

# MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

(Studi PTK di Kelas IV SDN Cikoneng 2)

Cahya Dewi<sup>1</sup>, Yeni Sulaeman<sup>2</sup>, Rifki Arif Nugraha<sup>3</sup>, Usep Saepul Mustakim<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>STKIP Syekh Manshur, Indonesia

Surel:<sup>1</sup>anwararis11@gmail.com, <sup>2</sup>yenisulaemananesta@gmail.com,

<sup>3</sup>rifki.a.nugraha@gmail.com, <sup>4</sup>usepsam@gmail.com

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Dikirim: 02 Juli 2024  
Perbaikan: 10 Juli 2024  
Diterima: 20 Juli 2024

### Kata kunci:

Media Video Animasi, Menulis

**Keywords :** *Animated Video Media, Writing*

### Corresponding Author:

Cahya Dewi dkk.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks argumentasi dengan menggunakan media *video* animasi. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dua siklus, setiap siklus terdapat dua pertemuan, dengan model penelitian yang terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cikoneng 2 yang berjumlah 15 orang siswa, terdiri dari 8 orang perempuan dan 7 orang laki-laki dengan tahun ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan soal esai. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil pra-siklus memiliki rata-rata 47 dengan persentase 20%, sedangkan siklus I hanya memperoleh rata-rata 61,66 dengan persentase 46%, hasil pada siklus II dapat memenuhi syarat klasikal suatu kelas dengan rata-rata 75,33 dan persentase 86%. Hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran *video* animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks argumentasi pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Cikoneng 2.

## ABSTRACT

*This study aims to improve student learning outcomes in argumentation text writing skills by using animated video media. The method used is classroom action research (PTK) conducted in two cycles, each cycle has two meetings, with a research model consisting of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were all fourth grade students of SDN Cikoneng 2, totaling 15 students, consisting of 8 girls and 7 boys with the school year 2023/2024. The data collection techniques used were observation sheets and essay questions. Based on the results of the study that the pre-cycle results had an average of 47 with a percentage of 20%, while cycle I only obtained an average of 61.66 with a percentage of 46%, the results in cycle II could meet the classical requirements of a class with an average of 75.33 and a percentage of 86%. The results of the study that the use of animated video learning media can improve student learning outcomes in argumentation text writing skills in Indonesian language lessons in class IV SDN Cikoneng 2.*

©2024 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

## PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan pendidikan yang ditempuh selama enam tahun. Diketahui bahwa pembelajaran di sekolah dasar

merupakan proses awal keaktifan siswa dalam meningkatkan pengetahuan. Sehingga pendidikan harus dijalankan sebaik-baiknya

untuk memperoleh dampak yang baik.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang dapat meningkatkan keaktifan maupun pengetahuan siswa adalah bahasa Indonesia. Menurut Nurasih Anggini, Nabila Yun Afifah, & Edi Syaputra (2022:143) bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan berperan sebagai penyampai informasi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang mencirikan bangsa Indonesia itu sendiri, yang memiliki peranan penting dalam interaksi kehidupan bangsa. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat mengembangkan wawasan dalam berbahasa, di samping itu peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Empat komponen keterampilan berbahasa menurut Sunarsih, & Siti Rochmiyati dalam Tarigan (2024:5650) yaitu (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), (4) keterampilan menulis (*writing skill*). Dari keempat komponen tersebut merupakan komponen yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar, salah satu komponen yang dapat menambah keaktifitasan siswa yaitu keterampilan menulis.

Diketahui bahwa keterampilan menulis dapat dilakukan oleh siapapun, karena dapat merangsang daya imajinasi dari seseorang. Menurut Kiftian Hady Prasetya, Dinar Arum Kusuma, & dkk (2024:1494-1495) menulis adalah sebuah proses yang melibatkan

pemikiran kreatif dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan misalnya untuk memberitahu apa yang kita rasakan pada orang lain, atau memang hanya sekedar ungkapan perasaan ragu yang perlu diyakinkan, atau perasaan senang yang ingin disampaikan. Dari pengertian di atas bahwa menulis bukan hanya sekedar mencoret di atas kertas akan tetapi ada maksud dan tujuannya.

Salah satu keterampilan menulis dalam pendidikan sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu teks argumentasi. Menurut Asmaul Husna Ali dalam Semi (2024:382) teks argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat. Sehingga berargumentasi dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja, namun tidak semua bisa menyampaikan argumen, baik itu secara langsung maupun dengan tulisan.

Penulisan teks argumentasi dapat dilakukan dengan apa yang dialami oleh setiap orang, sehingga dapat menyampaikan serangkaian kejadian tersebut, akan tetapi harus sesuai dengan urutan kejadiannya. Disamping itu, pada keterampilan menulis teks argumentasi perlunya mempengaruhi pembaca, agar merasa terpengaruh oleh opini atau pemikiran dari penulis. Selain penjelasan, teks argumentasi di dalamnya terdapat bukti-bukti nyata atau valid yang disertai oleh alasan-alasan yang logis, sehingga dapat memberikan kepercayaan terhadap pembaca. Diketahui bahwa menulis adalah salah satu keterampilan dari literasi.

Seperti menurut Mia Amelia (2024:29) dalam penelitiannya di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Pandeglang sedikitnya kegiatan literasi yang dilakukan di masyarakat maupun jenjang pendidikan formal. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) bahwa Indonesia hanya 0.001% artinya dari 1.000 masyarakat hanya 1 orang yang gemar literasi.

Selain itu, berdasarkan hasil asesmen tes sastra literasi pada kelas kelas IV SDN Cikoneng 2 yang lulus hanya 2 orang sedangkan 13 lainnya belum memenuhi. Namun banyak faktor yang dapat menyebabkan siswa kurang berminat dalam keterampilan menulis, khususnya menulis teks argumentasi. Salah satunya yaitu faktor belum adanya keinginan untuk menulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa masih banyak peserta didik di kelas IV SDN Cikoneng 2 yang kesulitan dalam menulis teks argumentasi. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pembiasaan menulis, sehingga siswa merasa terbebani saat mendapatkan tugas menulis. Selain itu, siswa hanya diberi penjelasan dan contoh teks argumentasi, tanpa adanya pemberian tugas menulis karangan teks argumentasi sehingga siswa belum mampu menuangkan gagasan atau ide, dan sulit untuk mengembangkannya serta memerlukan waktu yang cukup lama.

Hasil observasi peneliti di kelas IV SDN Cikoneng 2 dalam menulis teks argumentasi

pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70. Berdasarkan hasil pembelajaran dari 15 siswa yang lulus hanya 4, sedangkan 11 peserta lainnya masih di bawah KKTP. Melihat hal tersebut, artinya pembelajaran belum berhasil untuk merangsang siswa dalam menguasai materi, sehingga menyebabkan pembelajaran belum mencapai target capaian hasil belajar. Dalam hal lain pembelajaran harus dilakukan dengan semenarik mungkin, seperti penggunaan media agar siswa dapat meningkatkan keterampilannya dalam menulis argumentasi.

Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, upaya yang harus dilakukan adalah dengan meningkatkan kreativitas media pembelajaran seperti penggunaan media *video* animasi agar pembelajaran menarik dan siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Salah satu pendapat yang mengemukakan bahwa menurut Yunita Wulandari Palimbong, Syukur Saud & Nurming Saleh (2021:3) *video* animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media *video* animasi juga merupakan suatu pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, karena dapat meningkatkan mutu kualitas pembelajaran. Selain itu media *video* animasi dapat menambah daya tarik siswa dengan apa yang dilihatnya

dapat diargumentasikan berupa tulisan dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran menulis teks argumentasi.

### **Video Animasi**

Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu perlunya media yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran seperti media *video* animasi, menurut Muhammas Ridwan Apriyansyah (2020:12) *video* animasi merupakan gabungan dari media audio dan media visual, karena mampu menyajikan objek secara detail, sehingga dapat membantu memahami pelajaran yang sulit dan menarik perhatian siswa. Artinya penggunaan media *video* animasi dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa.

Dalam pengertian lainnya seperti menurut Bayu Purnama Galuh (2023:40) *video* animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya namun saling berbeda dalam durasi yang telah ditentukan sehingga dapat menciptakan kesan yang menarik seperti pergerakan pada gambar dan juga suara yang mendukung, contohnya percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Dapat dikatakan bahwa *video* animasi pada media pembelajaran dapat menambah kreativitas guru maupun siswa.

Selain itu, *video* animasi juga dapat memberikan semangat pada siswa seperti menurut Yuyun Asnawati dalam Husni (2023:69) *video* animasi adalah pergerakan gambar dengan gambar yang berbeda dengan waktu yang telah ditentukan, dan dapat

menciptakan rasa gerak, kemudian suara yang mendukung gerakan gambar, seperti suara percakapan atau dialog dan suara lain-lainnya. Sehingga penggunaan media *video* animasi tidak bosan saat dikelas. Selain itu, media pembelajaran *video* animasi bisa dilihat saat di sekolah maupun di rumah.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *video* animasi adalah gabungan antara gambar yang bergerak dengan suara yang membantu pergerakan pada gambar, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran, selain itu *video* animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu diketahui bahwa dengan penggunaan media *video* animasi perlunya mengetahui karakteristik media tersebut.

### **Strategi Pendekatan Media Video Animasi**

Penggunaan media *video* animasi perlunya mengetahui strategi dalam pembuatannya seperti menurut Evi Mauliana (2022:296-297) langkah-langkah merancang *video* animasi pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan, yaitu dapat merancang media yang cocok untuk diajarkan pada saat pembelajaran. (2) Desain, pada tahap ini yang dilakukan yaitu memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen sehingga akan menghasilkan sebuah naskah *video*. (3) Pengembangan, kegiatan ini dilakukan dengan memproduksi animasi pembelajaran. (4) Implementasi, tentunya menerapkan

pembelajaran pada siswa dengan media *video* animasi. (5) Evaluasi, kegiatan penilaian media pembelajaran berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran sehingga dapat di pelajari oleh setiap siswa.

Dapat disimpulkan bahwa strategi dalam pembuatan *video* animasi dapat dilakukan dengan menganalisis kebutuhan materinya, mendesain animasi yang akan digunakan, dan ketekunan dalam membuatnya, selain itu *video* dapat diunggah di sosial media agar dapat dilihat oleh banyak orang.

### **Kelebihan dan Kekurangan *Video* Animasi**

Menurut Annisa Tinova & Ardisal dalam Ahmadi et al (2023:209-210) kelebihan media *video* animasi adalah (1) *Video* animasi dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang lengkap. (2) Bisa menarik minat siswa dalam belajar. (3) Mampu bertahan dalam kurun waktu yang lama. (4) *Video* animasi menawarkan pembelajaran yang simpel, tidak monoton dan lebih menyenangkan. (5) Memudahkan proses penyerapan konsep pembelajaran. (6) *Video* animasi dapat diputar kembali. Selain itu, kekurangan dari *video* animasi adalah (1) Memerlukan keterampilan maupun kreativitas dalam mendesain *video* animasi. (2) Jika terjadi kesalahan maka materi sulit untuk di rubah. (3) Biaya yang diperlukan cukup besar. (4) Penggunaan digunakan hanya melalui *gadget*, komputer *tablet* dan *ipad*. (5) Waktu yang dibutuhkan cukup panjang selama proses pembuatan *video* animasi.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan dari *video* animasi adalah dapat membantu siswa dalam menyerap suatu pembelajaran, serta tidak monoton saat pembelajaran atau dapat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa saat belajar. Sedangkan kekurangan dari media *video* animasi adalah harus mempunya kemampuan teknologi, memerlukan biaya yang cukup mahal, memerlukan kreativitas maupun keterampilan saat pembuatan *video*, dan fasilitas yang memadai dari sekolah maupun pendidik.

### **Peran dan Fungsi Media *Video* Animasi**

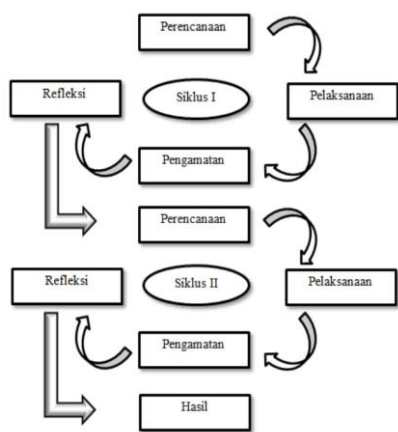
Pentingnya suatu media karena mempunyai peran yang sangat penting seperti menurut Lia Kurnia Asih (2023:398) peran penggunaan media *video* animasi untuk pembelajaran adalah dapat memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Artinya dengan adanya *video* animasi ini dapat menambah daya imajinasi siswa. Berdasarkan fungsinya yaitu menurut Titsa Raky Andjani (2020:44) mampu memberikan kemudahan dalam belajar siswa dan *video* dapat diputar kembali jika belum memahami materi, sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dari pengertian di atas bahwa peran media *video* animasi pada hasil belajar siswa yaitu dapat memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat oleh siswa dalam nyata dan dapat menambah imajinasi siswa. Kemudian fungsinya yaitu memberikan kemudahan dalam

belajar maupun mengajar saat di kelas. Dalam hal ini media pembelajaran *video* animasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dikelas maupun di rumah.

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada bulan mei 2024 di SDN Cikoneng 2, dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc.Taggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perlunya kerangka dasar dalam menyusun strategi penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Muflihah dalam Rahman (2021:155) bahwa model penelitian dapat dilihat pada pada gambar 3.1 dibawah ini.



**Gambar 3.1** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya terdapat dua pertemuan kecuali pra-siklus satu kali pertemuan. Tujuannya yaitu agar mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya saat dikelas. Sementara kriteria

ketuntasan belajar dapat dikatakan klasikal apabila terdapat 80% siswa yang telah mencapai kriteria tersebut. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa digunakan dari hasil tes yang diperoleh, kemudian mencari nilai rata-rata (*mean*) dan persentase. Dalam mencari rata-rata diambil dari seluruh data nilai siswa, yaitu menjumlahkan seluruh skor dibagi banyak subyek, disampaikan oleh Rifki Arif Nugraha (2023:130) dalam Salimah rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

- X = rata-rata (mean)
- Σx = jumlah seluruh skor
- N = banyaknya siswa

Penelitian tindakan kelas dapat dijadikan sebagai patokan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapainya dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus. Kriteria pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel berikut.

$$persentase = \frac{Totalskor}{SkorMaksimum} \times 100\%$$

Keterangan: P =Angka Persentase

$$F = \text{Total Skor}$$

$$N = \text{Skor Maksimal}$$

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rentang skor penilaian keterampilan menulis teks argumentasi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.10**

Rentang Skor Penilaian Menulis Teks Argumentasi

Angka	Keterangan
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
≤ 39	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran video animasi dilakukan untuk mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran menulis teks argumentasi pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya di kelas IV SDN Cikoneng 2. Hasil penelitian dari pra-siklus, siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang baik, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai siswa disetiap pertemuannya dapat meningkat. Maka peneliti sajikan perolehan nilai siswa pada materi keterampilan menulis teks argumentasi, agar dapat dilakukan pembacaan secara jelas, sehingga data-data tersebut tidak tergabung antar siklus. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi perolehan nilai hasil belajar siswa yang sesuai dengan rumus

yang telah ditentukan sehingga mempermudah peneliti dalam proses penilaian siswa.

**Tabel 4.10**

Rekapitulasi Perolehan Nilai Menulis Teks Argumentasi Semua Siklus

No	Nama Siswa	Nilai			Rata-rata
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Anggun Rahma Aulia	60	70	80	70
2	Azwar Nailun Nabhan	30	50	70	50
3	Ibrahim Holili	30	45	60	45
4	Lailatul Fitriah	40	55	80	58
5	M. Anwar Ma'Arif	30	50	70	50
6	M. Resta Andiona	50	70	80	66
7	Nika Ardila	45	55	70	56
8	Putri Sri Rahayu	60	75	85	73
9	Rajwa Nur Miftah	45	70	80	65
10	Ratu Dinara Safina	70	80	90	80
11	Refa Ramadan	30	45	55	43
12	Samsul Bahri	35	55	70	53
13	Siti Kumaeroh	40	55	70	55
14	Siti Nazah Aulia	70	75	80	75
15	Sri Lestari	70	80	90	80
Jumlah Nilai		705	925	1.130	919
Rata-Rata		47	61,66	75,33	61

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata bahwa rekapitulasi perolehan nilai menulis teks argumentasi dimulai dari pra-siklus dengan rata-rata yang diperoleh 47, kemudian pada tahap berikutnya yaitu siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 61,66, pada siklus II terdapat nilai rata-rata 75,33 artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari siklus sebelumnya. Adapun hasil yang didapat merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti saat penelitian tindakan kelas.

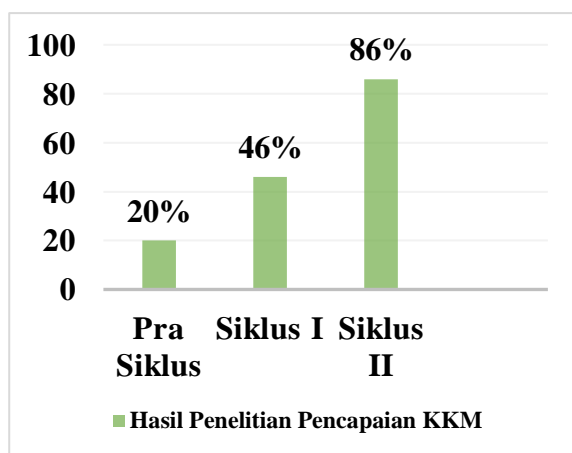
Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan pra-siklus tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti melakukan observasi untuk meningkatkan belajar siswa dalam menulis teks argumentasi. Faktor yang dialami siswa selama pembelajaran merupakan berkenaan dengan perilaku siswa yaitu kurang

konsentrasi saat belajar, dan keseriusan siswa saat mengerjakan tugas menulis teks argumentasi. Faktor lainnya terjadi karena siswa hanya diam dan tidak bersemangat saat belajar.

Penggunaan media *video* animasi dilakukan secara berulang-ulang dengan *video* animasi yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan saat belajar dikelas dan siswa terbiasa menuangkan gagasannya dalam tulisan. Kemudian peneliti melakukan lembar kerja peserta didik setiap pertemuannya agar dapat mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat dalam grafik. Berikut ini adalah grafik hasil persentase KKTP pra-siklus, siklus I dan II.

Grafik 4.3

## KKTP Menulis Teks Argumentasi



Pencapaian KKTP dalam grafik menulis teks argumentasi bahwa dari pra-siklus terdapat 20% persentase yang didapat, kemudian pada siklus berikutnya meningkat dengan persentase 46%, kemudian peneliti melakukan refleksi agar mengetahui kekurangan dalam penelitian,

sehingga persentase meningkat kembali pada siklus II yaitu 86%.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media *video* animasi untuk menulis teks argumentasi berhasil meningkatkan belajar siswa di kelas IV SDN Cikoneng 2, kemudian penggunaan media *video* animasi juga dapat meningkatkan kreativitas guru. Sehingga peneliti lainnya dapat menggunakan media ini untuk pembelajaran lainnya ataupun yang sama. Selain itu, kemampuan siswa dalam menulis karangan argumentasi meningkat dengan memberikan pelajaran dan latihan soal yang berulang-ulang sampai tujuan penelitian dapat tercapai. Hasil peningkatan keterampilan menulis teks argumentasi dapat dilihat dari lima aspek penilaian yaitu isi gagasan, bukti fakta yang mendukung, struktur isi, diksi/pilihan kata, dan tanda baca.

## SIMPULAN

*video* animasi pada siswa kelas IV SDN Cikoneng 2 dapat meningkatkan kualitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis teks argumentasi, diketahui dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II bahwa hasil pembelajaran dapat meningkat. Hal tersebut harus dimulai dari persiapan dalam penggunaan media *video* animasi, dan penyampaian isi media yang berdasarkan materi. Sehingga penggunaan media *video* animasi dapat menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV

SDN Cikoneng 2 pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai teks argumentasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. H., Bahri, A., & Ratnawati, R. (2024). Pengaruh Metode Field Trip Terhadap Hasil Belajar Menulis Argumentasi Siswa Kelas V SD Inpres Tamanyeleg Kab Gowa. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 382.
- Amelia, M., Amalia, M., & Siregar, H. (2024). Pembuatan Majalah Dinding (MADING) Sebagai Upaya Peningkatan Literasi dan Kreativitas Peserta Didik di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kabupaten Pandeglang). *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia SEAN*, 2(1), 29.
- Andjani, T. K. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Lambang Negara Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Daya Ingat Peserta Didik Kelas III di MI Ma'arif Pamotan. *International Journal on Integrated Education*, 3(9), 44.
- Anggini, N., Afifah, N. Y., Syaputra, E. (2022). Pengaruh Bahasa Gaul (SLANG) Terhadap Bahasa Indonesia Pada Generasi Muda. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, 1(3), 143.
- Apriyansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 12.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 398.
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 69.
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2), 40.
- Mauliana, E., Andzani, K., Annisa, R. W., & Martini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran IPA Pada Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 296-297.
- Muflihah, A. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 155.
- Nurarianti, R., Nugraha, R. A., Dewi, R., & Muliastari, A. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia (BINGKAI BHINEKA TUNGGAL IKA) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas IV SDN Kadudampit 3 Kecamatan Saketi Provinsi Banten. *Jurnal Krakatau*, 1(1), 130.
- Palimbang, Y. W., Saud, S., Saleh, N. (2021) Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2(1), 3.
- Prasetya, K. H., Kusuma, D. A., Syahamah, A., Marsella, D., & Sinambela, S. M. (2024). Pelatihan Menulis Teks Cerita Pendek Sebagai Keterampilan Bahasa Pada Siswa di SMP Negeri 18 Panajam Paser Utama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1494-19495.
- Sunarsih., & Rochmiyati, S. (2024). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VI Sekolah

Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5650.  
Tinova, A., & Ardisal. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video

Animasi Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Jurnal Pendidikan*, 32(2), 209-210