

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 SIJUNJUNG TA 2022/2023

*¹Sisi Febria Agami, ²Rahayu Fitri, ³Emil Septia
Universitas PGRI Sumatera Barat

Email corosponds: sisi.febria.9@gmail.com.

Article Info

Article history:

Received : 23 Agust 2022

Revised : 24 Agust 2022

Accepted : 25 Agust 2022

Keywords:

Media Animasi, Menceritakan Kembali

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini adalah skor keterampilan menceritakan kembali isi fabel sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut ini. Pertama, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung sebelum menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata hitung 58,09 berada pada rentangan 56-65% pada skala dengan kualifikasi cukup (C). Kedua, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung sesudah menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata 71,66 berada pada rentangan nilai 66-75% dengan pada skala 10 dengan kualifikasi lebih dari cukup (LDC). Ketiga, berdasarkan uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung setelah hasil pengujian yang membuktikan bahwa $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $5,71 > 1,73$.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap individu. Berbicara adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Pesan yang diterima oleh penyimak merupakan bentuk bahasa lisan dari penyampainya berdasarkan ide dan gagasan yang didapatkan dari hasil membaca ataupun dari hasil menyimak berbagai sumber terkait. Prasetyoningsih (2021:12) berpendapat bahwa berbicara ialah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, serta perasaan secara sadar yang disusun dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan partisipan tutur (pembicara/pendengar). Keterampilan berbicara diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat melakukan komunikasi dengan baik, baik komunikasi di dalam kegiatan pembelajaran, maupun di dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh siswa

adalah menceritakan kembali isi fabel. Keterampilan berbicara diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat melakukan komunikasi dengan baik, baik komunikasi di dalam kegiatan pembelajaran, maupun di dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh siswa adalah menceritakan kembali isi fabel.

Pembelajaran menceritakan kembali isi fabel terdapat dalam standar isi Kurikulum 2013 SMP kelas VII, Kompetensi Inti (KI) ke-4, yaitu “mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori” dan Kompetensi Dasar (KD) 4.11 “menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat”. Indikator yang ingin dicapai dalam kompetensi dasar ini adalah siswa mampu menceritakan kembali isi fabel dengan tepat.

Nurhayati (2015:14) secara etimologis fabel berasal dari bahasa Latin *fabulat*. Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Hal ini juga senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mulyadi (2016:259) juga menjelaskan bahwa fabel merupakan salah satu jenis prosa lama yang mengisahkan pengajaran moral dengan tokohnya yang diperankan binatang. Namun, binatang-binatang tersebut bertingkah laku layaknya manusia biasanya. Fabel disebut pula cerita moral karena teks tersebut dapat diambil nilai-nilai moral yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam fabel, binatang atau unsur alam lain itu mampu bermasyarakat dan berkomunikasi (berbicara) layaknya sebagai manusia. Wahono (2013:8) juga berpendapat fabel ialah jenis dongeng yang menggunakan hewan sebagai tokoh cerita. Bahasa dalam fabel dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia. Karakter binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter manusia dan diceritakan mampu bertindak seperti manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya.

Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangatlah berpengaruh terhadap motivasi. Jika dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan media, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Adanya media animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam (Alan, 2016:81). Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar

statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian Utami (2011:44). Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu. Sari (2014:141) menjelaskan manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar sebagai berikut. a) media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut; b) media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas; c) media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru; d) media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e) media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

Media animasi juga memiliki kelebihan diantaranya: 1) memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya; 2) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menghubungkan unsur audio visual; 3) memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks; 4) menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya; 5) bersifat interaktif dalam arti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 6) bersifat mandiri, dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan isis sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Lalu selanjutnya ada kekurangan mengenai media animasi, yaitu: 1) memerlukan biaya yang cukup mahal; 2) memerlukan software khusus untuk membukanya; 3) memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran; 4) tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi (Alan, 2016:81).

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah permasalahan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa saat berada di depan kelas untuk menceritakan kembali isi fabel karena siswa takut ditertawakan oleh teman sekelasnya dan media yang digunakan guru dalam belajar tidak bervariasi sehingga siswa tidak serius memperhatikan guru saat proses pembelajaran, maka guru perlu merancang dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dan

diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menceritakan kembali isi fabel yaitu media animasi. Media animasi merupakan salah satu media yang tepat digunakan di sekolah. Media audio visual berupa animasi sangatlah baik digunakan untuk pembelajaran anak (Ula, 2020:119). Sebab, media ini telah memadukan antara media pendengaran dan penglihatan. Dengan menggunakan media ini anak akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat membangun minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk lebih fokus dan berani dalam menceritakan kembali isi fabel. Hal ini juga diungkapkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elvira (2020:513) menyatakan bahwa media animasi ini merupakan film atau cerita video yang menarik siswa untuk belajar, karena pada media audio visual berupa animasi mempunyai kelebihan yaitu suara dan gambar yang sangat kontras. Ketika siswa melihat tayangan animasi maka siswa tidak akan jenuh dan bosan dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah tanpa media apapun. Pemanfaatan media animasi dalam membantu kegiatan pembelajaran massal, individual, ataupun berkelompok dinilai efektif. Media ini menghasilkan jenis gambar animasi yang ditampilkan dengan suara sehingga melalui media ini dapat memudahkan siswa untuk mengembangkan cerita pada saat siswa diminta untuk menceritakan kembali, karena ide-ide cerita sudah tergambar jelas dalam ingatan siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:16) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2019:114) menyatakan bahwa *One Group Pretest-Posttest Design* terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Karena bisa membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung yang terdaftar pada tahun ajaran 2021/2022. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung. Jumlah siswa 124 orang yang tersebar pada 6 kelas yaitu kelas VII 1, VII 2, VII 3, VII 4, VII 5, VII 6. Pemilihan pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas yaitu kelas VII 3 yang berjumlah 20 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja menceritakan kembali isi fabel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan, satu kali pertemuan pada kelas *pretest*, satu kali pertemuan pada kelas eksperimen dan satu kali pertemuan pada kelas *posttest*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan SMP Negeri 2 Sijunjung pada tanggal 8-13 Agustus 2022 dengan jumlah sampel 20 orang siswa. Indikator yang dinilai untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung ada tujuh, yaitu pertama, ketepatan ucapan; kedua, penempatan tekanan, nada, dan durasi; ketiga, pilihan kata (diksi); keempat, ketepatan sasaran pembicaraan; kelima, sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku; keenam, kelancaran; dan ketujuh, penguasaan topik.

1. Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Sebelum Menggunakan Media Animasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa sebelum menggunakan media animasi berkisar antara 33,33-80,95. Siswa yang memperoleh nilai 33,33 berjumlah 2 orang (10%). Siswa yang memperoleh nilai 38,09 berjumlah 1 orang (5%). Siswa yang memperoleh nilai 42,85 berjumlah 1 orang (5%). Siswa yang memperoleh nilai 57,14 berjumlah 3 orang (15%). Siswa yang memperoleh nilai 61,90 berjumlah 5 orang (25%). Siswa yang memperoleh nilai 66,66 berjumlah 1 orang (5%). Siswa yang memperoleh nilai 76,19 berjumlah 3 orang (15%). Siswa yang memperoleh nilai 80,95 berjumlah 1 orang (5%).

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel
Sebelum Menggunakan Media Animasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

No	X	F	FX
1	33,33	2	66,66
2	38,09	1	38,09
3	42,85	1	42,85
4	52,38	3	157,14
5	57,14	3	171,42
6	61,90	5	309,5
7	66,66	1	66,66
8	76,19	3	228,57
9	80,95	1	80,95
		20	1161,84

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata hitung (M) sebesar 58,09. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

sebelum menggunakan media animasi secara umum tergolong cukup, karena rata-rata hitung pada tingkat penguasaan berada pada 56-65%.

2. Keterampilan Membaca Cerpen Sesudah Menggunakan Media Animasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

Keterampilan membaca cerpen sesudah menggunakan media animasi berkisar antara 33,33-90,47. Siswa yang memperoleh nilai 33,33 berjumlah 2 orang (10%). Siswa yang memperoleh nilai 42,85 berjumlah 2 orang (10%). Siswa yang memperoleh nilai 61,90 berjumlah 1 orang (5%). Siswa yang memperoleh nilai 76,19 berjumlah 5 orang (25%). Siswa yang memperoleh nilai 80,95 berjumlah 5 orang (25%). Siswa yang memperoleh nilai 85,71 berjumlah 4 orang (20%). Siswa yang memperoleh nilai 90,47 berjumlah 1 orang (5%). Setelah data diperoleh maka dilakukan penentuan rata-rata hitung tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel
Sesudah Menggunakan Media Animasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

No	X	F	FX
1	33,33	2	66,66
2	38,09	2	85,7
3	42,85	1	61,90
4	52,38	5	380,95
5	57,14	5	404,75
6	61,90	4	342,84
7	66,66	1	90,47
		20	1433,27

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai rata-rata (M) yaitu 71,66. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung sesudah menggunakan media animasi tergolong lebih dari cukup, karena rata-rata hitung pada tingkat penguasaan berada pada 66-75%.

3. Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,71 > 1,73$) sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Kegiatan berbicara sangat perlu dilatih terhadap siswa, karena melalui kegiatan berbicara siswa dapat melatih siswa untuk berani tampil didepan kelas dan menyampaikan pikiran. Hal ini juga diungkapkan oleh Tarigan (2008:16) yang

menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Salah satu pembelajaran berbicara pada siswa kelas VII yaitu menceritakan kembali isi fabel. Fabel merupakan suatu cerita kehidupan manusia yang diperankan oleh binatang. Hal ini juga di ungkapkan oleh Mulyadi (2016:259), fabel ialah salah satu jenis prosa lama yang mengisahkan pengajaran moral dengan tokohnya yang diperankan binatang. Namun, binatang-binatang bertingkah laku layaknya manusia biasanya.

Agar keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa dapat ditingkatkan maka dapat digunakan melalui salah satu media pembelajaran yang. Media yang dapat digunakan yaitu media audio visual berupa animasi. Ramli (2012:85) media audio visual ialah seperangkat media secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Melalui media ini dapat lebih mudah dalam memahami materi materi pembelajaran yang diberikan. Agar keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa dapat ditingkatkan maka dapat digunakan melalui salah satu media pembelajaran yang. Media yang dapat digunakan yaitu media audio visual berupa animasi. Ramli (2012:85) media audio visual ialah seperangkat media secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Melalui media ini dapat lebih mudah dalam memahami materi materi pembelajaran yang diberikan.

Maka berdasarkan hasil penelitian, bahwa dapat dilihat penggunaan media animasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata hitung keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung dengan rata-rata 71,6 tergolong lebih dari cukup, karena M-nya berada pada penguasaan 66-75% berkualifikasi lebih dari cukup (LDC). Sedangkan dilihat dari keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung sebelum menggunakan media animasi tergolong cukup karena berada pada penguasaan 56-65% pada skala 10 dengan perolehan rata-rata yaitu 58,09. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh digunakan dalam proses pembelajaran, karena melalui media animasi dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung.

SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sijunjung sebelum menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata hitung 58,09 berada pada rentangan 56-65% pada skala dengan

kualifikasi cukup (C). Kedua, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung sesudah menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata 71,66 berada pada rentangan nilai 66-75% dengan kualifikasi lebih dari cukup (LDC). Ketiga, berdasarkan uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung setelah hasil pengujian yang membuktikan bahwa $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $5,71 > 1,73$. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi dapat mempengaruhi siswa di dalam menceritakan kembali isi fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2), 81- 90. <https://ojs.unm.ac.id/JEST/article/viewFile/2561/1301>
- Elvira, F. S., & Roshayanti, F. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(3), 511–521. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>
- Mulyadi, Y., Andriani, A., & Fajwah, A. M. (2017). *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Jurnal JTIEE*, 3(1), 46-53. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiece/article/view/1127>
- Nurhayati, H., (2015). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, 5(3), 13-19. <http://i-rpp.com/index.php/dinamika/article/view/287>
- Prasetyoningsih, L. S. A., Arief, N. F., & Muttaqin, K. (2021). *Keterampilan Berbicara Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: CV. Literasi Nsantara Abadi.
- Ramli, M. (2020). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*, 1(2), 140–144. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4315/2380>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Ula, W. R. R., & Nugraha, Y. A. (2020). Pengaruh media film animasi terhadap keterampilan berbicara kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 118–125.
<http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/1944/1096>
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(7).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>
- Wahono, Mafrukhi, & Sawali. (2013). *Mahir Berbahasa Indonesia*. Erlangga.