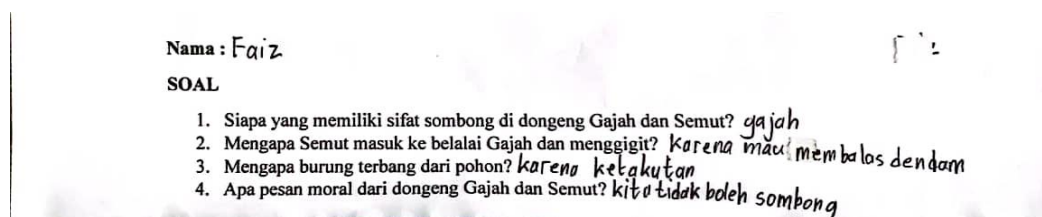
Gambar 1. Diagram Tipe Pemahaman

Berdasarkan hasil angket pemahaman siswa pada gambar 1, kemudian peneliti memilih tiga siswa untuk dijadikan subjek penelitian untuk tes kemampuan memahami isi dongeng mengikuti pedoman memahami dongeng menurut Kemendikbud yang terdiri dari menyimak dan membaca dongeng dengan baik, mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng, mencatat pesan dan amanat dalam dongeng, dan menceritakan kembali isi dongeng. Berikut tiga siswa yang dijadikan subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Subjek Penelitian

No	Siswa	Tipe
1.	F	Tinggi
2.	A	Sedang
3.	D	Rendah

Setelah subjek penelitian dipilih, peneliti menganalisis kemampuan pemahaman mengenai materi dongeng setelah mengamati video animasi dongeng. Adapun deskripsi soal kemampuan pemahaman mengenai materi dongeng adalah sebagai berikut.



Gambar 2. PID Tipe Tinggi

Berdasarkan gambar 2 siswa dengan pemahaman tipe tinggi dapat dinyatakan bahwa siswa mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik. Media animasi dongeng berjudul Gajah dan Semut yang ditayangkan semakin memperjelas jalan cerita yang disampaikan. Berikut petikan hasil wawancara subjek tipe tinggi:

P : Kamu tahu ga sifat sombong itu sifat yang bagaimana?

F : Sifat buruk mba pengen menang sendiri

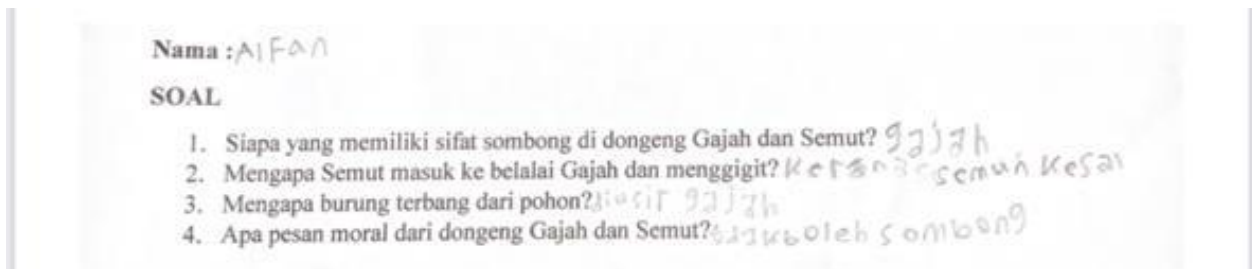
F : alasan burung terbang menjauhi pohon apa?

F : karena Gajah menebang sambil marah-marah mba

P : coba jelasin alasan Gajah menebang pohon kenapa?

F : Gajahnya sombong pengen membuktikan ke Burung kalo dia kuat jadi dia ketakutan mba

Hasil wawancara menyatakan bahwa tipe tinggi dapat menyebutkan dan mampu mengidentifikasi watak dari tokoh, menulis dengan jelas, dan terampil dalam menjawab amanat atau pesan moral dari soal yang disajikan secara logika dan benar. Terlihat dari jawaban yang diberikan, siswa ini memiliki pemahaman yang sangat baik sehingga mampu memahami isi cerita dongeng.



Gambar 3. PID Tipe Sedang

Berdasarkan gambar 3 siswa dengan pemahaman tipe sedang dapat dinyatakan bahwa siswa mampu menyimak video animasi yang ditampilkan namun ia tidak mampu menjawab soal yang disajikan mengenai isi cerita dan tidak dapat menjawab pesan moral dalam dongeng. Berikut petikan hasil wawancara subjek tipe sedang:

P : Tadi di video burungnya milih terbang itu kenapa?

A : Ya karena pengen pergi

P : coba jelasin kenapa burung pergi dari pohon ?

A : Gajah ngusir Burungnya mba

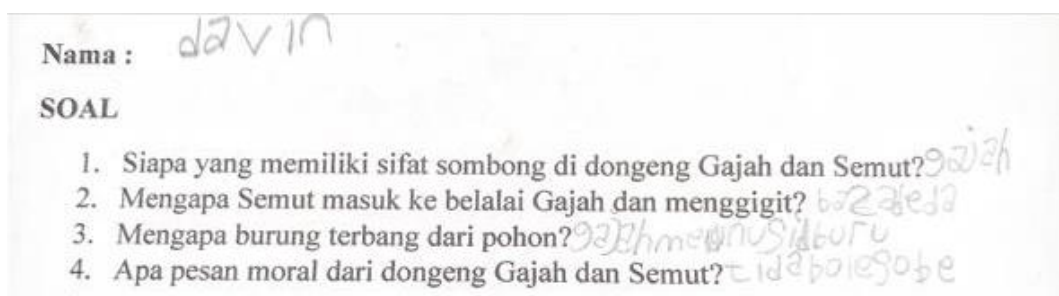
P : Iya boleh, trus masih inget pesan moral itu apa?

A : lupa mba

P : Yaudah, kalo gitu sebutin sikap yang jangan kamu lakukan dari sikap Gajah itu apa?

A : Gaboleh jahat mba

Hasil wawancara menyatakan bahwa tipe sedang dapat menyebutkan dan mampu mengidentifikasi watak dari tokoh, menulis dengan cukup jelas, namun kurang terampil dalam menjawab amanat atau pesan moral dari soal yang disajikan. Hal itu dikarenakan ia tidak tahu definisi dari pesan moral. Alhasil jawabannya perlu dipancing oleh peneliti. Namun, subjek justru memilih menuliskan jawabannya sama dengan subjek tipe tinggi.



Gambar 4. PID Tipe rendah

Berdasarkan gambar 4 siswa dengan pemahaman tipe rendah dapat dinyatakan bahwa siswa kurang menyimak video animasi yang ditampilkan sehingga ia tidak mampu menjawab soal yang disajikan mengenai isi cerita dan tidak mampu menuliskan jawabannya di lembar soal. Meskipun begitu siswa ini dapat menuliskan watak dari tokoh yang dimaksud. Berikut petikan hasil wawancara subjek tipe rendah:

P : Dapin, coba jelasin kenapa burungnya terbang dari pohon?

D : Pohonnya digoyang-goyang sama Gajah

P : trus kenapa semut tiba-tiba masuk ke belalai Gajah? coba jelasin kenapa burung pergi dari pohon ?

D : balas dendam mba

P : coba tulis, pesan moral masih ingat ya atau sudah lupa?

D : pesan moralnya jangan sombong mba?

P : iya

Hasil wawancara menyatakan bahwa tipe rendah dapat menyebutkan dan mampu mengidentifikasi watak dari tokoh, tidak dapat menulis dengan cukup jelas dan lebih dari satu kata, serta kurang terampil dalam menjawab amanat atau pesan moral dari soal yang disajikan. Hal ini dikarenakan ia sudah mengetahui dari teman-teman di sekitarnya jawaban apa yang ditulis, alhasil ia tidak mampu mengidentifikasi berdasarkan pemahamannya sendiri. Alhasil jawabannya sama dengan subjek tipe dan tipe rendah. Meskipun subjek sudah mengetahui jawaban yang akan ditulis tetapi, subjek tidak mampu menuliskannya secara lengkap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket dan observasi penayangan video, diketahui bahwa pada tahap menyimak dongeng dengan media animasi, ditemukan bahwa 17% tergolong dalam tipe tinggi, 33% masuk dalam kategori sedang, dan 50% siswa tergolong dalam tipe rendah.

Tipe Tinggi

Subjek penelitian tipe pemahaman tinggi. Berdasarkan hasil soal evaluasi dan wawancara, diperoleh bahwa saat proses pembelajaran menggunakan video animasi, F mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik. F mampu menuliskan sifat tokoh dalam dongeng dan mencatat pesan dan amanat dalam dongeng, serta dapat menceritakan apa isi dari dongeng tersebut.

Tipe Sedang

Subjek penelitian tipe pemahaman sedang. Berdasarkan hasil soal evaluasi dan wawancara, diperoleh bahwa saat proses pembelajaran menggunakan video animasi, A mampu menyimak video animasi yang ditampilkan namun ia tidak mampu menjawab soal yang disajikan mengenai isi cerita dan tidak dapat menjawab atau menuliskan pesan moral dalam dongeng. Meskipun begitu, A mampu mengidentifikasi perwatakan tokoh dalam dongeng.

Tipe Rendah

Subjek penelitian tipe pemahaman rendah. Berdasarkan hasil soal evaluasi dan wawancara, diperoleh bahwa saat proses pembelajaran menggunakan video animasi, D kurang menyimak video animasi yang ditampilkan sehingga ia tidak mampu menjawab soal yang disajikan mengenai isi cerita dan tidak mampu menuliskan jawabannya di lembar soal karena belum mampu menulis dengan cukup jelas dan lebih dari satu kata,. Meskipun begitu A mampu menuliskan watak dari tokoh yang dimaksud. A juga kurang terampil dalam menjawab amanat atau pesan moral dari soal yang disajikan. Hal ini dikarenakan ia sudah mengetahui dari teman-teman di sekitarnya jawaban apa yang ditulis, alhasil ia tidak mampu mengidentifikasi berdasarkan pemahamannya sendiri. Alhasil jawabannya sama dengan subjek tipe tinggi dan tipe rendah.

Tabel 3. Hasil Penelitian Pemahaman Isi Dongeng Menggunakan Video Animasi

Kemampuan	Tipe Tinggi (F)	Tipe Sedang (A)	Tipe Rendah (D)
Menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Mampu menyimak dan membaca dongeng dengan baik	Kurang menyimak dan membaca dongeng dengan baik
Mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng	Mampu dan terampil mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng	Terampil mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng	Mampu mencatat tokoh dan sifat dalam dongeng
Mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Mampu mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Kurang terampil mencatat pesan atau amanat dalam dongeng	Tidak mampu mencatat pesan atau amanat dalam dongeng
Menceritakan kembali isi dongeng	Mampu menceritakan kembali isi dongeng	Kurang mampu menceritakan isi dongeng	Tidak mampu menceritakan kembali isi dongeng

Berdasarkan data yang diperoleh diatas menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa menggunakan video animasi memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda. Penerapan media animasi pada pemahaman isi dongeng masih kurang efektif untuk diterapkan pada siswa kelas III SDN 1 Karangnangka. Banyaknya siswa yang kurang memperhatikan menjadi pemicu jika media ini kurang cocok untuk diterapkan. Walaupun begitu, masih ada beberapa siswa yang antusias mengikuti pembelajaran dongeng menggunakan media animasi ini. Dominannya siswa yang masuk dalam kategori tipe pemahaman rendah juga dikarenakan banyaknya factor yang melatarbelakangi, seperti siswa tersebut kurang memahami materi Bahasa Indonesia, kurang terampil dalam menulis, dan lain sebagainya. Siswa berkategori tipe pemahaman rendah maupun sedang masih perlu dibimbing dalam menuliskan jawaban mereka, karena mereka masih merasa kebingungan dengan isi dongeng. Itulah yang menyebabkan jawaban mereka hampir satu kelas sama. Sedangkan, jika media ini diterapkan pada siswa bertipe pemahaman tinggi justru semakin meningkatkan minat belajar mereka dan semakin paham akan isi dari dongeng.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas mengenai pemahaman isi dongeng menggunakan media animasi siswa kelas III SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan media animasi dongeng pada pemahaman siswa kelas III SDN 1 Karangnangka tidak cukup efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa tersebut kurang memperhatikan saat pembelajaran menggunakan media ini, kurang memahami materi Bahasa Indonesia, kurang terampil dalam menulis, dan lain sebagainya. (2) hasil pemahaman siswa diperoleh bahwa dari 12 siswa, 2 (17%) siswa dikategorikan dalam tipe tinggi, 4 siswa (33%) dinyatakan tipe sedang, dan 6 siswa (50%) tergolong pada tingkat rendah. Pemahaman isi dongeng kelas III menggunakan video animasi berdasarkan tipe pemahaman tinggi yaitu mampu menyimak dongeng dengan baik, terampil mencatat tokoh dan sifat tokoh dalam dongeng, mampu mencatat pesan dalam dongeng, dan mampu menceritakan kembali isi dongeng. Sementara itu, pemahaman isi dongeng kelas III menggunakan video animasi berdasarkan tipe pemahaman sedang yaitu mampu menyimak dongeng dengan baik, terampil mencatat sifat tokoh dalam dongeng, kurang terampil mencatat pesan, dan tidak mampu dalam dongeng menceritakan isi dongeng. Kemudian pemahaman isi dongeng kelas III menggunakan video animasi berdasarkan tipe pemahaman rendah yaitu kurang menyimak dongeng dengan baik, mampu mencatat sifat tokoh dalam dongeng, tidak mampu mencatat amanat dalam dongeng, dan tidak mampu menceritakan kembali isi dongeng.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Sudaryanto S.Pd, M.Pd yang telah memberikan arahan, bimbingan dan membantu dalam penyusunan artikel ini.
2. SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
3. Teman-teman Kampus Mengajar SD Negeri 1 Karangnangka Bukateja yang telah membantu sehingga penelitian dapat dilakukan.

REFERENSI

- Awalia, I. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD, Kreano. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.74>.
- Budiarti, W. N. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Nathalia Angelina Gae1, N. N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 5, Number 1. 100-108.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, T. &. (2013). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Ngeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Taeni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Unstuk Meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, (1), 7-8.
- Widiyasanti, M. P. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.