



## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DI SEKOLAH DASAR**

**Wikke Indra Cahya, Sutansi, Ferril Irham Muzaki**

Universitas Negeri Malang

E-mail: [wikkecahya7@gmail.com](mailto:wikkecahya7@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to determine the increase in learning outcomes to dig information from fables through audio visual media in grade II SDN Jeblog 1 Blitar Regency. The research method uses classroom action research. Data collection techniques used were observation, interviews, documentation, tests, and field records. Data were analyzed using descriptive qualitative. The results showed that students who reached the minimum completeness criteria prior to the implementation of the pre-action research was 44%, then after the implementation of the study through the use of audio-visual media increased to 67% in the first cycle and increased again to 85% in the second cycle. Based on the analysis and discussion of research it can be concluded that the use of audio-visual media in learning to explore information from fables can improve student learning outcomes.

**Keywords:** learning outcomes, fable, audio visual

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggali informasi dari dongeng binatang melalui media audio visual di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebelum pelaksanaan penelitian pada pratindakan adalah 44%, kemudian setelah pelaksanaan penelitian melalui penggunaan media audio visual meningkat menjadi 67% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** hasil belajar, dongeng binatang, audio visual

Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menggali informasi dari teks bacaan masih dianggap sulit bagi siswa karena guru hanya menggunakan teks bacaan saja sehingga diperlukan media dalam penyampaiannya. Hasil observasi di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa pada pembelajaran menggali informasi guru menggunakan bahan ajar berupa teks bacaan. Masalah yang terjadi selama proses pembelajaran adalah terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, sehingga membuat siswa membaca ulang untuk menemukan jawaban yang tepat. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kemampuan siswa dalam

memahami isi bacaan. Pembelajaran yang berlangsung juga kurang efektif, dimana siswa hanya membaca dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibacanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II, nilai siswa pada pembelajaran menggali informasi relatif kurang dan beberapa diantaranya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana KKM yang ditetapkan adalah 77. Terdapat 8 dari 18 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 10 siswa lainnya masih mendapat nilai dibawah KKM. Kurangnya nilai siswa pada pembelajaran menggali informasi dikarenakan ada beberapa siswa yang belum lancar membaca, sehingga siswa merasa kesulitan apabila bahan ajar yang digunakan adalah teks bacaan. Sementara itu, beberapa siswa yang lain sudah dapat membaca namun belum mampu menangkap maksud dari isi bacaan yang dibacanya.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah pada pembelajaran menggali informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual. Melalui penggunaan media audio visual, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menurut Bloom dalam Suprijono (2015) mencakup kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar (Woordworth dalam Majid, 2014). Sementara itu, Nawawi dalam Susanto (2016) mengartikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diperoleh dari hasil tes dan dinyatakan dalam skor.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015) dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar sehingga menentukan kualitas hasil belajar siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah untuk membiasakan dan mengembangkan kemampuan siswa sedini mungkin agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Setiap siswa dituntut untuk menguasai bahasa baik sebagai materi pelajaran maupun sebagai sarana berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam mempelajari bidang studi lain dan dalam berinteraksi dengan lingkungan, baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru (Sumayasa, 2015).

Menggali informasi adalah kegiatan menelusuri informasi secara lebih rinci dan detail. Pembelajaran menggali informasi termasuk dalam pembelajaran menyimak. Menurut Mudiono (2010) menyimak adalah kegiatan memahami pesan melalui bahasa lisan yang didengar. Tujuan dari pembelajaran menyimak adalah untuk melatih siswa memahami bahasa lisan. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu membaca atau mendengarkan karya sastra. Siswa menggali informasi dari karya sastra yang dibaca atau didengarnya. Informasi yang digali siswa didasarkan pada aspek pertanyaan 5W+1H, yaitu what (apa), who (siapa), where (dimana), when (kapan), why (mengapa), dan how (bagaimana). Setelah menyampaikan bahan pembelajaran, guru dapat melakukan tanya jawab tentang isi materi yang telah disampaikan. Guru juga dapat menugaskan siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang dibaca atau didengarnya.

Dongeng binatang adalah salah satu jenis dongeng yang tokoh-tokohnya adalah binatang atau hewan. Binatang-binatang tersebut memiliki penggambaran watak dan sifat seperti halnya manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) dongeng binatang adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia dimana pelakunya diperankan oleh binatang. Sementara itu, Dudung dalam Habsari (2017) mengartikan dongeng binatang sebagai cerita tentang binatang

yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia. Dongeng binatang mengandung pendidikan moral dan budi pekerti yang dapat digunakan sebagai sumber pembentuk karakter siswa.

Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014) adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sadiman, dkk (2010) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Sudjana dan Rivai (2010) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya; (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Asyhar dalam Sudarwanto, dkk (2018) dikelompokkan menjadi empat, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Berdasarkan beberapa jenis media tersebut, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual adalah media penyampai informasi melalui audio (suara) dan visual (gambar). Asyhar dalam Dzulfadli, dkk (2017) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan selama proses kegiatan. Sementara itu, Arsyad (2014) mengungkapkan bahwa media audio visual adalah media yang cara penyampaian materinya menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

Media audio visual memiliki kelebihan. Menurut Arsyad (2014) kelebihan media audio visual yaitu (1) dapat melengkapi pengalaman belajar siswa; (2) menggambarkan suatu proses secara tepat; (3) mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; dan (5) dapat ditujukan kepada kelompok besar, kelompok kecil, kelompok heterogen, kelompok homogen, maupun perorangan.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media audio visual menurut (Dzulfadli dkk, 2017) adalah: (1) memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan; (2) memilih media yang akan digunakan; (3) menyiapkan media yang sesuai dengan materi/bahan ajar; (4) menyiapkan proses belajar; (5) memastikan media berjalan sesuai dengan harapan; (6) menjelaskan tujuan pembelajaran; (7) memulai pelajaran; (8) mulai menggunakan media; (9) mengulas kembali dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama.

Tulisan ini membahas tentang penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar dan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang melalui penggunaan media audio visual di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto dkk, 2010). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc Taggart dalam Arikunto (2010), yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data penelitian kualitatif. Teknik analisis data penelitian kualitatif terdiri dari tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Cara analisis data untuk mengetahui persentase aktivitas guru dan siswa adalah dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikali 100%. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikali 100.

Data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan yang telah terkumpul kemudian direduksi, dideskripsikan, dan ditarik kesimpulan untuk dijadikan pedoman dalam melakukan evaluasi dan refleksi.

## HASIL

Kegiatan ini menggunakan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Kegiatan perencanaan pada siklus I dan II dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen lain yang akan digunakan, seperti Lembar Kerja Kelompok (LKK), tes evaluasi, lembar observasi guru dan siswa, lembar catatan lapangan, lembar observasi sikap dan keterampilan siswa, dan lembar penilaian pengetahuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit pada setiap pertemuan.

Guru melakukan persiapan media sebelum melaksanakan pembelajaran. Kegiatan awal dimulai dengan salam, berdoa, presensi, apersepsi, dan penyampaian tema dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dengan menggunakan media audio visual dimulai dengan pembagian kelompok dan LKK. Guru menjelaskan materi dongeng binatang dan langkah-langkah pembelajaran saat menggali informasi, kemudian guru menampilkan video dongeng binatang. Siswa menyimak video yang ditampilkan guru dan menggali informasi berdasarkan aspek pertanyaan 5W+1H. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa seputar dongeng yang disimak dengan menggunakan tongkat. Siswa yang mendapat tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru dan memberikannya kepada siswa lain setelah selesai menjawab. Selanjutnya siswa berdiskusi dengan kelompoknya tentang pesan atau amanat yang terkandung dalam dongeng dan menuliskannya pada LKK. Kemudian siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa kembali berdiskusi untuk menceritakan kembali dongeng yang disimak dengan bahasanya sendiri dan menceritakan kembali dongeng yang telah ditulis di depan kelas. Guru dan siswa mengulas kembali cerita dongeng secara bersama-sama. Pada kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian siswa mengerjakan tes evaluasi untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang melalui media audio visual pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II**

Pertemuan	Aktivitas Siswa Siklus I	Aktivitas Siswa Siklus II
1	80%	100%
2	89%	100%
<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>	<b>100%</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 80% dan pada pertemuan 2 sebesar 89%. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I

adalah 85%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 100% dan pada pertemuan 2 sebesar 100%. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II adalah 100%.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 85%, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II.

Ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang melalui media audio visual pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar Pada Siklus I dan Siklus II**

Pertemuan	Siklus I		Siklus II	
	T	BT	T	BT
1	11	7	14	3
	61%	39%	82%	18%
2	13	5	14	2
	72%	28%	88%	12%
<b>Rata-rata</b>	<b>67%</b>		<b>85%</b>	

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase 61% dan yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 39%, sedangkan pada pertemuan 2 siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase 72% dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 28%. Rata-rata ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 67%. Pada siklus II pertemuan 1 siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 82% dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 18%, sedangkan pada pertemuan 2 siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 88% dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 12%. Rata-rata ketuntasan belajar klasikal pada siklus II adalah 85%.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang melalui penggunaan media audio visual dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh adalah 67%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85%.

## PEMBAHASAN

Penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang pada siklus I belum dilaksanakan dengan maksimal. Saat pelaksanaan pembelajaran guru tidak melaksanakan beberapa langkah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Pada pertemuan pertama guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, tidak menjelaskan langkah-langkah dalam menggali informasi, dan tidak mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Sedangkan pada pertemuan kedua guru dan siswa tidak mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Guru tidak melaksanakan beberapa langkah tersebut karena lupa. Pembelajaran menggunakan media audio visual yang tidak dilaksanakan dengan maksimal mengakibatkan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah karena beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan seputar dongeng dan masih merasa kesulitan saat menceritakan kembali dongeng yang disimak.

Sementara itu penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang pada siklus II sudah maksimal. Pada pertemuan pertama pembelajaran sedikit terhambat karena media tidak berjalan sesuai harapan, namun pada pertemuan kedua pembelajaran berjalan dengan lancar. Guru sudah memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual dengan baik. Saat pelaksanaan pembelajaran guru sudah melaksanakan semua langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Hal ini sesuai dengan pendapat Dzulfadli dkk (2017) yang mengemukakan pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (1) memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan; (2) memilih media yang akan digunakan; (3) menyiapkan media yang sesuai dengan materi/bahan ajar; (4) menyiapkan proses belajar; (5) memastikan media berjalan sesuai dengan harapan; (6) menjelaskan tujuan pembelajaran; (7) memulai pelajaran; (8) mulai menggunakan media; (9) mengulas kembali dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama. Pembelajaran menggunakan media audio visual yang dilaksanakan dengan maksimal dan sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Media audio visual yang digunakan pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang berdasarkan aspek pertanyaan 5W+1H dan menceritakan kembali dongeng binatang yang disimak. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I diperoleh data bahwa beberapa siswa belum mampu menggali informasi dari video dongeng binatang dengan tepat, sehingga kesulitan dalam menjawab pertanyaan seputar dongeng dan menceritakan kembali dongeng yang disimak. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus I adalah 67%. Berdasarkan hasil tersebut, siswa belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang ditentukan, yaitu  $\geq 75\%$ , sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran dan dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II pembelajaran yang dilakukan guru telah berhasil dan kualitas pembelajaran menggunakan media audio visual semakin baik. Siswa mampu menggali informasi dari video dongeng binatang dengan tepat, menjawab pertanyaan seputar dongeng, serta menceritakan kembali dongeng yang disimak. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus II adalah 85%. Berdasarkan hasil tersebut, siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar yang ditentukan, yaitu  $\geq 75\%$ , sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014) yang mengatakan bahwa kelebihan media audio visual dalam pembelajaran yaitu: (1) dapat melengkapi pengalaman belajar siswa; (2) menggambarkan suatu proses secara tepat; (3) mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; dan (5) dapat ditujukan kepada kelompok besar, kelompok kecil, kelompok heterogen, kelompok homogen, maupun perorangan.

## **SIMPULAN**

Simpulan yang didapatkan dalam kegiatan ini bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar berjalan dengan sangat baik. Terbukti dari aktivitas guru dan aktivitas siswa yang

mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 86% dan pada siklus II meningkat menjadi 98%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 85% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggali informasi dari dongeng binatang di kelas II SDN Jeblog 1 Kabupaten Blitar juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang berdasarkan aspek pertanyaan 5W+1H dan menceritakan kembali dongeng binatang yang disimak. Terbukti dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh adalah 67%, dengan siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dan 7 siswa belum tuntas pada pertemuan 1, sedangkan pada pertemuan 2 siswa yang tuntas ada 13 siswa dan 5 siswa belum tuntas. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh meningkat menjadi 85%, dengan siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dan 3 siswa belum tuntas pada pertemuan 1, sedangkan pada pertemuan 2 siswa yang tuntas ada 14 siswa dan 2 siswa belum tuntas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin & Wahyuni, Esa N. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dzulfadli, dkk. 2017. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Kelapa Tiga 1 Makassar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, (Online), 2 (1): 177-190, (<https://journal.unismuh.ac.id>), diakses 9 November 2018.
- Habsari, Zakia. 2017. Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, (Online), 1 (1): 21-29, (<http://journal.um.ac.id>), diakses 29 Januari 2019.
- KBBI, 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Online), (<https://kbbi.web.id/>), diakses 29 Januari 2019.
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudiono, Alif. 2010. *Pengembangan Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudarwanto, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Stimulasi Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Semester 1 Tahun 2017/2018. *Kalam Cendekia*, (Online), 6 (3.1): 1-10, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>), diakses 11 November 2018.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumayasa, I., dkk. 2015. Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Gugus VI Kecamatan Abang Karangasem. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, (Online), 5 (1): 1-11, (<http://119.252.161.254/e-journal>), diakses 8 Januari 2019.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.