

Efektivitas penggunaan media video animasi terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 1 Gandasoli

Ines Nurmaulita¹, Nanan Abdul Manan²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FPST Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No. 28, Kuningan, Indonesia.

¹ nurmaulitaines@gmail.com, ² nanan@upmk.ac.id

Abstract

This study aims to find out the effectiveness of the use of animated video media on the storytelling ability of grade III students at SD Negeri 1 Gandasoli. This study uses a quantitative research method with a *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*. The research sample in this study is grade III students consisting of two classes, namely class IIIA and class IIIB, with *Purposive Sampling Technique*. The research instrument used in measuring students' storytelling ability is in the form of an oral test. The data analysis techniques used were descriptive statistical tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests using 2 t-tests (Independent Sample t-Test and Paired Sample t-Test), and effect size tests. The average posttest score of the experimental class was 54.96. Meanwhile, the average posttest score of the control class was 38.68. The results of the hypothesis test showed that the Sig. value was $< 0.001 < 0.05$, which means that there was a significant difference between the results of the posttest of the experimental class and the control class. To determine the effectiveness of animated video media, researchers used the Effect Size test. With the effect size test result of 1.79, which is included in the large effect category based on Cohen's criterion *d*. This shows that animation video media is effectively used to improve the storytelling ability of third grade students of SD Negeri 1 Gandasoli.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Storytelling Ability.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai efektivitas penggunaan media video animasi terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III di SD Negeri 1 Gandasoli. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III yang terdiri dua kelas, yaitu kelas IIIA dan kelas IIIB, dengan Teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengukur kemampuan bercerita siswa yaitu berupa tes lisan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang menggunakan 2 uji t (Independent Sample t-Test dan Paired Sample t-Test), dan uji effect size. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 54,96. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 38,68. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar $< 0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menentukan efektivitas media video animasi, peneliti menggunakan uji Effect Size. Dengan hasil uji effect size sebesar 1,79, yang termasuk kategori efek besar berdasarkan kriteria Cohen's *d*. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 1 Gandasoli.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Kemampuan Bercerita.

1. Pendahuluan

Anak-anak cenderung memiliki kemampuan belajar bahasa lebih baik daripada orang dewasa karena berada pada masa umur kritis berbahasa. Selain itu, anak-anak memiliki peluang lebih besar untuk berbicara secara fasih (Benu dkk., 2024: 274). Melalui interaksi yang positif dan pemberian contoh yang baik akan mendukung kemampuan berbahasa dan komunikasi yang baik pula, pada usia 7-9 tahun pada tahap ini anak sudah bisa bermain kata dan memahami teka-teki dan bisa merangkum cerita (Atqia dkk., 2024: 835). Melalui bercerita, anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, anak dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang diberikan melalui bercerita, yang membantu mereka

dalam mengembangkan dan melatih keterampilan berbahasa (Khadijah dkk., 2024: 142). Penerapan bercerita pada pembelajaran akan aktif, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari cerita yang disampaikan pada anak secara lisan dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Yang artinya, penggunaan pembelajaran bercerita mampu mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak.

Kemampuan bercerita merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang telah diberikan oleh guru, dengan menceritakan kembali materi yang telah disimak maka guru dapat menilai pemahaman siswa dari tingkat kreativitas dan konsentrasi dalam bercerita (Fazriandina dkk., 2022: 743). Bercerita juga mendorong pengembangan imajinasi, mengekspresikan diri dan kemampuan membedakan hal yang baik untuk dirinya sendiri (Yulianti dkk., 2023: 193).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa belum berkembang optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan menyampaikan gagasan dan imajinasi saat diminta bercerita di depan kelas. Beberapa siswa bercerita dengan alur yang berbelit-belit, kurang terstruktur, bahkan ada yang belum mampu mengemukakan gagasan sama sekali.

Peneliti terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan bercerita siswa sering disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Sudirman dkk., 2025) di SD Inpres 4/82 menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis video efektif meningkatkan kemampuan bercerita fabel pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nuryandara dkk., 2022) menganalisis keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukorejo Klaten pada materi cerita rakyat bahasa Jawa. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah, terutama pada aspek kesesuaian ekspresi, kelancaran dan daya ingat.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Gandasoli, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi bercerita masih jarang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan media buku teks dan papan tulis tanpa dukungan media visual atau audio visual yang menarik. Hal ini membuat sebagian siswa terlihat kurang fokus, cepat merasa bosan dan kurang percaya diri ketika diminta bercerita di depan kelas. Menurut keterangan guru kelas, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif berpengaruh pada keterbatasan imajinasi siswa sehingga alur cerita yang disampaikan menjadi berbelit-belit dan kurang terstruktur. Kondisi ini menunjukkan perlunya pemanfaatan media yang lebih interaktif, seperti video animasi, untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan bercerita.

Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan objek atau visualisasi nyata untuk memahami konsep (Anditiasari & Dewi, 2021: 100). Oleh karena itu, penggunaan media video animasi yang memadukan unsur gambar bergerak, suara dan cerita sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap ini (Mariska dkk., 2025: 38). Media tersebut dapat membantu mereka mengimajinasikan alur cerita dengan lebih jelas, mengorganisasikan gagasan secara runtut, serta meningkatkan kepercayaan diri saat bercerita.

Media pembelajaran memiliki peran penting, terutama pada pendekatan pembelajaran yang seharusnya fokus pada pengembangan keterampilan proses dan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Susanti & Sutisna 2024: 246). Media pembelajaran menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan materi kepada peserta didik, yang mudah dipahami dan dapat memberikan makna serta kesan tersendiri pada peserta didik (Nurfadillah dkk., 2021: 178). Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting apabila media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang akan menghasilkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan, media nyata dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan siswa dikarenakan masih berada pada tahap operasional konkret (Arhalifi dkk., 2023: 175). Media dapat menjadi salah satu aspek yang bisa menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan efektif

apabila diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan media yang nyata, maka proses pembelajaran akan dapat lebih mudah tersampaikan hingga berjalan dengan yang diinginkan dan mendapatkan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka penelitian ini mengusung judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Bercerita Kelas III SDN 1 Gandasoli”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana efektivitas dari media pembelajaran video animasi ini terhadap kemampuan bercerita khususnya pada siswa kelas III.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dari itu penulis merumuskan fokus masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.1. Bagaimanakah kemampuan awal bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kontrol?
- 1.2. Bagaimanakah hasil kemampuan bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan?
- 1.3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kontrol?
- 1.4. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan kemampuan bercerita pada peserta didik kelas III?

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kapasitas data numerik (Luruk dkk., 2023: 1016). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan quasi eksperimen dengan desain *non equivalent control group pre-test post test design*, yang penentuan sampel penelitiannya menggunakan teknik purposive sampel, yakni mengambil kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2010). Dengan gambaran sebagai berikut:

Tabel 1. Non equivalent control group pretest posttest design

Kelas	pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O1	X1	O2
Kelas kontrol	O3	X2	O4

(Ize dkk., 2025)

Keterangan:

Kelas eksperimen : Kelas dengan perlakuan

Kelas Kontrol : Kelas tanpa perlakuan

O1 : Nilai pretest kelas eksperimen

O2 : Nilai posttest kelas eksperimen

O3 : Nilai pretest kelas kontrol

O4 : Nilai posttest kelas kontrol

X1 : Perlakuan dipakaikan media video animasi

X2 : Perlakuan tidak dipakaikan media video animasi

Perbandingan antara kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) penggunaan media pembelajaran Video Animasi, dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Video Animasi. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gandasoli yang beralamat di Dusun Pariuk, Desa Gandasoli, Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan Jawa Barat 45553. SD Negeri Gandasoli merupakan

sekolah dasar negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Kuningan dan menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

3.1.1 Kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan media video animasi

Rata-rata kemampuan bercerita siswa kelas eksperimen sebesar 40,71 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 36,68. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan bercerita kedua kelompok tidak jauh berbeda. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal bercerita siswa antara dua kelompok adalah setara sebelum diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil yang muncul pada posttest nantinya benar-benar disebabkan oleh adanya perlakuan (treatment), bukan karena perbedaan perlakuan.

3.1.2 Kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan media video animasi

Setelah dilakukan treatment pada kelas eksperimen, didapatkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 54,96, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 41,92. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

3.1.3 Hasil uji instrument penelitian

Berdasarkan hasil uji validitas empiri, seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r table $(0,433) < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir indikator kemampuan bercerita dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Setelah dilakukan uji validitas empiris dinyatakan valid, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas instrument. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,783 dengan jumlah butir 6 indikator. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang layak digunakan sebagai alat pengumpulan data kemampuan bercerita.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,783	,782	6

3.1.4 Hasil uji prasyarat analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji terlebih dahulu normalitas dan homogenitas. Menggunakan SPSS versi 24.

3.1.4.1 Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan Shapiro-Wilk. Dengan hasil data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dilihat dari semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

3.1.4.2 Uji homogenitas

Diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest sebesar 0,0555 dan untuk posttest sebesar 0,160. Karena nilai signifikansi kedua variable lebih besar dari 0,05 (Sig.> 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.1.4.3 Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kemampuan bercerita siswa yang menggunakan media video animasi dan yang tidak menggunakan video animasi. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (Independent sample

t-Test dan Paired sample t-Test). Dengan hasil analisis uji Independent sample t-Test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan hasil dari Paired sample t-Test dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest yang meningkat menjadi 48,31 yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah diberikan perlakuan.

3.1.4.4 Uji effect size

Uji effect size dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan bercerita siswa. meskipun uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, uji effect size diperlukan untuk menilai kekuatan atau pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dengan hasil:

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{8.148^2 + 6.331^2}{2}} = \sqrt{\frac{66.39 + 40.07}{2}} = \sqrt{53.23} = 7.29$$

$$d = \frac{54.96 - 41.92}{7.29} = \frac{13.04}{7.29} = 1.79$$

Dengan hasil nilai d= 1,79, maka pengaruh media video animasi terhadap kemampuan bercerita siswa, termasuk dalam kategori efek sangat besar.

3.2 Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan bercerita pada siswa kelas III setelah menggunakan media video animasi di SDN 1 Gandasoli. Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diskusi analisis adalah sebagai berikut:

3.2.1 Kemampuan awal bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pretest pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen (IIIA) dan kelas kontrol (IIIB). Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal bercerita siswa serta memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan yang setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 40,71 sedangkan kelas kontrol 38,68. Nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen berturut-turut adalah 32 dan 50, sementara pada kelas kontrol 28 dan 48. Perbedaan rata-rata yang hanya sekitar 2,03 poin menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal bercerita siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kategori setara, dengan tingkat penguasaan yang masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan perlakuan menggunakan media video animasi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bercerita siswa baik dari segi pelafalan, intonasi, diksi, struktur kalimat, maupun pengembangan isi cerita.

3.2.2 Hasil kemampuan bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

Peningkatan kemampuan bercerita terlihat pada aspek pelafalan dan intonasi, karena dalam video animasi siswa dapat meniru cara tokoh dan berekspresi. Pada aspek diksi dan struktur kalimat, siswa mampu memilih kata yang lebih tepat dan menyusun kalimat secara runtut. Selain itu, aspek pengembangan isi cerita juga mengalami peningkatan karena siswa dapat memahami alur cerita dengan lebih baik dan mengembangkan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri.

3.2.3 Peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas III pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Terdapat peningkatan kemampuan bercerita yang signifikan pada kelas eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol relatif kecil dan tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Dapat dilihat dari selisih peningkatan rata-rata anatara kedua kelompok yang mencapai 11,01 poin. Yang

menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran dengan media video animasi lebih besar secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

3.2.3 Efektivitas penggunaan media video animasi terhadap kemampuan bercerita peserta didik kelas III

Berdasarkan pemaparan hasil uji prasyarat di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bercerita. Hal ini bisa dilihat dari adanya peningkatan kemampuan bercerita setelah diberikan media video animasi, yang berarti penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 1 Gandasoli.

4. Kesimpulan

Kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan media video animasi memperoleh hasil rata-rata yang belum mencapai Kriteria Kemampuan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Nilai rata-rata hasil pretest dari kelas eksperimen yaitu 40,71, sedangkan nilai rata-rata hasil pretest dari kelas kontrol yaitu 38,68. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bercerita permulaan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah.

Hasil Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Diberikan Perlakuan. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 54,96, sedangkan nilai kelas kontrol rata-rata 41,92. Nilai maksimum yang diperoleh siswa kelas eksperimen mencapai 68, sedangkan nilai maksimum pada kelas kontrol hanya 51. Perbedaan rata-rata sebesar 13,04, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Jika dibandingkan, peningkatan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih peningkatan rata-rata antara kedua kelompok mencapai 11,01 poin. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan media video animasi dikatakan lebih besar secara signifikan dibandingkan metode konvensional pada kelas kontrol.

Efektivitas penggunaan media video animasi terhadap kemampuan bercerita peserta didik kelas III. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji effect size dengan menggunakan rumus Cohen's d. Uji effect size yang sudah dilakukan dan mendapatkan nilai Cohen's d sebesar 1,79, yang dapat diartikan masuk pada kategori sangat besar.

5. Referensi

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Arhalifi, Witasa, R., & Nurmawati. (2023). Analisis Pembelajaran Jaring Bangun 3 Dimensi Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.138>
- Atqia, W., Rafli, Z., & Setiadi, S. (2024). Tahapan Perkembangan Bahasa Anak: Dari Pencitraan Kata Hingga Ekspresi Komunikatif. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 830–838. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i2.769>
- Benu, N., Permana Mahardika, I. P., Labalawa, N., Iye, R., Tarani, T., Suadi, F., & Hasahan Barugan, U. (2024). Pemerolehan dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Lima Tahun. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4, 272–284. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i2.4440>
- Fazriandina, A., Nuraeni, Y., & Nurfadillah, S. (2022). Analisis Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas V SDN Kunciran 4 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 742–750. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2076>

- Ize, U., Nawawi, I., & Nurmawati. (2025). Pengaruh Pembelajaran Terintegrasi Islamic-Science Environment Technology Society (I- SETS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI MIPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(2), 398–406. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2601>
- Khadijah, K., Ananda Putri, H., Fitri Akhiriyah, A., Nasution, A. Z., Sukma Pratiwi, E., Harahap, M. J., & Rahmawati, N. (2024). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 137–146. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2860>
- Luruk, Y. F., Nursiani, N. P., Neno, M., & Femggidae, R. (2023). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada LPP TVRI Stasiun Kupang.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., & Farlidy, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Benda” Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Nomor 1). <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1282>
- Nuryandara Fadillah, D., Winani, R., & Daryanto, J. (2022). Analisis keterampilan bercerita pada materi cerita rakyat bahasa jawa kelas IV Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i2.60530>
- Sudirman, Mujahidah, & Rabania Anwar, A. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Video Terhadap Kemampuan Bercerita Fabel Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2942>
- Susanti, S., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 2 Kuningan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16348>
- Yulianti, Atmoko, A., & Sukma Indra Dewi, R. (2023). Penguatan Karakter Toleransi Melalui Metode Bercerita Pada Usia Sekolah Dasar. Dalam *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Nomor 2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i2.230>