

## **PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS NARASI PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 8 PANGKALANBARU**

**Chery Muntaza<sup>1</sup>, Iful Rahmawati Mega<sup>2</sup>, Yorenza Meifinda<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung*

<sup>2</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung*

<sup>3</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung*

<sup>1</sup>*chrymtza@gmail.com*

<sup>2</sup>*iful.rahmawati@stkipmbb.ac.id*

<sup>3</sup>*yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id*

### **ABSTRACT**

*Third-grade students at SD Negeri 8 Pangkalanbaru will be tested on their listening skills to see how they cope when exposed to animated video media. The basis of this study is the observation that students continue to struggle with listening, especially when it comes to understanding and repeating story information. The lack of engaging and participatory educational materials is the main cause. The researchers in this study used a single-group pretest-posttest design as their experimental approach. Each of the 23 third-grade students served as a representative sample. A written test consisting of essay questions addressing five markers of listening skills was used as the instrument. The average score of 51.8 was shown on the pretest, and increased to 81 on the posttest. The use of animated video media had a substantial impact on students' listening skills, as indicated by the paired-sample t-test significance value of  $0.000 < 0.05$  and the normality test confirmation that the data were normally distributed. The results of this study demonstrate that the animated video Nussa and Rara effectively captured students' attention through engaging visual and audio elements. It positively influenced their listening skills by helping them stay focused and better understand the story content. This study recommends the use of animated videos as an alternative and interactive learning medium to improve the quality of instruction, particularly in developing listening skills.*

**Keywords:** *Animated Video, Listening Skills, Narrative Text.*

### **ABSTRAK**

Siswa kelas tiga SD Negeri 8 Pangkalanbaru akan diuji keterampilan menyimaknya untuk melihat bagaimana mereka menghadapinya saat terpapar media video animasi. Landasan penelitian ini adalah pada pengamatan bahwa siswa terus berjuang dengan menyimak, terutama ketika harus memahami dan mengulang informasi cerita. Tidak adanya materi pendidikan yang menarik dan

partisipatif merupakan penyebab utama. Para peneliti dalam penelitian ini menggunakan desain pretes-postes satu kelompok sebagai pendekatan eksperimen mereka. Masing-masing dari 23 siswa kelas tiga berfungsi sebagai sampel representatif. Tes tertulis yang terdiri dari pertanyaan esai yang membahas lima penanda keterampilan menyimak digunakan sebagai instrumen. Skor rata-rata 51,8 ditunjukkan pada pretes, dan naik menjadi 81 pada postes. Penggunaan media video animasi memiliki dampak substansial pada keterampilan menyimak siswa, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji-t sampel berpasangan sebesar  $0,000 < 0,05$  dan konfirmasi uji normalitas bahwa data terdistribusi normal. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi "Nussa dan Rara" mampu menarik perhatian peserta didik melalui kombinasi visual dan audio yang menarik, serta berpengaruh secara efektif terhadap keterampilan menyimak siswa. Penyajian visual dan audio yang menarik membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami isi cerita. Penelitian ini menyarankan penggunaan video animasi sebagai media alternatif dan interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak.

**Kata Kunci : Video Animasi, Keterampilan Menyimak, Teks Narasi.**

#### **A. Pendahuluan**

Kemampuan seseorang untuk berkomunikasi melalui bahasa sangat penting bagi kelangsungan hidupnya. Kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis merupakan empat landasan pemerolehan bahasa. Mendengarkan merupakan kemampuan terpenting dari keempat kemampuan ini karena meletakkan dasar bagi semua kemampuan lainnya. Untuk menangkap dan memahami pikiran, gagasan, dan konsep yang terkandung dalam bahasa atau konten, mendengarkan merupakan aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam kelas

(Rahmat dkk., 2024). Wawancara dengan wali kelas kelas tiga dan

observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak masih perlu meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka di SD Negeri 8 Pangkalanbaru. Para siswa masih kesulitan menjawab pertanyaan guru, terutama saat mereka mendengarkan cerita, bahkan setelah beberapa kali mencoba. Bahkan untuk menceritakan kembali isi cerita menggunakan kalimat mereka sendiri sebagian besar masih belum mampu. Salah satu masalah dalam mengajarkan keterampilan mendengarkan adalah siswa sering kali kurang antusias dan termotivasi karena kurangnya minat dan

keterlibatan dalam media pembelajaran. Kemudian, hasil wawancara peneliti dengan wali kelas III SD Negeri 8 Pangakalanbaru bahwasannya dalam keterampilan menyimak peserta didik masih dikatakan belum mencapai kriteria ketercapaian melihat dari nilai rata-rata menyimak siswa masih di bawah KKTP yaitu 70. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya apalagi dengan media yang digunakan masih terbatas. Keterampilan menyimak siswa terhambat oleh ketiadaan materi ajar yang menarik dan partisipatif. Pembelajaran yang partisipatif dan menarik dapat membantu siswa mengasah kemampuan menyimak mereka. Media video animasi merupakan salah satu pendekatan untuk menjadikan kelas lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Indra penglihatan dan pendengaran sama-sama terlibat dengan media video animasi. Hal ini sejalan dengan temuan Gustriari (2024) yang menemukan bahwa keterampilan menyimak siswa dalam cerita fiksi sangat dipengaruhi oleh penggunaan video animasi. Skor siswa sebelum dan sesudah penggunaan video

animasi pada tes standar membuktikan hal ini. Dampak media video animasi terhadap kemampuan menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia juga ditunjukkan dalam penelitian Anugrah (2024). Temuan tes pra dan pasca dalam penelitian Widia (2022) juga menunjukkan bahwa film cerita rakyat animasi berpengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa. Dari ketiga peneliti diatas memiliki kesamaan terhadap media yang digunakan peneliti yaitu media video animasi. Keterbaruan dari penelitian kali ini peneliti menggunakan teks narasi dan juga video animasi anak yaitu "Nussa dan Rara" dengan judul tetanggaku hebat dan belajar jualan. Penggunaan video animasi dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik yang mana dari video terdapat gambar secara langsung dan juga suara yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga diharapkan dengan adanya penggunaan media tersebut dapat memberikan pemahaman secara cepat dan membantu keterampilan menyimak peserta didik agar lebih baik. Materi pembelajaran yang

menarik dan interaktif sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka, karena keterampilan ini merupakan tulang punggung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketika siswa tidak dapat secara aktif mendengarkan apa yang disampaikan guru, mereka akan kesulitan untuk mengingat informasi tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa kelas delapan di SDN 8 Pangkalanbaru

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu “*One Groups Pretest-Posttest Design*”. Desain ini mencakup uji pendahuluan sebelum perawatan diberikan, yang memungkinkan perbandingan hasil perawatan (Uji Pasca) dengan hasil uji pendahuluan. (Sugiyono, 2021) desain dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest (Setelah diberi perlakuan)

X : Pengaruh perlakuan terhadap video animasi.

Karena populasi kurang dari 30, strategi pengambilan sampel jenuh digunakan untuk mengumpulkan data dari 23 anak pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Negeri 8 Pangkalanbaru, kelas tiga. Peneliti memberikan tes sebanyak 5 pertanyaan (tes pra dan pasca) untuk mengumpulkan data. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen di kelas atas merupakan bagian dari prosedur pengujian yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk mempersiapkan analisis data, uji-uji berikut dilakukan : uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk SPSS 25, uji hipotesis dengan Uji-T Sampel Berpasangan SPSS 25, dan pengujian manual dengan rumus Uji-T Sampel Berpasangan:

$$t = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

T = Nilai t hitung

$\bar{d}$  = Rata-rata pengukuran sample

Sd = Standar deviasi pengukuran sample

N = Jumlah sample

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas III SD Negeri 8 Pangkalanbaru mampu meningkatkan kemampuan menyimak melalui penggunaan media video animasi termasuk teks naratif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dalam desain khusus ini, terapi didahului dengan pretes. Hal ini memungkinkan perbandingan hasil setelah terapi dengan hasil sebelum terapi untuk mendapatkan statistik yang andal. Pretes dan postes dilakukan menggunakan ujian tertulis dengan lima pertanyaan esai sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian berlangsung selama empat sesi berdurasi 35 menit. Untuk mengukur titik awal siswa, pretes dilakukan pada sesi pertama. Pertemuan kedua menggunakan media video animasi berjudul “Belajar Ikhlas”. Siswa menonton video dengan tertib, kemudian berdiskusi tentang isi cerita, menceritakan kembali, serta

menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti. Pertemuan ketiga juga menggunakan video animasi, kali ini berjudul “Tetanggaku Hebat”. Kegiatan yang dilakukan sama yaitu menonton, berdiskusi, dan beberapa siswa diminta menceritakan kembali isi cerita. Pertemuan keempat dilakukan *posttest* yang berjudul “Belajar Jualan” untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Hasil pra-tes menunjukkan skor rata-rata 51,8, dengan rentang 25–85, dan tidak ada perbedaan signifikan di antara keduanya. Sementara itu, hasil pasca-tes berkisar antara rata-rata 81 hingga maksimum 95. Dari hasil skor individu *pretest* dan *posttest* masih terdapat 3 peserta didik yang belum memenuhi KKTP yaitu 70. Dimana nilai yang didapatkan 60 ada 1 orang dan 65 ada 2 orang. Namun nilai ini tidak memberikan dampak hitungan secara keseluruhan untuk mencari pengaruh dalam media yang diberikan. Hal ini didukung dari pendapat Sugiyono (2017) yang mengatakan bahwa proses

pengumpulan data dilakukan secara objektif dan dianalisis dengan teknik statistik yang tepat bukan pada hasil individu. Data hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri 8 Pangkalanbaru dengan sample 23 orang. Adapun hasil yang didapatkan dari analisis yang telah dilakukan yaitu sebelum instrumen tes diberikan kepada kelas yang menjadi sample penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada kelas lain yang bukan sample yaitu kelas IV SD Negeri 8 Pangkalanbaru dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Selanjutnya, uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap hasil uji coba menggunakan program SPSS. Hasil uji validitas pretes dan postes, yang dievaluasi dengan SPSS 25, menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa kelima pertanyaan dalam uji validitas dinyatakan valid dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua pertanyaan pada pretes dan postes dinyatakan reliabel, dengan skor

Cronbach's Alpha sebesar 0,948 (*Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ )

Hasil Uji Prasyarat Analisis Data yaitu :

#### **a. Uji Normalitas**

Untuk mengetahui apakah distribusi data normal, digunakan uji normalitas. Uji ini membandingkan hasil tes awal dan tes akhir 23 siswa kelas tiga SD Negeri 8 Pangkalanbaru:

| Aspek            | Pretest     | Posttest  |
|------------------|-------------|-----------|
| Nilai Terendah   | 25          | 60        |
| Nilai Tertinggi  | 85          | 95        |
| <b>Rata-rata</b> | <b>51,8</b> | <b>81</b> |

Uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 25 dengan hasil sebagai berikut :

| Tests of Normality |                                 |    |                   |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| PRETEST            | .131                            | 23 | .200 <sup>*</sup> | .970         | 23 | .895 |
| POSTTEST           | .161                            | 23 | .127              | .944         | 23 | .222 |

<sup>a</sup> This is a lower bound of the true significance.  
<sup>a</sup> .Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil di atas, data pretest dan posttest kelas III mengikuti distribusi normal, dengan taraf signifikansi 0,685 untuk pretest dan 0,222 untuk posttest (  $\alpha = sig > 0,05$ )

#### **b. Uji Hipotesis**

Siswa kelas tiga SD Negeri 8 Pangkalanbaru diuji kemampuan menyimak teks naratifnya untuk melihat apakah video animasi mempunyai pengaruh. Metode Uji-T Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS 25 digunakan dalam analisis untuk mengevaluasi hipotesis ini. Nilai t-hitung sebesar  $11,534 > t\text{-tabel} (2,074)$  diperoleh melalui gabungan perhitungan manual dan hasil uji hipotesis Paired Sample T-Test yang dijalankan melalui aplikasi SPSS 25. Berdasarkan ketentuan t-tabel,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, serta diperoleh nilai sig result sebesar 0,000 (2-tailed). Oleh karena itu, berdasarkan kaidah,  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Jadi, penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak teks naratif siswa kelas III SD Negeri 8 Pangkalanbaru, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Agar siswa lebih terhanyut dalam apa yang mereka dengarkan, guru dapat memanfaatkan video animasi. Sebagai contoh, salah satunya

adalah memastikan siswa memahami materi kuliah dan berkontribusi secara bijaksana dalam diskusi kelas dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Skor pra dan pasca tes menunjukkan bahwa terapi media video animasi efektif, dengan yang terakhir memiliki dampak yang lebih besar daripada yang pertama. Kesimpulan ini juga didukung oleh temuan penelitian sebelumnya. Kemampuan siswa untuk mendengarkan cerita fiksi dipengaruhi oleh penggunaan film animasi, sebagaimana ditunjukkan oleh Gustriari (2024). Selain itu, penelitian Widia (2022) menegaskan bahwa mendengarkan versi animasi cerita rakyat meningkatkan kemampuan mendengarkan peserta. Terdapat pengaruh media video animasi terhadap keterampilan mendengarkan anak-anak sekolah dasar dalam dongeng, menurut penelitian Rismala (2023). Video animasi digunakan dalam ketiga eksperimen untuk membantu kemampuan mendengarkan. Oleh karena itu, penelitian kali ini juga menggunakan media serupa untuk mengatasi permasalahan dalam

keterampilan menyimak peserta didik. Namun pada penelitian kali ini memiliki Keterbaruan yang terletak pada jenis teks yang digunakan yaitu teks narasi dan juga video animasi anak-anak Nussa dan Rara yang berjudul “Tetanggaku Hebat” dan “Belajar Ikhlas” yang memiliki visual menarik dan interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan proses menyimak lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### **D. Kesimpulan**

Temuan peneliti menunjukkan bahwa keterampilan menyimak naratif siswa dipengaruhi oleh video animasi, baik sebelum maupun sesudah penggunaannya. Buktinya dapat dilihat dari fakta bahwa, setelah terapi, skor rata-rata posttest meningkat dari 51,8 menjadi 81. Analisis uji-t juga menunjukkan bahwa nilai  $t$  estimasi = 11,534 >  $t$  tabel (2,074) pada tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang semakin mendukung kesimpulan ini. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  benar dan  $H_o$  salah. Dengan demikian, siswa kelas tiga SD Negeri 8 Pangkalanbaru

meningkatkan kemampuan menyimak naratif mereka melalui penggunaan video animasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76–83.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021). Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 266–270.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 244-252.
- Anugrah, C. G., & Pagarra, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



- Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 2(4), 20-34.
- Darwis, M. A., & Halifah, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar Pada Usia Anak Kelompok B di TK Grand Laugi Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan, Islam Anak Usia Dini* 1(1),6–10.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35905/anakta.v1i1.3299>.
- Dasar, S. K. I. S. Pedadidaktika : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fahmy, Z., Surahmat, S., & Karina, A.Z. D. (2020). Fabel Penumbuh Sensitivitas Moral. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(2), 102–106.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2).
- Febrianti, K. L. (2024). *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Intensif Siswa Kelas III DI SD Negeri 11 Tempilang*. Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
- Gustriari, E. (2024). *Pengaruh Medi Video Animasi Cerita Fiksi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 30 Sungailiat*. Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung.
- Husni, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Muslim Maros Jambi.
- Khairunnisa, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan*

- Menyimak cerita Dongeng Kelas II SD 06 Sungailiat. Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd/Mi. *Ijtimaya : Journal of Social Science Teaching*, 2(1). Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung.
- Kemendikbud, B. P. (2018). Teks Narasi dan Literasi Buku Fiksi Nonfiksi Dari Cerita dan Buku : Modul 5
- Lismi, L., Abdussamad, A., & Muzammil, A. R. U. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(3).
- Maridjo, A. H. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Audio. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(8).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Napitupulu, S., Syafitri, D. E., Fitanty, H. S., Amanda, M., & Anggaraeyni, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Story Telling Dengan Media Kartu Bergambar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 100–109.
- Radiansah, F., & Kuswanto, J. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–20.
- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3).
- Rismala, B. Z., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85-97

- Rosmawati Harapan, (2022). *Fabel*. Jakarta : Guepedia.com
- Rahmat, M., Nurhaedah, N., & Hotimah, H. (2024). Implementation of the Use of Animation Video Media to Improve the Skills of Listening to Indonesian Language Learning Stories for Madrasah Ibtidaiyah Students in Jeneponto Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 340–347.
- Situmorang, L. (2019). *Penelitian Tentang Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV SD Negeri 068003 Perumnas Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Quality.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131–144.
- Widia, F. (2022). *Pengaruh Media Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri 23 Mendo Barat*. Universitas Muhammadiyah Bangk Belitung.