

PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN BERCEKITA SISWA KELAS 5 DI SDN 32 RANTAU BAYUR

Dini Firliana¹, Bambang Hermansyah², Ferri Hidayad³

¹ PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

^{2,3} Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹dinifirliana@gmail.com, ²ferri6591@gmail.com,

³bambanghermansah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The problem in this study is How is the Application of Animated Audio Visual Media to the Comprehension of Storytelling of Grade 5 Students?. This study aims to determine the application of animated audio visual media as an aid to the comprehension of storytelling of grade 5 students. This study uses a qualitative method. This study uses data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Based on research on the application of animated audio visual media as an aid to the comprehension of storytelling of grade 5 students of SDN 32 Rantau Bayur, it can be concluded that the use of animated audio visual media in storytelling learning is effective in helping to improve students' understanding of the content of the story. This media presents material in an interesting, interactive, and easy-to-digest manner by students. Students' responses to animated media are also very positive, they show enthusiasm, activeness, and concentration during the learning process. This proves that animated media is able to create learning that is not boring. The evaluation results show an increase in student understanding, which can be seen from their ability to describe the contents of the story, understand moral messages, and answer questions. In addition, this media also shapes students' character through moral values in the story that can be applied in everyday life.

Keywords: *Media, Audio Visual, Storytelling Understanding*

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan Media Audio Visual Animasi Terhadap Pemahaman BerceKita Siswa Kelas 5?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media audio visual animasi sebagai alat bantu terhadap pemahaman berceKita siswa kelas 5. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian tentang penerapan media audio visual animasi sebagai alat bantu terhadap pemahaman berceKita siswa kelas 5 SDN 32 Rantau Bayur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam pembelajaran berceKita efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita. Media ini menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dicerna oleh siswa. Tanggapan siswa terhadap media animasi pun sangat positif, mereka menunjukkan antusias, keaktifan, dan konsentrasi

selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa media animasi mampu menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka menguraikan isi cerita, memahami pesan moral, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, media ini berturut turut membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai moral dalam cerita yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Media, Audio Visual, Pemahaman Bercerita

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan dalam memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan dalam mengambil Keputusan, serta kebijakan yang lebih mendalam (Pristiwanti, 2022). Menurut (Munandar, 2022), dalam dunia pendidikan terdapat dua istilah yang sering digunakan yaitu pedagogi yang berarti pendidikan, dan pedagoik yang berarti ilmu pendidikan. Istilah ini yang berasal dari kata Pedagogos yang awalnya berarti pelayanan, namun kemudian berkembang menjadi profesi mulia sebagai pembimbing abak menuju kemandirian dan tanggungjawab.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini merupakan pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan

menanamkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta membangun karakter dan budi pekerti siswa (Nuramelyah R. S., 2023).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan kebahasaan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa aktif. Salah satu keterampilan yang sangat ditekankan adalah kemampuan bercerita. Kegiatan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan banyak manfaat, seperti menambah kosakata, melatih kemampuan menyimak, berbicara, dan menulis, serta membantu siswa menemukan kata-kata baru yang dibaca atau didengar.

Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai permasalahan terkait kemampuan bercerita siswa di sekolah dasar. Berdasarkan hasil

observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 di SDN 32 Rantau Bayur, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita, mengungkapkan kembali cerita secara runtut, serta menyampaikan pesan moral dari cerita yang didengar atau dibaca. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri saat diminta bercerita di depan kelas, dan seringkali hanya menghafal tanpa benar-benar memahami alur dan makna cerita. Permasalahan ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, sehingga minat dan motivasi siswa dalam kegiatan bercerita menjadi rendah.

Metode bercerita memberikan banyak pengalaman untuk kemampuan bahasa anak, selain menambah kosa kata baru tetapi juga melatih kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan bercerita, serta melatih anak-anak untuk menemukan kata-kata baru atau unik yang dibaca atau didengarnya. Salah satu contohnya adalah bercerita tentang cerita dongeng, Si Kancil dan Buaya. Proses bercerita dapat dimulai dengan

kegiatan membaca dalam pembelajaran di kelas (Rahmawati I. P., 2023). Dengan demikian pembelajaran perlu didukung oleh media agar lebih efektif dan berperan sebagai perantara untuk membantu siswa.

Terdapat beraneka macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran bercerita pada contohnya, media visual, media audio, media audio-visual, media cetak, media interaktif dan lain sebagainya. Tetapi pada penelitian ini peneliti hanya akan menggunakan media yang berbentuk video animasi. Media (alat pembelajaran), animasi (gambar atau objek bergerak). Jadi, media audio visual animasi adalah jenis media pembelajaran yang unik serta menggabungkan elemen suara (audio) dengan gambar bergerak (visual) berupa animasi untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik (Irawan, 2021). Agar siswa lebih mudah memahami materi yang telah dijelaskan kemudian siswa diharapkan untuk menceritakan kembali atau menyampaikan isi dan makna dari cerita tersebut (Zahroh F. A., 2025).

Penggunaannya media audio visual tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif (Zahroh F. A., 2025). Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan materi, memperkuat pemahaman, serta mendorong motivasi belajar, selain itu media ini juga berperan penting dalam menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa, meskipun yang kompleks dan abstrak (Ruswan, 2024).

Dalam perkembangan teknologi saat ini, masih banyak siswa yang menghadapi tantangan dalam bercerita, baik dalam menyusun ide maupun menyampaikan cerita dengan cara yang menarik (Sa'adi, 2021). Kemampuan bercerita penting bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri. Dapat dilihat dari capaian pembelajaran bahwa terdapat nilai dibawah rata-rata, banyak siswa kelas 5 masih belum mencapai KKM dalam pemahaman bercerita.

Penelitian mengenai penerapan media video animasi sebagai sarana

pembelajaran pemahaman bercerita siswa kelas 5 di SDN 32 Rantau Bayur ini memiliki keterbaruan (novelty) dibandingkan penelitian sebelumnya. Keterbaruan penelitian ini menyoroti dampak penggunaan media animasi terhadap peningkatan pemahaman isi cerita, kemampuan menyampaikan kembali cerita, serta penanaman nilai-nilai moral pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio visual tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman bercerita, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Berdasarkan hasil dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Audio Visual Animasi Sebagai Alat Bantu Terhadap Pemahaman Bercerita Siswa Kelas 5 di SDN 32 Rantau Bayur".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena berfokus pada pengamatan dan analisis mendalam untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dalam bercerita. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik

analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Reduksi Data

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan video “Si Kancil dan Buaya” sebagai media pembelajaran mendapatkan respon positif pada siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti menentuksn 19 siswa kelas 5 sebagai informan, untuk mempermudah analisis data. Wawancara dan dokumentasi kemudian dilakukan terhadap para informan guna memperkuat temuan terkait pemanfaatan video animasi “Si Kancil dan Buaya” dalam pembelajaran.

Penyajian Data

a. Observasi

Guru mampu menyampaikan materi secara efektif sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Persiapan yang dilakukan guru juga dinilai baik, terbukti dari pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan video animasi Si Kancil

dan Buaya mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Metode pembelajaran yang digunakan mencakup ceramah, tanya jawab, simulasi, dan menyampaikan kembali isi cerita. Media yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam belajar, sementara guru menyampaikan materi dengan Bahasa yang mudah dimengerti, mampu mengelola kelas dengan baik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif dan tidak membuat siswa mudah bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5, peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman bercerita siswa kelas 5 di SDN 32 Rantau Bayur secara umum sudah berada pada kategori mampu memahami isi cerita. Dari 19 siswa yang dianalisis dari 1 indikator dan 6 sub indikator pemahaman bercerita, Sebagian besar menunjukkan hasil yang baik. Namun demikian, pembelajaran lanjutan masih diperlukan karena terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan bercerita seperti masih membutuhkan bantuan karena cerita

yang disampaikan sering terhenti dan tidak lancar.

b. Wawancara

Dari hasil wawancara dengan salah satu siswa, diketahui bahwa ia merasa senang mengikuti pelajaran karena materi yang disampaikan cukup mudah untuk dipahami. Selama kegiatan belajar berlangsung ia menunjukkan sikap aktif, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, serta berani menjawab pertanyaan dari guru. Ia menyampaikan bahwa penggunaan video animasi Si Kancil dan Buaya dalam pembelajaran sangat menyenangkan, karena kombinasi gambar dan suara membantu dalam memahami isi cerita secara lebih jelas. Media video animasi juga membuatnya lebih berkonsentrasi dan serta mampu memahami isi cerita. Menurutnya, video tersebut efektif dalam mendukung pemahaman terhadap pemahaman terhadap materi bercerita, terlebih karena alurnya yang menarik, tidak monoton dan memiliki suara yang jelas. Kemudian media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendorong siswa lebih aktif. Visual yang ditampilkan

membantu siswa memahami alur cerita, sehingga mereka lebih percaya diri saat bercerita kembali.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SDN 32 Rantau Bayur dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi “Si Kancil dan Buaya” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi. Dengan menggunakan media audio visual animasi materi bercerita ini siswa mampu memahami materi yang di tayangkan kemudian mereka menyampaikan atau bercerita kembali mengenai isi cerita tersebut didepan teman-teman dan guru dikelas. Tidak hanya itu saja, siswa terlihat sangat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan guru, sehingga menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 32 Rantau Bayur mengenai penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 pada

materi bercerita, terlihat bahwa guru mampu memberikan stimulus yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini menciptakan interaksi yang dinamis antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti mencatat berbagai aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru mengenai materi dan tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu, guru memanfaatkan video animasi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Siswa pun menyimak penjelasan guru dengan seksama. Untuk memastikan keterlibatan siswa, guru mengajukan pertanyaan dan memberikan latihan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa menjawab soal-soal latihan dengan arahan dari guru.

Hasil wawancara dengan guru kelas 5 menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini di dukung oleh data observasi, latihan siswa, dan wawancara yang dilakukan. Guru menyampaikan bahwa siswa merasa

senang saat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dan menilai video animasi sangat membantu dalam menyampaikan materi bercerita. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami isi materi. Guru juga memberikan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari yang membantu siswa dalam mengaitkan pelajaran dengan nyata.

Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa kelas 5, yang menyebutkan bahwa mereka merasa senang saat mengikuti pembelajaran membuat mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa mampu menyimak penjelasan guru dengan baik, sehingga dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar.

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mampu

menarik minat siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami isi pelajaran. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga tergolong praktis dan tidak rumit. Video animasi yang mengandung pesan moral turut meningkatkan ketertarikan siswa dalam mendengarkan materi bercerita. Proses pembelajaran pun menjadi lebih bermakna apabila guru dapat memberikan stimulus yang mampu memicu respon aktif dari siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Saat ini, pelaksanaan pembelajaran behavioristik menurut (Devanda, 2022), menuntut adanya inovasi dan kreativitas guru, dan sangat menekankan pada hubungan antara timulus dan respon.

Dikuatkan oleh kajian teori bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Menurut teori yang dikemukakan oleh (Tarigan, 2015), kemampuan bercerita tidak hanya melatih aspek berbicara, tetapi juga pemahaman terhadap isi cerita dan kemampuan menyampaikan kembali cerita secara runtut. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa

penggunaan media audio visual animasi dapat membantu siswa dalam memahami alur cerita, mengenali karakter, serta menangkap pesan moral dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menguraikan isi cerita dan menjawab pertanyaan terkait cerita yang telah dipelajari.

Selain itu, teori Bruner dalam (Arsyad, 2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Temuan penelitian ini mendukung teori tersebut, karena siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran menggunakan media animasi. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan menceritakan kembali isi cerita yang mereka tonton.

Secara teoritis, pemahaman bercerita sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media audio visual animasi, sebagaimana dijelaskan dalam kajian teori, mampu menyajikan materi secara konkret dan kontekstual, sehingga membantu

siswa dalam memahami cerita secara menyeluruh. Studi-studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Suyanto, 2016).

Dalam penelitian ini, siswa yang semula pasif dan kurang percaya diri dalam bercerita mulai menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah diterapkan media audio visual animasi. Mereka mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menceritakan kembali dengan bahasa sendiri, serta mengambil hikmah dari cerita yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Slamet, 2018) bahwa pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio dapat memperkuat pemahaman konsep dan mempercepat proses internalisasi informasi.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman bercerita, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Siswa mampu mengaitkan pesan moral dalam cerita

dengan kehidupan sehari-hari, yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Teori ini memberikan kontribusi penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah membantu guru dalam merancang aktivitas belajar yang sesuai. Selain itu, guru dapat mengamati respon peserta didik dan menjadikannya sebagai dasar untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Menurut (Zahroh F. A., 2025), dalam penggunaan media animasi di sekolah dasar karena media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Animasi membantu menyajikan konsep abstrak secara visual, memudahkan pemahaman, serta mendorong siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, animasi berperan aktif dalam membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan diatas mengatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Media ini dapat disesuaikan dengan tema dan

kebutuhan pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran terbukti memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa kelas 5 di SDN 32 Rantau Bayur. Contohnya pada penelitian ini menggunakan video animasi Si Kancil dan Buaya sebagai bentuk stimulus, sehingga ketika siswa menyaksikan tayangan tersebut, mereka memberikan respon positif berupa antusiasme dalam mendengarkan materi.

Penggunaan video animasi Si Kancil dan Buaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun terkena kendala dalam proses pembuatan video yang memerlukan waktu 2 hari tetapi selama proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi tersebut tidak mengalami kendala atau hambatan. Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Mempermudah pemahaman dan meningkatkan kualitas belajar siswa

2. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar
3. Membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya
4. Menjadi alat bantu yang merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

Media video animasi Si Kancil dan Buaya terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar mereka. Visual yang menarik membuat pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa mencapai target belajar dan memahami nilai-nilai dalam cerita, sehingga media ini juga berperan dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual animasi merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman bercerita siswa. Temuan ini memperkuat kajian teori yang telah dibahas, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek bercerita.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang penerapan media audio visual animasi sebagai alat bantu terhadap pemahaman bercerita siswa kelas 5 SDN 32 Rantau Bayur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam pembelajaran bercerita efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita. Media ini menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dicerna oleh siswa. Tanggapan siswa terhadap media animasi pun sangat positif, mereka menunjukkan antusias, keaktifan, dan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa media animasi mampu menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka menguraikan isi cerita, memahami pesan moral, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, media ini berturut turut membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai moral dalam cerita yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munandar, A. S. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Nuramelyah, R. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 11.
- Pristiwanti, D. B. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 7911-7915.
- Rahmawati, I. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Cerita Fiksi menggunakan Model Problem Based. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 16-26.
- Ruswan, A. &. (2024). Penerapan Media Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 1468-1476.
- Sa'adi, A. &. (2021). Efektivitas Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Islamic Education*, 54.
- Slamet, S. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanto, S. (2016). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tarigan, H. (2015). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Zahroh, F. A. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah penelitian mahasiswa*, 300-311.