
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI KARTUN TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV
SD NEGRI 25 PALEMBANG**

Intan Permata Sari¹, Nuranisa², Robert Budi Laksana³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang,

²Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang,

³Pendidikan Seni, Universitas PGRI Palembang

intanprmataasarii28@gmail.com, nuranisa@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to address issues related to the teaching of Indonesian language, specifically in the subject of "Writing Narrative Essays" for fourth-grade students. The problem arises due to several factors, including the teacher relying solely on LKS (student worksheets) and textbooks as the only learning tools. This has led to a lack of student interest and boredom during Indonesian language lessons. Assessment results show that 49% of students did not reach the minimum mastery criteria (KKTP). Therefore, students need appropriate learning media. This research employs a quantitative method with a quasi-experimental design. There are two variables in this study: variable "X" (Animated Film Media) and variable "Y" (Narrative Essay Writing Skills). The study began with an instrument validation process, in which 10 questions were initially prepared and 5 were selected for trial testing. The trial results indicated that all five questions were valid, highly reliable, and considered.

Keywords : *ability to write narrative essays, animated cartoon media, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi "Menulis Karangan Narasi" kelas IV. Masalah tersebut akibat adanya beberapa faktor diantaranya guru hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai satu-satunya alat pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil nilai menunjukkan bahwa 49% peserta didik tidak mencapai nilai KKTP. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam belajar. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen design. Dalam Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel "X Media Film Animasi" dan Variabel "Y Kemampuan Menulis Karangan Narasi". Penelitian ini diawali dengan proses validasi instrumen yang mana dari total 10 butir soal yang disusun, sebanyak 5 soal dipilih untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, seluruh soal dinyatakan valid dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, serta termasuk dalam kategori soal yang baik. Setelah proses validasi selesai, 5 soal tersebut digunakan sebagai instrumen tes yang kemudian dibagikan kepada 56 siswa, yang terdiri dari kelas IV.A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV. B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi kartun memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan

menulis karangan narasi siswa. Dari pembahasan tersebut dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan media video animasi yang itu berarti adanya pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap kemampuan menulis karangan narasi kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 25 Palembang.

Kata Kunci : kemampuan menulis karangan narasi, media animasi kartun, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, tanpanya sangat sulit bagi manusia untuk maju dan berkembang. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di Masyarakat dan untuk diri mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD No 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa Pendidikan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan Pendidikan nasional adalah agar peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif dan berani (yosfiah, 2020, pp. 2-3). Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024.

Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik sekolah, dan konteks sosial budaya setempat. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang membangun pemahaman tentang pemanfaatan teknologi di era digitalisasi, meskipun pendidikan karakter yang diutamakan sebagai hasil dari penerapan kurikulum merdeka belajar bukanlah hal baru melainkan pendidikan karakter telah lama diterapkan hanya saja tidak dispesifikan kedalam satu sudut

pandang seperti karakter Pancasila (Maulana, 2016; Pratama, 2022). Merdeka belajar dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran yang pada awalnya berpatokan pada pendidik menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Merdeka belajar memiliki prinsip yang serupa dengan aliran humanistik yang mengartikan bahwa anak didik sebagai subjek pembelajaran yang dapat berkembang karena memiliki potensi dari dalam dirinya serta proses pembelajaran yang didasari oleh rasa kemauan untuk memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai (Sucipto, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk melihat model baru dan strategi pembelajaran dalam kurikulum Merdeka kemudian hasilnya menunjukkan bahwa inovasi ini dapat keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan membuat mereka siap untuk menghadapi tantangan (Rossa, 2020, p. 2608).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat siswa. Tujuan belajar Bahasa tidak berbeda dengan tujuan belajar yang

lain, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020, p. 35).

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Keterampilan menulis berbeda dengan keterampilan lainnya karena membutuhkan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, konsep, dan keterampilan. Keterampilan menulis juga digunakan untuk berkomunikasi, menghubungkan ide dan pengembangan informasi, atau memberikan argumen kepada pembaca tertentu atau sekelompok pembaca. Keterampilan menulis tidak dapat dipelajari secara instan namun, keterampilan menulis berdampak besar pada kemampuan siswa, terutama keterampilan kognitif dan psikomotorik (Mahfudhoh, 2024, p. 104).

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu materi menulis yang diajarkan adalah menulis karangan narasi. Pelajaran ini melibatkan

menulis dan mengarang sebuah cerita yang nyata. Banyak siswa sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam menulis karangan narasi karena masih kurangnya kemampuan siswa dalam menginterpretasikan persepsi yang terdapat pada pikiran kedalam bentuk teks (Zulikhatin,2024,p.105). Untuk mewujudkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. salah satu pilihan yang efektif adalah media pembelajaran video film animasi. Animasi berasal dari bahasa Latin "anima", yang berarti jiwa, hidup, dan semangat, sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat beberapa objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan dalam urutan tertentu Limbong, Napitupulu, dan Sriadhi (2020) menyatakan bahwa animasi adalah gambar yang berasal dari kumpulan objek yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai alur tertentu pada setiap hitungan waktu (ILMI, 2021, p. 39).

Beberapa peneliti telah menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan untuk mengajar siswa menulis. Karena video animasi termasuk dalam kategori media berbasis audio visual, yang terdiri dari lebih dari satu elemen, yaitu suara dan gambar, mereka menawarkan manfaat bagi siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat membantu siswa dan membantu siswa yang memiliki gangguan pendengaran atau penglihatan. Mereka juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Bagi pendidik, video animasi dapat menjadi cara yang lebih mudah untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa (ILMI, 2021, p. 30).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 25 Palembang, dan wawancara terhadap guru dikelas IV SDN 25 Palembang, bahwa guru hanya memfasilitasi media pembelajaran berupa papan tulis sebagai media pembelajaran. media pembelajaran video film animasi belum ada di SD Negeri 25 Palembang. Guru menjelaskan

bahwa pada saat pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, Dimana guru menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 25 Palembang peneliti menyadari bahwa, adanya sebuah masalah terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Menulis Karangan Narasi” kelas IV. Masalah tersebut akibat adanya beberapa faktor diantaranya guru hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai satu-satunya alat pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil nilai menunjukkan bahwa 49% peserta didik tidak mencapai nilai KKTP. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam belajar.

Untuk menunjang pembelajaran telah rekomendasi beberapa media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran video film animasi kartun. Media video film animasi kartun adalah salah satu

media yang menyampaikan informasi gerak gambar dan suara, video adalah salah satu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menggunakan media video. Peserta didik lebih tertarik dan juga memahami materi, video film animasi kartun ini memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar, dan memahami materi yang diajarkan lebih efektif dibandingkan dengan teks atau gambar saja. Selain itu media film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan aliran peristiwa atau kejadian. Jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya menjadi lebih menarik berkat elemen gambar yang ada. media film animasi ini digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi. Diharapkan bahwa pesan atau informasi yang ada di media ini akan membantu menyampaikan ide-ide mereka ke dalam tulisan. Selain itu, diharapkan media ini meningkatkan pemahaman siswa, menampilkan konsep yang sulit, mendorong keterlibatan emosional siswa, menanamkan nilai pendidikan, dan mendorong pola pikir siswa untuk berpikir luas dan mengembangkan ide menjadi narasi yang baik.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses mengajar bagi guru maupun siswa, memberikan motivasi untuk siswa dan merangsang proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu peneliti meneliti tentang, **Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negri 25 Palembang.**

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah Proses dan rencana yang digunakan dalam penelitian. Penelitian dapat dilakukan secara terencana, ilmiah, netral, dan bernilai berkat metode penelitian. Metode penelitian juga digunakan untuk melakukan penelitian dan untuk mengumpulkan data, menemukan solusi masalah. Penelitian sebagai proses ilmiah untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, perlu metode membangun hubungan antara metode dan data dengan mengevaluasi hasil penelitian (Waruwu, 2023, p. 199).

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen design yang berarti mendapatkan data yang sengaja ditimbulkan. Jenis penelitian ini menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian menggunakan quasi eksperimen desain, Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan (Aditiany & Pratiwi, 2021, pp. 2614-5839).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif, lebih sfesifiknya adalah Quasi Eksperimen dengan jenis "One Group Pretest- Posttest Design "yaitu dengan memberikan tes awal (Pretest) sebelum diberikan perlakuan.

Design rumus quasi eksperimen Design adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Posttest-Only kontrol

O₁	X	O₂
O₃		O₄

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS 26 yang hasilnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,662	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dari 32 responden dengan jumlah soal 10 maka didapatkan nilai Cronbach's Alpha nya yaitu 0,662 dengan hasil yang didapatkan tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi" dilaksanakan di SD Negeri 25 Palembang, yang berlokasi di Jl. Inspektur Marzuki, No.769, Siring Agung, Kec. Ilir Barat I Kota

Palembang. Pada tanggal 20 Mei 2025 sampai dengan 26 Mei 2025. Penelitian ini dilakukan dengan subjek penelitian kelas IVA dan IVB sebagai populasi, kemudian dari populasi ditentukan sampel yaitu siswa kelas IVA dan IVB Sekolah Dasar 25 yang berjumlah 55 orang. Pada penelitian ini menyesuaikan dengan materi pembelajaran pada semester genap sekarang yaitu Bab 6 mengenai "Satu Titik" Materi Raja Ampat Dimana peneliti hanya mengambil Bahasa Indonesia dalam kurang lebih 1 minggu 6 kali pertemuan. Agar dapat diketahui tentang kemampuan menulis narasi siswa terutama pada terampil menulis narasi pada siswa kelas IVA dan IVB Sekolah Dasar Negeri 25 Palembang. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu harus menyiapkan persiapan seperti, melakukan observasi terlebih dahulu, mempersiapkan surat izin penelitian dari universitas PGRI Palembang kemudian surat izin dari pihak Dinas Pendidikan Kota Palembang, surat izin dari pihak sekolah serta perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media pembelajaran, lembar penilaian tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil kemampuan menulis karangan narasi materi raja empat. Penelitian ini menggunakan media film animasi kartun yang berjudul “Raja Ampat” dengan soal essay yang dinilai berdasarkan indikator kemampuan menulis karangan narasi. Setelah siswa mengisi soal tes maka peneliti akan menilai adakah pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap menulis karangan narasi.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kel as		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stati stic	d f	Si g.	Stati stic	D f	Si g.
Has il Bel ajar	Pre Test Eksper iment	0,14 2	2 8	0,1 55	0,95 1	2 8	0,2 08
	Post Test	0,15 5	2 8	0,0 83	0,95 3	2 8	0,2 29

	Eksper iment						
	Pre Test Kontro l	0,20 6	2 7	0,0 61	0,93 7	2 7	0,1 01
	Post Test Kontro l	0,09 3	2 7	.20 0*	0,97 5	2 7	0,7 46

(Sumber: Hasil Pengelola Data Peneliti, 2025)

Dari data diatas dapat diketahui nilai *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol. Untuk mengetahui data tersebut signifikan atau tidak bisa dilihat dari kolom ke 5 pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* terlihat nilai dari atas 0,05 yaitu, pada *pretest* eksperimen mendapat 0,155 maka dikatakan normal karena melebihi dari 0,05, pada *posttest* eksperimen mendapat 0,083 maka dikatakan normal karena melebihi dari 0,05, pada *pretest* control mendapat 0,061 maka dikatakan normal karena melebihi dari 0,05, pada *posttest* control 200 maka dikatakan normal karena melebihi 0,05.

Tabel 4 Hasil Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,035	3	106	0,113
	Based on Median	1,310	3	106	0,275
	Based on Median and with adjusted df	1,310	3	91,323	0,276
	Based on trimmed mean	1,843	3	106	0,144

(Sumber: Hasil Pengelola Data Peneliti, 2025).

Berdasarkan tabel tersebut data yang diperoleh dinyatakan homogen karena pada nilai Sig semuanya memiliki nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data awal dan akhir adalah sama (Homogen). Setelah data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Tabel 5 Hasil Data Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.						Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,479	0,121	3,656	53	0,001	2,839	0,776	1,281	4,396
	Equal variances not assumed			3,679	48,420	0,001	2,839	0,772	1,288	4,390

(Sumber: Hasil Pengelola Data Peneliti, 2025).

Berdasarkan hasil output *Independent Sampel Test* pada tabel diatas dapat dilihat dengan menggunakan *Equality of Means* diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,001 jika dibandingkan dengan 0,05 maka $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung = 3,679 dan nilai Sig (2-tailed) bernilai 0,001. Untuk mengetahui nilai distribusi ttabel dilihat berdasarkan $df = 53$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,674. Karena nilai thitung $>$ ttabel ($3,679 > 1,674$) dan Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap kemampuan menulis karangan narasi, ini terlihat dari perbedaan signifikan

antara hasil menulis narasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Film animasi kartun terbukti mampu merangsang imajinasi, memperkaya kosakata, serta membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik, sehingga mereka lebih mudah dalam menyusun karangan narasi yang runtut dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media film animasi kartun dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. hal ini dapat dilihat dari hasil Pengujian hipotesis menggunakan independent Sampel t-test dengan kriteria pengujian yang digunakannya adalah nilai Signifikan (2-tailed) $< 0,05$ H_a maka diterima. Berdasar uji Independent Sampel t-test pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu, H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri 25 Palembang. H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi

terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri 25 Palembang. maka dari uraian tersebut H_o ditolak dan H_a (terdapat pengaruh) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar siswa Vany aditiany, Rati tania pratiwi, 2614-5839.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar. MUHAMMAD ALI, 35.
- Amelya, A. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. Adinda Amelya, 2624.
- Angga, N. W. (2020). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar. Novialita Anggawiratama, 3429. ILMU, N. (2021).
- Anjelita, P., Rizhardi, R., & Hermansah, B. (2023). Analisis faktor Faktor penyebab Kesulitan Siswa Dalam Menulis Karangan Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kelas di SD N 21.
- Arsi, A. (2020). Langkah-Langkah

- Uji Validitas Realibilitas Instrument Dengan Menggunakan *Andi Arsi*, 02.
- Aunul Malik, L. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII. *LAVIANA AUNUL MALIK*, 90.
- Aziezah, R.K. (2022). Penggunaan media gambar Seri sebagai Upaya meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ratna Kurnia Aziezah*, 2747.
- Azmi, R. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Rezki Azmi*, 01.
- Darojat, I. (2020). Analisis Pengaruh Daya Tarik Wisata Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Ulang Dengan Kepuasan Pengunjung Sebagai Variable Intervening *Ilmadarojat*, 27.
- Dikteputra, M. P., & Hasibuan, R. A. (2023). Efektivitas Metode Dikte Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *M. Abrarputra, Adil Rosyadi Hasibuan*, 119-128.
- Fadhila, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi. *Aisyahfadilla, Dkk*,
- Fajri, C. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia *Applicad. Chotamol Fajri*, 2614-8854.
- Fitri, H. (2019). Pengaruh Teknik Reka Cerita Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi.
- Hani, R. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. *Rohani, Hlm* 1.
- Jana, S. (N.D.).
- Kima, L.H. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Gambar. *HARTINI LARA KIMA*, 38.
- Herman, Pardede, R. M., & Lidya, M. (2024). Analisis Pemberian Punishment Pada Karya Wancv. *Xyz Herman & Ranatmulia Pardede & Marina Lidya*, 2807.
- Inayati, U. (2022). Konsep Dan Implementasi Kurikulum merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI. *Ummi Inayati*, 294.
- Mahfudhoh, M. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Marisatulmahfudhoh*, 104.
- Nabila, A., & Salim, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Muaro Jambi. *Azzanabila & Agus*
- Nugroho, A. R. (2020). Efektivitas Menulis Teks Cerita Pendek Dalam Model Brain Writing Dengan Media Film Animasi. *Rudi*

- Adi Nugroho, 303.Nur Ilmi,39.
Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar.
- Rahman, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Rahmania Rahman*, 2656-6753.
- Randa, L. N. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak. *Natassya Luthfi Randa*, 87.
- Rossa, E. (2020). Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Elisa Rossa,Rangga Destian,Andyagustian,Wa hyudin*, 2608.
- Sianipar, T. A. (2020). Elemen Pengambilan Keputusan Keperawatan Dalam Teknik Pengumpulan Data(HIPOTESA). *Timaida Adeliana Sianipar*,04.
- Sugiono, Noerjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Sugiono & Noerjanah & Afrianti Wahyu*, 1-2.
- Sugiyono.(2022).*Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA, Cv.Tabunan,
- D. M.,& Ansari,K. (2023). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isifabel Siswa Kelasviismp Negeri 6 Percut Sei Tuan. *Dian Mentari Tabunan,Khairil Ansari*, 210.
- Tabunan, M. D. (2023). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas Vii Smp Negri 6 Percut Sei Tuan. *Dian Mentari Tabunan*, 210.
- Wadhi, F., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ips Masa Pandemi. *Waddi Fatimah. Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang,Mika Silva Rosarti*, 3287.