



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN 80
PAOMALLIMPOE KECAMATAN GANRA
KABUPATEN SOPPENG

Nur Indriani Rosdiah Salam

¹²Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹ Nur Indriani

Email: nindri925@gmail.com

² Rosdiah Salam

Email: rosdiah.salam@unm.ac.id

Abstract. This research is a quasi-experimental study that aims to determine whether there is an effect of using animated video media on the results of students' speaking skills. The independent variable in this research is video animation media and the dependent variable is the skill of retelling fictional stories. The approach of this research is quantitative with a Quasi Experimental type, with a research plan of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all 4th grade students of SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Soppeng Regency as many as 2 classes, while the sample was class IVa as a control class with 15 students and class IVb as an experimental class with 15 students. Data collection methods are speaking tests, observation sheets and documentation. The research data were obtained by giving a skill test of retelling a fictional story in the form of a pretest and posttest. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of hypothesis testing using independent sample T-test. Based on the results of inferential statistical analysis, the value of Probability is smaller than the value of alpha. It can be concluded that there is an effect of using animated video media fiction text on the retelling skills of fourth grade students at SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra, Soppeng Regency.

Keywords: Media Animated, Speaking Skill

Abstrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental*. Penelitian ini bertujuan untuk 1). Untuk Mengetahui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe, Kabupaten Soppeng. 2). Untuk mengetahui hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media video animasi di kelas IV SDN 80 Paomallimpoe, Kabupaten Soppeng. 3). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *media video animasi* terhadap hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe, Kabupaten Soppeng. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi dan Variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng sebanyak 2 kelas, sedangkan sampelnya adalah kelas IVa sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 15 orang dan kelas IVb sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang. Metode pengumpulan data adalah tes berbicara, lembar observasi dan dokumentasi. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji hipotesis

menggunakan independent sampel T-test. Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial diperoleh nilai probabilitas lebih kecil dari nilai *alpha*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Keterampilan Berbicara.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan menceritakan kembali dengan bahasa yang komunikatif di depan pendengar tentang isi cerita yang pernah dibaca, didengar, atau ditontonnya dengan alat bantu yang tepat dan keterampilan berbicara yang menyenangkan. Oleh karena itu, kemampuan berbicara pada anak tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, kemampuan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya kalau malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, niscaya kemampuan berbicara pada anak semakin jauh dari penguasaan. Kemampuan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila anak memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, sehingga dalam pembelajaran perlunya diajarkan kepada anak disekolah dasar tentang berbicara didepan umum.

Kemampuan berbicara yang dipelajari pada berbagai macam sastra kelas IV SDN 80 Paomallimpoe diantaranya cerita fiksi. Cerita fiksi adalah cerita atau latar belakang yang bersumber dari imajinasi dan pada dasarnya, fiksi merupakan karya sastra dimana dalam karya sastra terbagi dua yakni nonfiksi dan fiksi. Untuk pengertian nonfiksi adalah karya sastra yang ditulis dari hasil kajian keilmuan dan juga pengalaman, sedangkan pengertian karya sastra fiksi adalah cerita rekaan atau cerita khayalan (Nurgiantoro 2012). Setelah mempelajari cerita fiksi, siswa diharapkan mampu memperoleh salah satu kompetensi sastra yaitu menceritakan kembali cerita fiksi yang dibaca maupun di dengar. Sehingga, dalam proses pembelajaran, guru memerlukan media untuk merangsang pikiran anak. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik.

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang mekanis, semakin sering dilatih maka semakin baik kemampuan berbicara yang dimiliki oleh seorang. Untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara pada subjek, maka perlu menggunakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat menunjang pembelajaran. Agar proses menceritakan cerita fiksi dapat berlangsung secara efektif dan efisien maka penggunaan media sangatlah berpengaruh. Menurut Agustien dkk. (2018) "Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (h. 20). Media Video animasi sangat efektif dalam proses pembelajaran karena siswa mampu melihat keadaan secara konkret dalam cerita. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadiran siswa secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Monica (2020). Menunjukkan hasil bahwa penelitian ini telah mampu menunjukkan deskripsi keterampilan beberapa siswa dalam keterampilan berbicara cerita fiksi memperoleh kategori cukup baik bahkan ada pula siswa yang memperoleh kategori yang baik pada penggunaan kosakata. Penggunaan media merupakan salah satu hal yang dibutuhkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan sebuah penelitian untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media video animasi. Berdasarkan asumsi yang diharapkan maka judul penelitian yang diambil adalah Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara kelas IV SDN 80 Paomallimpoe, Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk *Quasi-experimen Design*, yang bertujuan untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam peneliti ini adalah quasi experimental design dengan bentuk *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control pembanding dengan memberikan pre test dan post test pada masing-masing kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen akan diterapkan penggunaan media video animasi sedangkan kelompok control tidak diterapkan penggunaan media video animasi. Sebelum diberikan treatment/perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok control terlebih dahulu diberikan pretest sebagai test awal.

Penelitian Kualitatif harus ditetapkan populasi sebagai suatu objek penelitian yang akan menjadi sumber data. Menurut Sugiono (2009, h.80) berpendapat bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Maka dari itu peneliti mengambil keseluruhan populasi untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen berjumlah 15 orang dan kelompok kontrol berjumlah 15 orang. Teknik penarikan sampling adalah *non probability sampling* dengan bentuk *purposive sampling*. Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah Media video animasi menjadi independent variabel (X) yang berarti ingin melihat apakah media ini mempengaruhi keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi. Media video animasi merupakan suatu media pembelajaran yang berupa benda yang dihidupkan agar menjadi bergerak yang mampu meningkatkan daya tarik siswa. Dependent variabel (Y) pada penelitian ini adalah Keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten soppeng. Keterampilan berbicara dapat dilihat ketika siswa menyampaikan atau mengungkapkan isi cerita anak yang telah dibaca dan ditentukan, mengingat ingat isi cerita yang disampaikan dengan kalimat dan bahwa sendirinya harus membaca cerita aslinya.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan berbicara siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Lembar observasi, tes, dokumentasi Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek yang terkait dengan penelitiannya. Untuk mendapatkan data yang benar demi kesimpulan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, maka diperlukan suatu instrumen yang valid dan konsisten serta tepat dalam memberikan data hasil penelitian reliable (h:17). Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah perbedaan yang terjadi sebelum diberikan perlakuan pada suatu kelompok. Dalam keterlaksanaan penelitian ini diperlukan beberapa instrument seperti Tes, Rencana pelaksanaan pembelajaran (Rpp), Lembar proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Membaca cerita Fiksi Siswa Kelas IV.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi diterapkan pada kelas eksperimen pada pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa kelas IV. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yaitu ; 1) Guru memperkenalkan media video animasi Kepada Siswa; 2) Siswa mengamati cerita fiksi melalui media video animasi yang di tampilkan; 3) Kemudian siswa menceritakan kembali cerita yang telah ditampilkan menggunakan video animasi; 4). Siswa menyampaikan perasaannya tentang pengamalan belajarnya menggunakan video animasi

2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi

Proses pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi dengan menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan siswa dalam mengamati cerita fiksi yang diberikan melalui median video animasi. Terlihat siswa memperhatikan guru saat menjelaskan, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, keberanian siswa saat proses pembelajaran, respon baik siswa terhadap media video animasi yang disediakan peneliti, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.1. Deskripsi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Persentase	Kategori
Pertemuan I	77%	Efektif
Pertemuan II	88 %	Sangat efektif

Tabel 4.1 diperoleh kesimpulan pada pembelajaran pertama berlangsung efektif dengan persentase total 77% kemudian pada pembelajaran kedua berlangsung sangat efektif dengan persentase 88%. Persentase pencapaian didapatkan dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikalikan 100%. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran sangat efektif digunakan melalui penggunaan media video animasi.

3. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng.

Hasil Analisis statistik deskriptif dimasukkan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan belajar siswa melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dengan menerapkan penggunaan media video animasi kelas kontrol tanpa menerapkan penggunaan media video animasi pada keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi.

Independent Sampel t-Test Pre-Test Eksperimen dan Pre-Test Kontrol

Program *IBM SPSS Statistic Version 25.0* dilakukan untuk menguji analisis ini. Dianggap memenuhi syarat jika nilai probabilitas kemungkinan di bawah 0,05. Pemeriksaan ini diharapkan dapat memutuskan perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dibuktikan pada tabel hasil *Independent Sampel t- Test* dibawah ini:

Tabel 4.12 Independent sampel T-Test Pre-Test Eksperimen dan Pre-Test

Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre-Test</i> kelas kontrol	0,794	28	0,448	$0,448 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel diatas, sangat terlihat bahwa kemungkinan nilai lebih penting dari 0,05, disadari bahwa tidak ada perbedaan kritis keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 0,794 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$ maka nilai tabel sebesar 2,048. Kemudian, pada saat itu t-hitung memiliki nilai lebih sederhana dari t-tabel ($0,794 < 2,048$). Dalam hal itu hitung $<$ t tabel, cenderung dianggap tidak ada kontras kritis. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kabupaten Soppeng.

Independent sampel t-test post-test eksperimen dan post-test control

Pemeriksaan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa antara kelas yang mengikuti latihan dengan menggunakan media video animasi dan kelas. Investasi ini dipimpin dengan menguji hasil dari *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol. Periksaan ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Version 25.0*. kebutuhan informasi dikatakan memiliki perbedaan jika nilai kemungkinannya di bawah 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel T-test* nilai *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol:

Tabel 4.13 Independent sampel T-Test Post-Test Eksperimen dan Post- Test Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Post-Test Kelas Eksperimen dan Post-Test kelas kontrol	4,771	28	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada pengaruh

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25.0*

Dilihat dari tabel 4.13, cenderung terlihat bahwa kemungkinan nilai probabilitasnya di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa yang sangat kontras antara kelompok mengikuti latihan dengan menggunakan media video animasi dan kelompok yang mengikuti latihan tanpa menggunakan media video animasi. Jika nilai t-hitung terbesar 4,771 dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$, maka nilai t-tabel adalah 2,048. Kemudian, pada saat itu t hitung memiliki nilai yang lebih menonjol dari pada t tabel ($4,771 > 2,048$). Sehingga t hitung $>$ t tabel dapat diduga terdapat perbedaan yang sangat besar.

B.Pembahasan

1. Gambaran pelaksanaan penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng.

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng dapat dilihat dengan hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan media video animasi. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan media video animasi ditemukan bahwa pertemuan pertama proses pembelajaran berada pada kategori sangat efektif dan pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase setiap pertemuan meningkat. Hasil tersebut diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti.

2. Gambaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng.

Gambaran penggunaan video animasi memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pada analisis statistik deskriptif ditemukan hasil keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi siswa di kelas kontrol pada klarifikasi sedang dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Keterampilan menceritakan kembali siswa berada pada klarifikasi sedang. Hal ini memberikan

gambaran bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan menceritakan kembali siswa antar kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi dan tanpa menggunakan media video animasi. Pada analisis statistik inferensial ditemukan hasil keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi di kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran, dimana diperoleh nilai perbedaan hasil keterampilan menceritakan kembali siswa, sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil keterampilan menceritakan kembali

3. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng.

Penggunaan media video animasi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa setelah penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Sehubungan yang dikatakan Novita (2019) video dapat menambahkan suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, artinya siswa diberikan luansa baru seperti penayangan video dibandingkan dengan metode ceramah saja.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain.

1. Gambaran pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe pada pertemuan pertama efektif kemudian pertemuan kedua sangat efektif dengan menggunakan media video animasi.
2. Keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai post-test pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori rendah.
3. Media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa kelas IV SDN 80 Paomallimpoe. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan media video Animasi) dan kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai saran atau pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah sesuai dengan kondisi pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu para pendidik dan siswa.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media video animasi hendaknya dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada menceritakan kembali cerita fiksi agar siswa lebih aktif, dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta perasaan senang terkait dengan penggunaan media video animasi.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). "Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model addie mata pelajaran Sejarah kelas X IPS." *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.

- Arikunto . (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: PT Bumi Aksara Bumi Aksara
- Arsyad Ashar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Atmazaki, A. (2013).”Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik. In International Conference on Languages and Arts (pp. 15-22).
- Budiman,H.(2016).“Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran.”*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Cahyani, Indah Dwi. 2018. “Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fabel melalui Teknik Paired Storytelling Berbantuan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas II A SD Negeri Panggang Sedayu. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.”
- Fauziddin, M. (2017). “Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42-51.
- Gusnetti, S., & Isnanda, R. (2015). “Struktur dan nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat.” *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* V1. i2, 183, 192.
- Lestari, E. P., Setyaningsih, N. H., & Mardikantoro, H. B. (2014). “Peningkatan Menceritakan Kembali Cerita Anak Dengan Metode Cooperative Script Pada Peserta didik Kelas VII B.”*Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1).
- Monica, R. A. I., Syahrudin, D., & Sutisna, M. R. (2020).”Analisis Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*,5(2)
- Mulatsih, Y. L. S., Suharno, S., & Anitah, S. (2018). “Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Alat Peraga Gambar Seri Di Tk Pembina Kabupaten Sragen.”*Jurnal Pendidikan Usia Dini*,12(1),190-200
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD.” *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Permatasari,I.S.,Hendracipta N., & Pamungkas, A. S. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips.” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*; 6(1), 34-48.
- Prastowo, A. (2019), *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Pranamedia

Group.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*. Jakarta: PT Kencana Prenada media group.
- Sayidiman, S. (2012). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Merangsang Minat Mahapeserta didik Terhadap Mata Kuliah Seni Tari*. Publikasi Pendidikan, 2(1).
- Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV sdn 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan."
- Sugiono. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yusup, F. (2018). "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif." Tarbiyah: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

