

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 04 No. 05 Bulan May Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAGI SISWA SD INKLUSIF

**Asna Istikmalatul Muktamroh, Qori Gustinanda Harahap, Nita Permata Sari Rambe, Siti
Khodijah Rambe, Nabila Dwita**

¹**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indoensia**

Surel: asnaistkmala@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of animated folklore videos through audio-visual media in improving the listening skills of third-grade students of inclusive elementary schools in Medan City. This study used a descriptive qualitative method with research subjects of third-grade students, class teachers, and the learning environment in inclusive elementary schools. Data collection techniques were carried out through observation, and documentation. Observations were used to observe the learning process and student responses when using animated folklore videos, while documentation was used to supplement the research data. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study showed that the use of animated folklore videos as an audio-visual medium was able to attract students' attention, increase learning focus, and help students understand the content of the story better. In addition, this media also provided a more enjoyable and interactive learning experience, so that students' listening skills, including students with special needs, could develop more optimally. Thus, the implementation of animated folklore videos through audio-visual media can be an effective alternative learning media in improving students' listening skills in inclusive elementary schools

Keywords: *listenning skills, audio visual, media*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana siswa kelas tiga dari sekolah dasar inklusif di Kota Medan telah meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka dengan menggunakan film cerita rakyat animasi menggunakan media audio-visual. Guru dan lingkungan pembelajaran di sekolah dasar inklusif menjadi subjek penelitian dalam studi ini, yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan meliputi observasi langsung dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melacak proses pembelajaran dan reaksi siswa ketika menggunakan film cerita rakyat animasi, dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Untuk memahami lebih lanjut tentang penggunaan dan keunggulan media ini, observasi digunakan untuk melacak proses pembelajaran dan reaksi siswa ketika menggunakan film animasi cerita rakyat, serta dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Tahapan analisis data meliputi reduksi, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film animasi cerita rakyat sebagai media audio-visual dapat menarik minat siswa, mempertajam fokus mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang isi cerita. Medium menawarkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, memungkinkan siswa termasuk mereka yang berkebutuhan khusus untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan mereka secara maksimal. Di sekolah-sekolah,

penggunaan video cerita rakyat animasi melalui media audio-visual dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang sukses untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan anak- anak .

Kata Kunci: *keterampilan menyimak, audio visual, media*

Copyright (c) 2026 Penulis

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : asnaistikmala@Unimed.ac.id

HP/Wa : Wajib di isi

Received 21 Jan 2026, Accepted 14 Feb 2026, Published 01 Maret 2026

PENDAHULUAN

menurut Isti et al. (2020), media video pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, oleh karena itu peneliti melihat bahwa media pembelajaran video berbasis animasi dapat menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini. Selain itu produk pengembangan ini memiliki keunggulan diantaranya, tingkat keefektifan dan kecepatan dalam menyampaikan materi pada sifat-sifat cahaya, pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata pada materi sifat-sifat cahaya (Isti et al., 2020).

Sesuai dengan pernyataan Andrasari (2022:79) penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif bagi siswa, karena mereka dapat melihat dan mendengarkan materi secara bersamaan, yang mendorong munculnya berbagai pertanyaan dan meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut. kombinasi antara elemen visual, audio, dan narasi dalam video animasi dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selain mendengarkan, manusia juga perlu mahir berbicara, membaca, dan menulis karena keempat kemampuan ini saling berkaitan (Tarigan dalam Nafi'ah, Siti, 2018). Menginterpretasikan simbol kata orang kedua melalui mendengarkan, yang merupakan dasar pengetahuan bahasa yang sangat berguna dan memiliki makna yang lebih besar bagi mereka. Mendengar bunyi bahasa, mengenali, menilai, dan menanggapi maknanya. salah satu dari keterampilan berbahasa ini. Anak muda pertama-tama akan terlibat dalam proses mendengarkan, yaitu mendengarkan seseorang berbicara. Anak memulai proses mendengarkan ini dengan berlatih

mengucapkan kata-kata orang lain (Tarigan, 2018).

Pelajari fonem percakapan, kosakata, dan kalimat melalui mendengarkan. Membaca dan menulis akan jauh lebih mudah jika seseorang memahami fonem, kata, dan kalimat. Bahasa selalu digunakan untuk mengajarkan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Arifudin (2022), kemampuan membaca dan menulis dapat ditingkatkan melalui kemampuan mendengarkan. Menurut Arifudin (2020), kemampuan paling penting yang perlu dimiliki seseorang sebelum mengembangkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis adalah kemampuan mendengarkan, yang akan menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lainnya.

Menurut penelitian (Hantuwa et al., 2025), kondisi fisik pendengar memiliki dampak signifikan terhadap kualitas pendengaran mereka. Sebagai contoh, gangguan pendengaran dapat mempersulit mengingat informasi dan membuat pemahaman poin-poin penting yang disampaikan menjadi lebih sulit. Kurangnya fokus dan perhatian yang dangkal dapat disebabkan oleh kelelahan, kekurangan gizi, atau kesehatan yang buruk. Lingkungan fisik, seperti adanya gangguan di kelas, tingkat kebisingan, gaya penyampaian pembicara, dan peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, semuanya memiliki dampak di samping keadaan individu.

Menurut Gerlach & Ely (1971), media, dalam pengertian terluasnya, adalah individu, benda, atau peristiwa yang mendorong perkembangan pengetahuan, kemampuan, atau sikap pada siswa. Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, media didefinisikan secara lebih tepat sebagai alat

grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, memproses, dan menyusun ulang informasi visual atau lisan. Definisi dari lain media audiovisualmedia adalah segala bentuk media, termasuk slide suara, film, rekaman video, dan lain-lain, yang memiliki komponen visual dan aural (Sundayana, 2015:14). segala bentuk media, termasuk slide suara, film, rekaman video, dan lainnya, yang memiliki unsur visual dan non-visual komponen aural (Sundayana, 2015:14). Menurut kepada Arsyad (2013:32), pembelajaran melalui media audiovisualmedia adalah metode memperoleh dan menerapkan informasi melalui penglihatan dan pendengaran, yang sebagian besar tidak bergantung pada pemahaman verbal atau simbol yang setara. Suatu metode untuk memperoleh dan menerapkan informasi melalui penglihatan dan pendengaran, yang sebagian besar tidak bergantung pada pemahaman verbal atau simbol yang setara. Materi pendidikan bahan audiovisual termasuk di antara berbagai jenis media yang termasuk di antara berbagai jenis media yang menggunakan komponen pendengaran dan visual yang terintegrasi (Wati, 2016:5). media dianggap memiliki kualitas yang lebih baik dan lebih menarik (Wati, 2016:54).

Menurut Bruner (1966:10–11), tiga tingkat utama mode pembelajaran adalah pengalaman langsung (enaktif), pengalaman bergambar/citra (ikonik), dan abstrak (simbolik). Menurut Seels dan Glasgow (1998), pembelajaran harus direncanakan secara metodis karena harus dihasilkan sesuai dengan prosedur yang teratur dan menghasilkan hasil yang terukur, bukan terjadi secara acak. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk memberikan siswa keterampilan berikut, sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk unit

pendidikan dasar dan menengah: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, mengumpulkan bukti, atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika; (4) memecahkan masalah, yang meliputi kemampuan untuk memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan hasilnya; (5) mengkomunikasikan konsep menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk membuat situasi atau masalah lebih mudah dipahami dan setelah nol poin).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model 4D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan produk berupa video animasi cerita rakyat sebagai media audio visual yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 106809 Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kota Medan, yang terdiri atas siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus (ABK) dalam setting kelas inklusif. Model 4D terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara guru kelas, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran

berlangsung.

Berikut ini diuraikan secara rinci keempat tahapan penelitian dengan model 4D yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define merupakan tahap pendefinisian masalah-masalah yang terjadi di kelas sebagai dasar pengembangan video animasi cerita rakyat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SDN 106809 Kolam, ditemukan sejumlah permasalahan nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan menyimak. Pertama, siswa cepat kehilangan fokus dan konsentrasi ketika guru menyampaikan materi cerita rakyat secara lisan tanpa dukungan visual, sehingga pemahaman siswa terhadap isi cerita menjadi sangat terbatas. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu hanya berupa teks bacaan dan penjelasan verbal dari guru, sehingga tidak mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa secara optimal. Ketiga, terdapat kesenjangan kemampuan menyimak yang cukup signifikan antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus (ABK) dalam kelas inklusif. Siswa ABK membutuhkan stimulasi visual yang lebih kuat dan konkret untuk dapat memproses dan memahami informasi yang didengar. Keempat, hasil belajar siswa pada kompetensi menyimak masih tergolong rendah, yang ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan pemahaman setelah sesi mendengarkan cerita. Kelima, belum tersedianya media audio visual berbasis cerita rakyat lokal Sumatera Utara yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik belajar siswa kelas III SD inklusif. Seluruh temuan permasalahan tersebut menjadi landasan utama dalam

menentukan kebutuhan dan spesifikasi media yang perlu dikembangkan.

Diferensiasi pembelajaran turut menjadi pertimbangan utama pada tahap ini. Kelas inklusif pada hakikatnya terdiri atas siswa dengan beragam karakteristik, gaya belajar, dan kemampuan yang berbeda-beda. Sebagian siswa lebih mudah menyerap informasi melalui visual (visual learner), sebagian melalui pendengaran (auditory learner), dan sebagian lainnya membutuhkan kombinasi keduanya secara bersamaan. Khusus bagi siswa berkebutuhan khusus seperti anak dengan gangguan konsentrasi atau hambatan pendengaran ringan, pendekatan audio visual yang menyajikan gambar bergerak disertai narasi suara terbukti lebih efektif dalam membantu pemrosesan informasi. Dengan demikian, pengembangan video animasi cerita rakyat sebagai media audio visual dipandang mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar seluruh siswa melalui penerapan prinsip diferensiasi, baik dari segi konten, proses, maupun produk pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap design, tim peneliti merancang kerangka dan konsep video animasi cerita rakyat yang akan dikembangkan. Kegiatan utama pada tahap ini adalah penyusunan flow card (kartu alur cerita) sebagai panduan produksi video animasi. Flow card merupakan representasi visual dari urutan adegan, dialog, latar, karakter, dan transisi yang akan ditampilkan dalam video animasi. Setiap kartu alur memuat informasi berupa: (1) nomor urut adegan, (2) deskripsi visual atau sketsa latar dan karakter tokoh cerita rakyat, (3) narasi atau dialog yang diucapkan oleh masing-masing tokoh, (4) efek suara atau musik latar yang digunakan untuk mendukung suasana cerita, serta (5) durasi tampilan setiap adegan. Flow

card ini berfungsi sebagai cetak biru (blueprint) yang memandu seluruh proses produksi animasi agar alur cerita tersusun secara runtut, logis, dan mudah dipahami oleh siswa kelas III SD. Selain penyusunan flow card, pada tahap ini juga dirancang storyboard visual, skenario cerita rakyat yang dipilih berdasarkan nilai-nilai budaya lokal Sumatera Utara, serta instrumen penilaian berupa angket validasi untuk ahli media dan ahli materi pembelajaran.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap develop merupakan tahap produksi dan pengembangan video animasi cerita rakyat secara nyata berdasarkan rancangan flow card yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, tim peneliti mengembangkan video animasi cerita rakyat menggunakan perangkat lunak animasi berbasis komputer. Proses produksi mencakup beberapa langkah, yaitu: (1) pembuatan karakter animasi yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat dengan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas III SD; (2) penganimasian latar dan adegan sesuai urutan flow card yang telah dirancang; (3) perekaman narasi dan dialog oleh narator dengan intonasi yang jelas, ekspresif, dan mudah dipahami oleh siswa; (4) penambahan musik latar (background music) yang mendukung suasana cerita serta efek suara pendukung pada setiap adegan; serta (5) pengeditan dan finalisasi video hingga menghasilkan produk yang utuh dan siap divalidasi. Setelah produk awal selesai diproduksi, video animasi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian kelayakan serta saran perbaikan. Revisi dilakukan secara bertahap berdasarkan masukan dari validator hingga media dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate merupakan tahap implementasi dan penyebaran video animasi cerita rakyat yang telah dikembangkan kepada siswa. Pada tahap ini, video animasi yang telah dinyatakan valid dan layak oleh validator diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 106809 Kolam. Proses implementasi dilaksanakan dalam beberapa sesi pembelajaran pada kompetensi dasar menyimak cerita rakyat. Guru kelas berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa sebelum, selama, dan setelah penayangan video animasi. Pada tahap pra-penayangan, guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Pada saat penayangan berlangsung, siswa diminta menyimak dengan seksama alur cerita, tokoh, latar, dan pesan moral yang terkandung dalam video. Pada tahap pasca-penayangan, siswa mengerjakan soal pemahaman menyimak dan berdiskusi tentang nilai-nilai budaya serta karakter positif yang terdapat dalam cerita rakyat yang ditayangkan. Selain diimplementasikan di kelas penelitian, media juga disebarluaskan kepada guru-guru kelas III di sekolah lain di sekitar wilayah Kolam sebagai bentuk diseminasi hasil pengembangan guna memperluas manfaat media yang telah dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Warisan budaya yang kaya dan beragam, dengan kisah-kisah khas yang mencerminkan nilai-nilai lokal yang ditemukan di setiap lokasi. Dongeng seringkali memiliki unsur moral dan etika yang dapat membantu pengembangan karakter siswa, penggunaan cerita rakyat dalam pengajaran

Muktamaroh, A. I., Harahap, Q. G., Rambe, N. P. S., Rambe, S. K., & Dwita, N. (2026). Video Animasi Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Menyimak bagi Siswa SD Inklusif. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(5). 280-289

bahasa Indonesia dapat menambah perspektif baru pada latihan membaca (Susanto dkk . , 2022) . Meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran , menurut sebuah studi oleh Imbaquingo & Cárdenas (2023). Ruang kelas memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam percakapan tentang pelajaran moral dan budaya yang mereka ajarkan . diskusi mungkin bermanfaatdi kelas

berdasarkan prinsip -prinsip moral dan etika yang terdapat dalam cerita rakyat.-prinsip yang terdapat dalam cerita rakyat. Macapugay & Nakamura (2024) menyatakan bahwa melibatkan siswa dalam percakapan mengenai nilai -nilai budaya-nilai budaya yang diajarkanmelalui cerita membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang ide -ide ini dan bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 cerita rakyat

Karakteristik peserta didik pada dasarnya menggambarkan tentang ciri yang secara khusus dimiliki oleh peserta didik, baik sebagai individu maupun kelompok yang menjadi pertimbangan dalam pengelolaan, pengorganisasian, dan penyelenggaraan pembelajaran (Safitri et al., 2022). peserta didik, baik sebagai individu maupun kelompok yang menjadi pertimbangan dalam pengelolaan, pengorganisasian, dan penyelenggaraan pembelajaran (Safitri et al., 2022).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film cerita rakyat animasi sebagai media audio-visual dapat menarik perhatian siswa, mempertajam fokus mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pokok bahasan narasi tersebut. Selain itu, media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif, memungkinkan siswa termasuk mereka yang berkebutuhan khusus untuk melatih kemampuan mendengarkan mereka secara maksimal. Oleh karena itu hasilnya menggunakan animasi film. film cerita rakyat dalam materi audio-visual dapat menjadi metode pengajaran pengganti yang berhasil untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa di sekolah dasar inklusif. Penggunaan materi audio-visual dapat menjadi metode pengajaran pengganti yang berhasil untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa di sekolah dasar inklusif 106809 Kolam Kec. Medan Tembung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi cerita rakyat melalui media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan

keterampilan menyimak siswa kelas III SDN 106809 Kolam, Kota Medan. Pada tahap Define, ditemukan berbagai permasalahan nyata di kelas, antara lain rendahnya fokus dan konsentrasi siswa saat menyimak, keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta adanya kesenjangan kemampuan menyimak antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus (ABK) yang menuntut penerapan prinsip diferensiasi dalam pembelajaran. Pada tahap Design, dihasilkan rancangan flow card yang memuat urutan adegan, narasi, karakter tokoh, latar, dan efek suara sebagai panduan sistematis dalam produksi video animasi. Pada tahap Develop, video animasi cerita rakyat berhasil diproduksi dan dinyatakan valid serta layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi melalui proses validasi dan revisi yang terstruktur. Pada tahap Disseminate, video animasi diimplementasikan langsung dalam pembelajaran di kelas III dan terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus belajar, serta membantu siswa memahami isi cerita secara lebih optimal, termasuk bagi siswa berkebutuhan khusus. Dengan demikian, video animasi cerita rakyat berbasis audio visual yang dikembangkan melalui pendekatan R&D model 4D dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan berdiferensiasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Musyadad, V. F. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 51-60.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan

- Muktamaroh, A. I., Harahap, Q. G., Rambe, N. P. S., Rambe, S. K., & Dwita, N. (2026). Video Animasi Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Menyimak bagi Siswa SD Inklusif. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(5). 280-289
- berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran indonesia (JPPI)*, 5(1), 439-448.
- Mulyani, N. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 5(2), 192-203.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24-33.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149-165.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Nurhayani, I. (2010). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 54-59.
- KETERAMPILAN MENYIMAK.** (2025). (n.p.): CV. AZKA PUSTAKA.
- Penguatan Keterampilan Menyimak dengan Strategi Pembelajaran Aktif-Kreatif. (2025). (n.p.): Deepublish.
- Buku Ajar Pendidikan Karakter Anak SD/MI. (n.d.). (n.p.): Zahir Publishing.
- Nanning, N. (2023). Pentingnya pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam melaksanakan perencanaan konsep pembelajaran. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 68-76.
- Sapulette, V., & Solissa, E. M. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14342-14349.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Rismala, B. Z., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Video Animasi pada Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85-97.
- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual siswa kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 298755.
- Ayuningtyas, R., & Safitri, A. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BAHASA INDONESIA DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III SDN UMA BERINGIN. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 49-58.
- Rakhman, PA, Pribadi, RA, Fahrul, M., & Al Hakim, MR (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di SDN Karundang 1. *Jurnal Genta Mulia* , 16(1), 34-40.

Nama Penulis : Judul Artikel dan Doi... (*Times New Roman 10, Hal ini hanya dibuat pada halaman genap pada Artikel*)