

Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas II SD

Ikfina Amaliya Ulya^{1*}, Husni Mubarok², Dwiana Asih Wiranti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama
Jepara, Indonesia
Email: 201330000699@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Kecerdasan linguistik yang dimiliki siswa SD terutama di kelas rendah perlu diperhatikan, khususnya pada kemampuan membaca, menulis serta bercerita. Peneliti akan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini sebagai upaya untuk meminimalisir hal tersebut, teknologi yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan media berupa video gambar animasi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji seberapa efektif pemanfaatan media video animasi terhadap kecerdasan linguistik siswa kelas II di SD Negeri 2 Bawu. Kajian ini berupa penelitian kuantitatif. Dalam metode yang digunakan, memakai metode *Pre experimental design* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas dan uji *T-Test* menggunakan SPSS untuk menganalisis data hasil penelitian. 23 siswa kelas II adalah subjek penelitian ini. Hasil penelitian yang di dapat menunjukkan bahwa media berupa video gambar animasi dapat mengembangkan kecerdasan linguistik pada siswa kelas II di SD Negeri 2 Bawu dengan diperoleh data uji-T yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ $-3,192 < 1,714$ dengan nilai sig sebesar 0,04 menunjukkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan dengan kecerdasan linguistik siswa kelas II SD Negeri 2 Bawu saat menggunakan video animasi.

Kata Kunci : ***Media Video Animasi, Kecerdasan Linguistik, Siswa Sekolah Dasar***

ABSTRACT

It's critical to understand the language intelligence of pupils in elementary school, especially within the lower grades, especially the ability to read, write and tell stories. Researchers will take advantage of current technological developments as an effort to

minimize this. The technology that researchers use is through utilizing media in the manner of animated videos. This research seeks to evaluate how well animated video content works on the linguistic intelligence of class II students at SD Negeri 2 Bawu. Quantitative research is employed in this investigation. The approach taken in this study uses the Pretest posttest methodology for one group in a Pre-Experimental Design. Techniques for analyzing data include normalcy, validity, and reliability tests, and homogeneity tests and T-Test using SPSS. The subjects in this study there were 23 class II students. The study's findings suggest that animated video content can improve linguistic intelligence in class II students at SD Negeri 2 Bawu by obtaining T-test data, namely $t_{count} > t_{table}$ $3,192 > 1.714$ using a significant value that of 0.04 this implies that there are differences and improvements by using animated video media on the linguistic aptitude of SD Negeri 2 Bawu's class II pupils.

Keyword : Animed Video Media, Linguistic Intelligence, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Anak tingkat sekolah dasar yang usianya 6-9 tahun atau siswa kelas rendah disebut dengan istilah *middle childhood* atau masa pertengahan anak-anak yang merupakan masa dimana anak sedang mengalami masa puncak perkembangan tahap belajar kepribadian (Survia & Mulaningrum, 2023). Pendidikan diartikan sebagai cara manusia untuk membentuk suatu kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan berbasis kebudayaan dan prinsip masyarakat (Noviana et al., 2021). Anak yang berusia 6-7 tahun terjadi pada proses perkembangan linguistik pada tata bahasa, dan harus mampu membaca, menulis, bercerita dan mampu menguasai 10.000-14.000 kata (Widiyono et al., 2022). Kecerdasan linguistik merupakan suatu kemampuan dalam mengembangkan kecerdasan penggunaan bahasa, secara lisan maupun tulisan dalam penguasaan dan memperbanyak kata (Haryati, 2017). Kepekaan terhadap arti kata, urutan kedudukan, suara, dan intonasi adalah bagian dari kecerdasan linguistic (Nurhidayat et al., 2021). Perkembangan linguistik salah satunya mampu membaca yang memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dan pengetahuan mengenai kosa kata baru (Mubarok & Sofiana, 2022).

Pentingnya kecerdasan linguistik pada peserta didik sekolah dasar, dapat menjadi stimulus di usia mereka yang mampu menjadi bekal seumur hidup anak dalam bersosialisasi (Fadillah, 2020). Bersosialisasi dengan sekitar tentunya menggunakan bahasa, karena bahasa merupakan sebuah alat komunikasi dalam mentransfer informasi antar sesama, sehingga pentingnya mengembangkan kecerdasan linguistik sejak sekolah

dasar (Haryanto & Mubarak, 2020). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran saat mengajar yang dapat memberikan rangsangan kepada anak dalam mempengaruhi psikologis anak kearah yang lebih baik (Lestari, 2023). Sebelum digunakan, media pembelajaran harus melalui beberapa tahapan hingga benar-benar dapat digunakan seutuhnya (Rahayu et al., 2023). Media pembelajaran tentunya digunakan sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan sehingga siswa tidak pasif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran akan berjalan efektif (Setiyawan, 2021). Kemampuan media pembelajaran dalam penyajian yang menarik dan komprehensif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan peserta didik (Khasanah et al., 2023).

Berdasarkan karakteristik siswa kelas II SD Negeri 2 Bawu yang siswanya kurang aktif dalam pembelajaran serta kemampuan kecerdasan linguistik yang masih rendah hal ini terjadi karena ketersediaan yang terbatas dari fasilitas dan perlengkapan sekolah, seperti halnya ketersediaan LCD proyektor beserta layar, pihak sekolah hanya mempunyai satu saja yang digunakan secara bergantian dengan 5 kelas lainnya, serta pendidik yang belum trampil dan kurang kreatif dalam memanfaatkan media zaman sekarang menjadikan pembelajaran kurang efektif. Salah satu media audio visual yang mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif adalah media yang dikemas dalam bentuk video animasi. Penggunaan video animasi sangat tepat untuk bisa diterapkan di kelas rendah karena dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak di usia mereka. Media berupa video animasi adalah multimedia interaktif berisi gambar yang bergerak dan menarik yang disajikan dengan bentuk animasi, penggunaan yang mudah dan dapat digunakan berkali-kali (Cahyani et al., 2022). Media video animasi tentunya memiliki kelebihan di antaranya yaitu: 1) Dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, 2) meningkatkan daya pikir anak, 3) Mampu menggambarkan peristiwa secara konkret (Windasari & Sofyan, 2019).

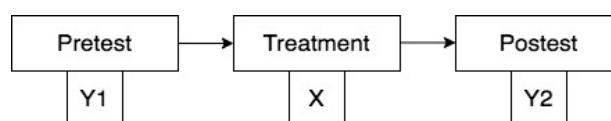
Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas penggunaan video animasi terhadap peningkatan kecerdasan linguistik siswa kelas II SD N 2 Bawu. Merujuk pada penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa, pemanfaatan alat bantu pembelajaran video animasi sebagai alat pembelajaran yang mampu menjadikan minat anak bertambah dalam pelajaran IPA (Suherman et al., 2022). Pemanfaatan media video animasi berdampak positif pada hasil belajar siswa SDN 20 Pagi Jakarta Timur dibandingkan penggunaan

media *Powerpoint* (Aini et al., 2021). Alat bantu pembelajaran dalam bentuk video animasi sangat berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan linguistik (Hidayati et al., 2023). Penggunaan video animasi mampu mencerdaskan interpersonal pada anak usia dini (Hariyati & Nurhafizah, 2023). Penggunaan media video animasi mampu mengembangkan bahasa pada anak usia dini (Habibah & Nafiqoh, 2022). Namun dalam penelitian tersebut belum adanya pemanfaatan media video animasi dalam menumbuhkan kecerdasan linguistik anak di tingkat sekolah dasar. Sehingga perlu adanya penelitian terbaru untuk meneliti lebih lanjut.

Hasil temuan observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Bawu tepatnya hari Sabtu, 6 Januari 2024, kenyataanya kecerdasan linguistik terutama di kelas rendah pada kelas II masih minim, hal tersebut terjadi karena guru seringkali tidak menggunakan variasi metode saat mengajar. Hal tersebut terlihat ketika wali kelas II yaitu Bu KM mendiktekan sebuah bacaan Bahasa Indonesia, ternyata masih terdapat siswa yang harus diejakan dalam penulisannya. Oleh sebab itu peneliti memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen dengan media, dan juga mengkaji lebih lanjut pemanfaatan media animasi video dalam upaya memajukan kecerdasan linguistik pada tingkat sekolah dasar dengan cara menceritakan kembali isi dari video animasi tersebut dengan harapan anak mampu mengembangkan kecerdasan verbal linguistik yang dimilikinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan media dalam bentuk video animasi, terhadap kecerdasan linguistik peserta didik di bangku kelas II SD.

METODE

Penelitian ini bersifat penelitian kuantitatif, metode ilmiah yang dilakukan dalam memperoleh data sesuai tujuan dan kegunaan yang dibutuhkan, yang berfungsi untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian. Metode desain *Pra experimental design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest*. Berikut gambar 1, mengenai desain pelaksanaan penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. *Design One Group Pretest-Posttest*

Keterangan

Y1: Sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

X : Pemberian Perlakuan/Tindakan (*Treatment*)

Y2: Pengukuran setelah mendapat perlakuan (*Posttest*)

Peneliti memberikan soal *pretest* sebagai nilai awal yang akan dijadikan dasar peneliti sebelum siswa diberikan perlakuan (Y1). Siswa kemudian diberikan beberapa perlakuan yaitu sebanyak 3 kali menggunakan media berupa video animasi, dengan tujuan memaksimalkan hasil yang diperoleh dan meningkatkan kecerdasan linguistik pada siswa dengan simbol (X). Setelah pemberian perlakuan siswa diberikan soal *posttest* sebagai perbandingan nilai antara ketika *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan dengan simbol (Y2).

Penelitian ini mengambil kelompok eksperimen saja. Anggota penelitian ini berupa peserta didik di SD Negeri 2 Bawu. Peneliti mengambil sampel jenuh dari kelas II sejumlah 23 peserta didik. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda. Teknik analisis berupa analisis statistik untuk menentukan seberapa efektif penggunaan media video animasi terhadap kecerdasan linguistik pada siswa siswi kelas II SD Negeri 2 Bawu dengan melalui uji validitas dan reliabilitas pada instrument soal, uji normalitas untuk uji prasyarat, serta uji-*Ttest* untuk membuktikan hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan bertempat di SD Negeri 2 Bawu. Penelitian dilakukan secara bertahap melalui beberapa pertemuan dengan pemberian soal *Pretest-Posttest* dan pemberian perlakuan sebanyak 3 kali. Penelitian ini mengambil sampel dari kelas II sebanyak 23 siswa, 16 diantaranya siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa tes soal pilihan ganda. Sebelum pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen, peneliti menganalisis data sebelum menggunakannya dalam penelitian.

Tahap pertama dalam penelitian yaitu menganalisis instrumen soal, untuk mengetahui kevalidan dan keabsahan instrumen dalam mengukur kecerdasan linguistik anak. Peneliti mengambil kelas yang lebih tinggi dari kelas eksperimen yaitu kelas III sebanyak 25 siswa untuk diujicoba mengerjakan tes pilihan ganda sejumlah 40 pertanyaan, ujicoba tersebut dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya setiap butir soal

yang dijadikan instrumen soal pada kelas eksperimen. Setelah instrumen soal diujicobakan, uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusannya yaitu, instrument dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikansi pada 5% (0,05). Dari hasil perhitungan r_{tabel} yang digunakan, diperoleh sebesar 0,396 yang dilihat dari jumlah subjek uji coba, yaitu sebanyak 25 orang. Berdasarkan hasil analisis, dari 40 soal pilihan ganda yang diujicobakan, soal yang dinyatakan valid 25 butir soal pilihan ganda dengan tingkat kesukaran soal yaitu sedang. Instrumen 25 soal tersebut yang digunakan pada kelas eksperimen. Berikut tabel 1 mengenai rincian analisis butir soal pilihan ganda.

Tabel 1. Analisis Butir Soal Pilihan

No	Status	No Soal	Jumlah	Presentase
1	Valid	1,2,3,4,6,7, 8, 12, 14, 15, 18, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 40	25	62,5%
2	Invalid	5, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 19, 24, 25, 26, 28, 31, 34, 35	15	37,5%

Dapat diketahui dari tabel 1, bahwa butir soal yang dinyatakan valid terdapat 25 soal, dengan perolehan nilai $>0,396$ sehingga soal tersebut pantas untuk dijadikan sebagai soal *pretest*, namun untuk soal yang dikatakan invalid berjumlah 15 soal, dengan nilai $<0,396$ tidak digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Tahap ke dua yaitu uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach Alpha* pada SPSS, nilai 1 untuk respons pertanyaan yang benar dan nilai 0 untuk respons pertanyaan yang salah. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen sudah bisa digunakan dalam pengumpulan data dengan menghasilkan hasil yang konsisten. Nilai indeks reliabilitas sudah ditetapkan sebesar 0,70, dikatakan reliabel apabila hasil menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitupula sebaliknya. Tabel 2 merupakan uji reliabilitas dalam perhitungan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Tabel 2. Test Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,912	25

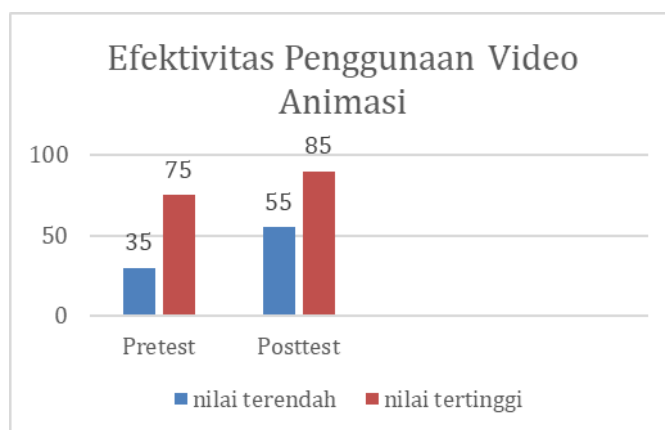
Hasil r hitung yang diperoleh, bernilai 0,912 yang berarti sudah terlampaui, sehingga uji reliabilitas $0,912 > 0,70$, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen dikatakan reliabel dan sudah dapat digunakan dalam pengumpulan data pada kelas eksperimen. Pertemuan ke dua penelitian, dilanjutkan dengan pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen berupa tes pilihan ganda sejumlah 25 pertanyaan. Sebelum siswa mendapat perlakuan soal *pretest* ini berguna untuk mengukur hasil nilai siswa. Pertemuan ketiga, peneliti memberikan perlakuan yang pertama kepada kelas eksperimen. Peneliti menggunakan media video animasi dengan materi berupa “belajar menulis huruf kapital dan huruf kecil”. Pertemuan keempat yaitu, pemberian perlakuan berupa video animasi cerita mengenai “makanan sehat tubuhpun kuat” yang dilengkapi dengan teks percakapan di bagian bawah dari setiap video yang ditayangkan, pemberian teks tersebut bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa dan meningkatkan kecerdasan linguistik berupa memahami bahasa. Pertemuan kelima yaitu pemberian perlakuan terakhir berupa penayangan video animasi materi “menjaga kesehatan mata”. Siswa diminta untuk memahami dan mengingat hal-hal penting yang terdapat pada video animasi yang ditayangkan, kemudian siswa dipilih secara acak untuk bercerita di depan teman-teman.

Sampel pada kelas eksperimen diharapkan mampu memahami bentuk setiap huruf dan kegunaan huruf untuk membentuk kata, mereka dapat lebih mudah menulis dan menghindari kesalahan meletakkan atau menulis huruf. Media bisa dimanfaatkan sebagai sarana dalam penyaluran penjelasan yang dapat memperbanyak pengetahuan bagi pendengarnya (Astuti & Prestiadi, 2020). Penggunaan media video animasi dalam penelitian menunjukkan ketertarikan siswa untuk memahami, membaca, menulis, serta bercerita, sehingga siswa sangat antusias dalam penayangan video animasi tersebut. Keadaan ketika proses belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan dan bervariasi, bagi siswa yang belum lancar membaca, dapat menjadikan mereka lebih antusias untuk mengikuti dan mau mencoba. Tahap terakhir yaitu pemberian soal *posttest* kepada kelas eksperimen. Hasil *pretest* dan *posttest* termuat dalam tabel 3.

Tabel 3. Kelompok Eksperimen

	Pretest	Posttest
N	23	23
Nilai Terendah	35	55
Nilai Tertinggi	75	85
Rata-Rata	59,5	72,8

Tabel 3 menunjukkan hasil nilai *pretest* (Y1) dan nilai *posttest* (Y2) yang terdiri dari 23 siswa. Rata-rata perolehan nilai *pretest* 59,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* 72,8 jadi perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 13,3 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di kelas II adalah 70. Data *pretest* terdapat siswa yang belum melampaui KKM perolehan <70 sejumlah 17 siswa dari 23 total seluruhnya, ternyata tidak semua siswa mendapat nilai yang lebih tinggi dari nilai *pretest*, ada juga yang nilai *pretest posttest* sama yaitu tepat 70, dan ada juga nilai *pretest* lebih tinggi namun memperoleh nilai *posttest* rendah. Siswa yang mendapat nilai rendah lebih banyak dari siswa yang belum bisa menulis, mereka sudah bisa membaca akan tetapi belum faham cara penulisannya. Berikut gambar 2 merupakan hasil *pretest posttest* terhadap efektivitas penggunaan media video animasi.



Gambar 2: Persentase hasil *pretest posttest*

Pada gambar 2 diperoleh informasi bahwa, terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah mendapatkan beberapa perlakuan. Nilai *Pretest* terendah yaitu 35 dan tertinggi 75, sedangkan nilai *posttest* paling rendah 55 dan tertinggi 85. Komponen penting keberhasilan suatu pembelajaran bahasa salah satunya dengan keterlibatan siswa untuk aktif, interaksi bermakna, serta sosial yang mendukung sehingga pembelajaran bahasa akan berhasil serta mampu menciptakan perkembangan dan peningkatan yang dinamis (Mubarok et al., 2022). Tahap selanjutnya yaitu uji prasyarat, untuk menguji normalitas data. Tabel 4 merupakan hasil dari uji normalitas data menggunakan *Kolmogorv-Smirnov*.

Tabel 4. *Test Typical for One Kolmogorov-Smirnov*

		Non-standard Balance
N		25
Standard Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,3790746
The Most Severe Dismilarities	Absolute	,117
	Positive	,117
	Negative	-,106
Examine Statistic		,117
Sig. (2-tailed)		,200 ^c

Hasil uji normalitas berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Sebagai syarat pada analisis parametrik uji T, data telah memenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan pada kelompok parametrik. Hasil uji T yang dilakukan dapat dicermati pada tabel 5. Uji T yang digunakan adalah *Paired Sample T Test*.

Tabel 5. Uji T *Paired Sample T Test*
Test For Paired Samples

		Partial Disparities		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-13,26087	19,92079	4,15377	-21,87527	-4,64647	-3,192	,004

Pada tabel 5, diperoleh informasi bahwa nilai signifikan hitung (sig. 2 tailed) sebesar 0,004 kurang dari taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 0,05. Hal ini membuktikan bahwa Hipotesis alternatif penelitian diterima. Data memuktikan bahwa kelompok pretest dan posttest menunjukkan perbedaan, artinya penggunaan media video animasi efektif terhadap kecerdasan linguistik.

Alat bantu pembelajaran yang berbasis video sangatlah efektif digunakan pada proses belajar mengajar terutama di kelas rendah, serta pendidik menjadi lebih kreatif dalam penyampaian materi dimana siswa akan jauh lebih tertarik jika berupa gambar video (Parlindungan et al., 2020). Pemanfaatan media video dapat memberi kefahaman

kepada siswa mengenai tulisan, suara, gambar yang ditayangkan dan meringankan pendidik dalam menyampaikan materi kepada para siswa (Febiyanti & Muhroji, 2024). Penggunaan media menjadikan menjadikan siswa aktif pembelajaran dan mampu memperoleh informasi secara mandiri (Sumaryanti, 2020). Media video animasi mampu menambah kosakata yang dimiliki anak, mengembangkan imajinasi, belajar konsentrasi dan meningkatkan hasil belajar (Adiati et al., 2023). Pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis video dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Analisis data dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sangat efektif dan berdampak signifikan pada kecerdasan linguistik siswa sekolah dasar. Kesimpulannya penggunaan video animasi menunjukkan hasil yang baik dan siswa mengalami perubahan yang signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil yang didapat dari penelitian kuantitatif ini menguji pada peningkatan kecerdasan linguistik siswa kelas II SD Negeri 2 Bawu sejumlah 23 siswa dengan memanfaatkan media video animasi. Pentingnya kecerdasan linguistik pada peserta didik sekolah dasar, dapat menjadi stimulus di usia mereka yang mampu menjadi bekal nantinya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media video animasi menjadi contoh media yang tepat untuk diterapkan di kelas rendah karena dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak di usia mereka. Penelitian ini memberikan perlakuan secara bertahap sebanyak 3x pertemuan, dan setiap pertemuan difokuskan pada salah satu kemampuan linguistik seperti kemampuan menulis, membaca, dan bercerita. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Bawu mendapatkan uji test sebesar $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-3,192 < 1,714$ yang masuk dengan kriteria H_a diterima dengan artian terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* setelah pemberian perlakuan. Keterbaruan dari pengkajian ini yaitu menguji keefektifan media dalam bentuk video animasi untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada siswa sekolah dasar dan pembuatan media video.

Saran

Harapan kepada peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut, dapat menambahkan metode terbaru yang melibatkan siswa secara langsung namun tetap dapat meningkatkan

bahasa yang dimiliki, misalnya seperti kegiatan bernyanyi. Penggunaan media video animasi juga mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 69–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426.
- Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar) "Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi Covid-19,"* 1, 129–135.
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(4), 417–426. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.62364>
- Fadillah, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD* (A. A (ed.); 1st ed.). Samudra Biru.
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 78–88.
- Habibah, I., & Nafiqoh, H. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 159–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10258>
- Hariyati, S. B., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>
- Haryanto, H., & Mubarak, H. (2020). Teacher's Directive Expressions Analysis in English Teaching Classes. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 8(1), 22–42. <https://doi.org/10.26714/lensa.8.1.2018.22-42>
- Haryati, D. (2017). Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran PAUD. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 132–143.
- Hidayati, D., Fahrudin, Astini, B. N., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Kelompok B Di Paud Ah-Shiddiqi Fathurrahman Tahun 2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 804–817. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10672>
- Khasanah, S. nur, Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 213–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10508>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>

- Mubarok, H., & Sofiana, N. (2022). *Meaningful Learning Berbasis Kontekstual Dan Konstruktivisme* (A. Wibowo, P & N. Agustin, D (eds.); 1st ed.). UNISNU Press.
- Mubarok, H., Sofiana, N., Kristina, D., & Rochsantiningih, D. (2022). Meaningful Learning Model Through Contextual Teaching and Learning; the Implementation in English Subject. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(1), 11–22.
- Noviana, T, M. R., & Ali, A. (2021). Pembelajaran Aktif Konsep “Mikir” Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3), 99–109.
- Nurhidayat, Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 83–90. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14832>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10525>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Suherman, Rahmani, A., & Alpiani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budi*, 6(1), 1–7.
- Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak MI/SD dengan Media Buku Bergambar Seri. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 173–183. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2699>
- Survia, D., & Mulaningrum, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media Bermain Kartu Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i2.249>
- Widiyono, A., Hamidaturrohman, H., Sutriyani, W., & Suroyya, S. (2022). Efektivitas media Lompat Katak Terhadap Kecerdasan Linguistik Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 176–188. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.176-188>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>