



## Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

\*Nadiya Puji Utami<sup>1</sup>, Theresia Sri Rahayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: [nadiyautami10@gmail.com](mailto:nadiyautami10@gmail.com), [theresia.rahayu@uksw.edu](mailto:theresia.rahayu@uksw.edu)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-01	Supporting media in learning is needed, especially for grade 1 elementary school students. The supporting media in question are animated video media developed to improve students' beginning reading skills. This study aims to develop and determine the validity of animated video media and determine the effectiveness of students in using animated video media. The method used in this research is Research and Development (R&D). The researcher chose the ADDIE development model which includes 5 steps namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This test is carried out until the student trials. The feasibility of the media and material validator with a total score of 83.3% is in the very feasible category. The results of the trial students before using the media (pretest) obtained a score of 68.5% while after using the media (posttest) obtained a score of 87.4%. From these results it can be seen that the use of animated video media is included in a very feasible category for use in learning.
<b>Keywords:</b> <i>Skills; Media; Start Reading; Animation Videos.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-01	Media pendukung dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, apalagi bagi peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Media pendukung yang dimaksud adalah media video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas media video animasi serta untuk mengetahui efektifitas peserta didik dalam penggunaan media video animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Research and Development (R&amp;D)</i> . Peneliti memilih model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu Analisis, Desain, Perkembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengujian ini dilakukan sampai dengan uji coba peserta didik. Kelayakan media dan materi validator dengan jumlah skor 83,3% dengan kategori sangat layak. Hasil dari uji coba peserta didik sebelum menggunakan media ( <i>pretest</i> ) memperoleh skor 68,5% sedangkan setelah menggunakan media ( <i>posttest</i> ) memperoleh skor 87,4%. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa penggunaan media video animasi termasuk dalam kategori yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
<b>Kata kunci:</b> <i>Keterampilan; Media; Membaca Permulaan; Video Animasi.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia untuk bertahan hidup dengan membangun interaksi dengan sesama manusia dengan baik. Salah satunya adalah dengan keterampilan membaca. Keterampilan membaca penting dalam kehidupan manusia karena setiap aspek dalam kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca harus dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik yang tidak mampu membaca akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas ataupun informasi lainnya. Membaca merupakan suatu hal yang kompleks, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual

seperti menerjemahkan simbol tertulis ke dalam kata-kata lisan, dan juga proses berfikir untuk memahami dan mengenal makna dalam setiap kata.

Membaca permulaan adalah membaca yang diberikan oleh peserta didik kelas I dan II dengan menekankan pada kemampuan dasar membaca, peserta didik diminta untuk menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam lisan (Akhadiah dkk, 1992). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan peserta didik dituntut untuk mengenal, melafalkan huruf, suku kata, kata, dan kata-kata ke dalam bentuk lisan dengan tepat. Untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, peserta didik diperlukan dengan adanya media pendukung yang dapat membantu dalam kegiatan membaca, sehingga peserta didik

tertarik untuk belajar. Media juga dapat mempermudah bagi guru untuk mengajar, selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak. Sehingga, pembelajaran tidak hanya menggunakan buku mata pelajaran saja. Di era digital seperti saat ini, pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas saja, tetapi peserta didik dapat melakukan pembelajaran di rumah dengan mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya di sekolah. Agar peserta didik dapat mengulang materi di rumah, alangkah baiknya jika media pembelajaran juga dapat diakses dari rumah juga.

Media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik agar tercapainya pembelajaran yang lebih efektif. Media yang sangat cocok untuk digunakan dalam keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik kelas 1 adalah dengan video animasi. Animasi merupakan gambar benda mati menjadi seolah-olah hidup dengan urutan tampilan gambar dari gambar 2D atau 3D unruk menciptakan ilusi gerak pada suatu gambar. Video animasi dapat mendukung pembelajaran untuk peserta didik kelas 1. Karena video animasi merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami. Video animasi merupakan video yang berisi gambar-gambar bergerak. Menurut Luhulima (2017) terdapat 3 jenis video animasi: (1) Animasi tradisional; (2) Menghentikan animasi gerak, dalam jenis ini menggunakan media perekam; (3) Animasi grafis komputer, yang dapat dihasilkan berupa animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Melalui penelitian ini, video animasi akan dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam membaca permulaan. Materi di dalamnya adalah pengenalan suku kata yang berawalan dengan huruf "ka-ki-ku-ke-ko" sesuai dengan buku paket Bahasa Indonesia pada materi Bab 3 kelas 1 sekolah dasar. Dengan adanya video animasi dapat dilihat apakah dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik atau tidak. Dalam pengembangan media video animasi ini yaitu dengan menggunakan aplikasi yang sangat mudah dan membantu, yaitu *Kinemaster*. Aplikasi ini adalah aplikasi *editing* video yang sudah profesional pada android yang mudah untuk digunakan. Aplikasi *kinemaster* dilengkapi dengan pengeditan teks, gambar, maupun suara. Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi

Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan efektifitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bagi peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sukmadinata (2016) yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Perkembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam pembuatan video animasi dilakukan dengan tahap ADDIE yaitu: (1) tahap analisis atau tahap awal yaitu dengan melakukan kegiatan analisis kompetensi atau kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik. Dalam analisis kompetensi atau kinerja yaitu dengan melakukan wawancara di SD Negeri Sudirman Ambarawa dengan guru kelas 1, sedangkan analisis kebutuhan peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik meningkatkan membaca permulaan. (2) tahap desain, yaitu dengan menentukan materi dan merancang desain produk yang akan dibuat. (3) tahap pengembangan, desain yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validitas produk oleh materi dan media untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. (4) tahap implementasi, pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang telah diuji validitas kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah produk dapat membantu pembelajaran peserta didik atau tidak (5) tahap evaluasi, dalam tahap terakhir ini, digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk dalam pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi produk deskriptif dengan presentase dan kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang didapatkan dari

Skor Ideal : Skor maksimal yang didapatkan dari hasil kali jumlah item validator ahli  
Angka Presentase dapat dikategorikan seperti berikut:

**Tabel 1.** Kategori Penilaian Uji Validasi Materi dan Media

No	Interval	Kategori
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Kurang Baik
4.	21-40%	Sangat Tidak Baik

Untuk mengetahui keefektifan produk yaitu dengan dilakukan *pretest* dan *posttest*. Media dikatakan efektif apabila nilai peserta didik tuntas jika mencapai nilai KKM 75. Kriteria ketuntasan secara klasikal dalam penelitian adalah 75%. Dari hasil yang diperoleh kemudian dapat dikategori berdasarkan (Tegeh dalam Masturah dkk, 2018) berikut ini:

**Tabel 2.** Kategori Data Keefektifan Video Animasi

No	Interval	Kategori
1.	90-100%	Sangat Baik
2.	75-89%	Baik
3.	65-74%	Cukup
4.	55-64%	Kurang Baik
5.	0-54%	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan dengan kategori yang ada, uji validitas dikatakan layak apabila memenuhi kriteria dengan minimal interval 60%. Sedangkan hasil dari keefektifan produk dikatakan layak apabila dengan minimal interval 70%.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media video animasi pada pembelajaran membaca permulaan dalam muatan Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas 1 sudah terlaksana dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Produk yang dihasilkan adalah video animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1. Berikut ini adalah tahap yang dilakukan dalam penelitian:

1. Analisis, dalam tahap ini peneliti mewawancarai guru kelas 1. Dari hasil wawancara bahwa sekolah tidak menggunakan media video animasi untuk pembelajaran dikaren-

akan sarana ruang kelas yang kurang memadai. Dari hasil wawancara kemudian dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan video animasi.

- Desain, dalam tahap perancangan ini, peneliti merancang judul, tema, dan merancang media video animasi. Judul yang dipilih adalah MALACA (Mari Berlatih Membaca), dan tema yang diambil adalah Bab 3 "Awat Kuman!" yang membahas tentang suku kata berawalan "ka-ki-ku-ke-ko".
- Pengembangan, dalam tahap ini dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan media. Berikut adalah hasil uji ahli materi dan media:

**Tabel 3.** Data Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
<b>KUALITAS ISI</b>		
1.	Ketepatan materi pembelajaran	3
2..	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	3
4.	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh	3
5.	Jumlah animasi cukup	3
6.	Menarik perhatian peserta didik	3
<b>KUALITAS PEMBELAJARAN</b>		
7.	Dapat memberikan bantuan pembelajaran bagi peserta didik	4
8.	Memotivasi peserta didik dalam pembelajaran	3
9.	Memberikan dampak bagi peserta didik	4
10.	Memberikan dampak bagi guru	3
11.	Bahasa mudah dipahami	3
12.	Kalimat yang digunakan jelas	4
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>
<b>Presentase</b>		<b>83,3%</b>

Berdasarkan hasil uji validasi materi diatas, media video animasi yang dikembangkan peneliti mendapatkan jumlah skor 40 dengan presentase 83,3%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak digunakan dan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

**Tabel 4.** Data Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
<b>TAMPILAN</b>		
1.	Background media menarik	4
2.	Kejelasan gambar	4
3.	Ketepatan ukuran gambar	3
4.	Keserasian warna	4
5.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4
6.	Suara penjelasan materi mudah dipahami	4
<b>KELENGKAPAN MEDIA</b>		
7.	Topik pembahasan lengkap	3
8.	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi	3
9.	Kelengkapan judul sesuai dengan materi	2

ANIMASI		
10	Kesesuaian animasi dengan materi	3
11	Animasi menarik	3
12	Animasi mudah dipahami	3
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>
<b>Presentase</b>		<b>83,3%</b>

Berdasarkan hasil validasi media, media video animasi yang dikembangkan peneliti mendapatkan jumlah skor 40 dengan presentase 83,3% termasuk ke dalam kategori layak untuk digunakan.

- Implementasi, dalam tahap ini produk diuji cobakan kepada 30 peserta didik untuk mengetahui keefektifan media. Terdapat 14 peserta didik yang masih kurang dalam membaca, sedangkan yang sudah bisa membaca terdapat 16 peserta didik. Dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 5.** Data Hasil *Pretest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1.	AGA	60
2.	AAA	75
3.	ANS	65
4.	ARP	45
5.	APD	85
6.	AANA	95
7.	DGF	65
8.	EDR	40
9.	FQZ	90
10.	GKA	75
11.	GRA	65
12.	HWH	70
13.	LSA	65
14.	MSA	90
15.	MAPH	60
16.	MEA	75
17.	MRAP	45
18.	NQA	85
19.	NDR	60
20.	RAK	55
21.	RGW	85
22.	RKAA	65
23.	RAPH	55
24.	RAP	45
25.	SNR	95
26.	SMC	65
27.	VZA	50
28.	VAPH	70
29.	WW	65
30.	ZAL	45
<b>Jumlah</b>		<b>2.055</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>68,5</b>

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan peserta didik sebelum menggunakan

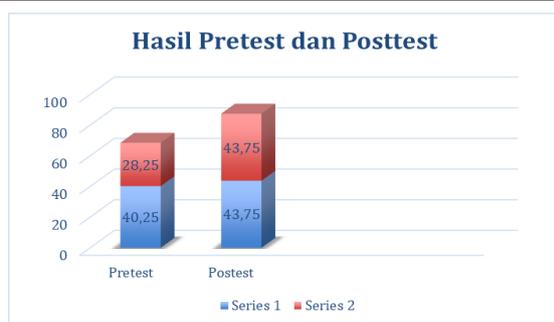
media video animasi dengan jumlah skor 2.055 dengan angka presentase 68,5% dinyatakan dengan kategori cukup. Sehingga diperlukan *posttest* untuk mengetahui peserta didik setelah menggunakan video animasi.

**Tabel 6.** Data Hasil *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AGA	82
2.	AAA	90
3.	ANS	94
4.	ARP	76
5.	APD	88
6.	AANA	80
7.	DGF	82
8.	EDR	82
9.	FQZ	98
10.	GKA	84
11.	GRA	88
12.	HWH	90
13.	LSA	94
14.	MSA	94
15.	MAPH	85
16.	MEA	98
17.	MRAP	88
18.	NQA	90
19.	NDR	98
20.	RAK	75
21.	RGW	90
22.	RKAA	92
23.	RAPH	88
24.	RAP	76
25.	SNR	98
26.	SMC	90
27.	VZA	80
28.	VAPH	90
29.	WW	84
30.	ZAL	80
<b>Jumlah</b>		<b>2.624</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>87,4</b>

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan peserta didik setelah menggunakan media video animasi jumlah skor mencapai 2.624 dengan presentase 87,4% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran setelah menggunakan media video animasi.

- Evaluasi, dalam tahap ini peneliti dapat menelaah hasil kevalidan dan keefektifan dari media video animasi. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi materi dan media yaitu 83,3% dan keefektifan dari hasil *pretest* 68,5% dan *posttest* 87,4%. Hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini mengalami kenaikan setelah menggunakan media video animasi. Dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kenaikan Hasil Pretest dan Posttest

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Produk video animasi pada mapel bahasa Indonesia sangat cocok digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, terutama bagi peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media memperoleh presentase 83,3% termasuk ke alam kategori layak. Kemudian, untuk hasil *pretest* dengan rata-rata 68,5% dengan kategori cukup. Setelah menggunakan media video animasi, hasil *posttest* dengan rata-rata 87,4% dengan kategori baik.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, berikut adalah saran yang direkomendasikan:

###### 1. Untuk Guru dan Peserta Didik

Guru dan peserta didik dapat menggunakan media video animasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru juga sebaiknya dapat mengembangkan media video animasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

###### 2. Untuk Peneliti Yang Akan Datang

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media video animasi yang akan dibuat.

#### DAFTAR RUJUKAN

Afridzal, A. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh*. Jurnal Tunas Bangsa, 5(2), 231-247.

Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriya, Z. (2020) *Penggunaan Multimedia dan Animasi*

*Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa*. Intruksional 1(2), 172-180.

Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. KoPeN : Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97.

Firmansyah, M. F. A., Pratama, T. Y., & Sidik, S. A. (2021). *Penerapan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Berkesulitan Belajar Kelas VI Di SDIT IRSADUL 'IBAD Pandeglang Banten*.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(6), 6330-6338.

Fitriana, I. N, Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 476-481.

Hasmi, F. (2017). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai*. School Education Journal Pgsd Fip Unlimed, 7(4), 423-428.

Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). *Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siwa Kelas 1 SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3(1), 23-31.

Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19*. Tunas Nusantara, 3(2), 379-378.

Isti, L. A. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Tema 5 Fokus Bahasan Sifat-Sifat Cahaya dan Keterkaitannya dengan Indra Penglihatan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Doctor disertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

- Kamilah, A., & Ruqoyyah, S. (2020). *Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Menggunakan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Kartu Kata*. JPP (Jurnal Profesi Pendidikan), 1 (1), 25-33
- Kuntoro, B. T., & Wardani, N. S. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik Kelas III SD*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(2), 163-175.
- Latifah, L. N. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD Kelas 1 Dengan Menggunakan Metode Eja*. COLSEE (Creative of Learning Students Elementary Education), 4(1), 60-64.
- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2611-2626.
- Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran Tematik di SD/MI: Pengembangan Kurikulum 2013*.
- Mawardi, *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*.
- Mudnillah, A. (2022). *Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*. TARQIYATUNA : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 30-34.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). *Pengembangan Video Animasi Matematika*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 5(1), 60-68.
- Pratiwi, C. P. (2020). *Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar : Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Edutama. 7(1), 1-8.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Prima Edukasi, 2(2), 127-137.
- Silvia, S., Pebriana, P. H., & Sumanto, S. (2021). *Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 48-56. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 3(1), 7-12.
- Suparlan, S. (2021). *Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. FONDATIA, 2021, 5.1 : 1-12.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyatno, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*. Internasional Journal of Community Service Learning, 4(4), 332-337.
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1(1).