

442/S/PGSD-KCBBR/PK.03.08/21/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* ANIMASI BERBASIS  
PROSES MENULIS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di SDN 5 Purwawinangun  
Kabupaten Kuningan)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**Sari Mustika Dewi**

**1907976**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KAMPUS CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BANDUNG**

**2023**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**  
**SARI MUSTIKA DEWI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* ANIMASI BERBASIS PROSES**  
**MENULIS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
**(Penelitian *Design and Development* di SDN 5 Purwawinangun**  
**Kabupaten Kuningan)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd.  
NIP 197908172008011019

Pembimbing II



Fully Rahmayanti, M.Pd.  
NIP 920200419920501201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD  
UPI Kampus Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.  
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* ANIMASI BERBASIS  
PROSES MENULIS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di SDN 5 Purwawinangun  
Kabupaten Kuningan)

**SKRIPSI**

**Oleh :  
Sari Mustika Dewi**

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Sari Mustika Dewi 2023 Universitas Pendidikan Indonesia  
Maret 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Audiovisual* Animasi Berbasis Proses Menulis untuk Kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiarisme atau pengutipan dengan cara- cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila terdapat tindakan melanggar etika keilmuan yang berlaku atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Sari Mustika Dewi  
NIM. 1907976



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena berkat kehendak, berkah, rahmat dan hidayahnya serta nikmat sehat yang membuat peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Audiovisual* Animasi Berbasis Proses Menulis untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini dengan bangga.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang dapat digunakan siswa kelas empat SD. Skripsi ini merupakan langkah terakhir peneliti dalam menempuh jenjang pendidikan strata-1. Selain itu peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi sebuah wujud yang dapat menjadi rujukan serta referensi yang digunakan oleh berbagai pihak terkhusus dalam bidang pengembangan media pembelajaran didunia pendidikan.

Peneliti sangat menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan dalam berbagai aspek. Maka dari itu peneliti berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk diperbaiki dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku kebijakan dibidang pendidikan dan praktisi lainnya.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

Sari Mustika Dewi

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* dengan mengucapkan rasa syukur yang besar kepada Allah SWT karena izinnya skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang mendukung, membantu dan membimbing peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd., selaku pembimbing 1 skripsi yang telah banyak memberi saran, masukan, arahan, kritik dan semangat yang besar untuk penyusunan skripsi ini.
2. Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan banyak saran, arahan dan masukan serta motivasi agar peneliti terus memiliki semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, S. Pd., M.Si., MCE sebagai direktur UPI Kampus Cibiru.
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang menemani perjalanan peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. sebagai wakil direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
8. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku ahli media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku ahli materi dan ahli bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepala dan guru SDN 5 Purwawinangun yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD yang bersangkutan.
11. Para siswa-siswi kelas IV SDN 5 Purwawinangun yang telah membantu menjadi subjek dalam pelaksanaan penelitian ini.

12. Kedua orangtua tercinta, Ibu Tati dan Bapak Mustafa yang tiada henti dalam memberikan pengorbanan , keikhlasan lahir dan batin serta kasih sayang yang tiada tara, selalu memberikan dukungan baik dalam moral maupun material dan memperjuangkan segala hal untuk peneliti menyelesaikan pendidikan hingga Strata-1 ini.
13. Kakak Vera Marwita, adik adikku Adam Raqila Umar dan Bilqis Ilmi Aghnia Umar yang selalu menjadi penghibur dan penyemangat. Serta keluarga yang senantiasa mendukung dan mendo'akan.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Angkatan 2019 dan sahabat-sahabatku di kampus, group insyaallah jadi kepek yang telah bersama-sama berjuang dengan peneliti dan membantu banyak hal.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terima kasih banyak.

Semoga segala bimbingan, arahan, masukan, nasihat, kritik, motivasi, dan inspirasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti bisa menjadi amal yang diberkahi oleh Allah SWT. Peneliti ucapkan terima kasih dengan setulus hati kepada semua pihak yang telah hadir dalam proses kehidupan peneliti.

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* ANIMASI BERBASIS  
PROSES MENULIS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Sari Mustika Dewi**

**NIM 1907976**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, pendidikan harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengembangkan suatu produk yaitu media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode D&D (*Design and Development*) model *Product and Tool Research* Tipe 1 yang mencakup empat tahap, yaitu *analysis, design and product development, validation of tool or technique, dan product evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disusun tiga media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang terdiri dari tiga set media *audiovisual* dengan judul berbeda di dalamnya. Kemudian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian produk oleh ahli media dikategorikan "sangat layak" pada aspek kelayakan kualitas teknis dan kualitas tampilan. Hasil penilaian produk oleh ahli materi dikategorikan "sangat layak" pada aspek kualitas teknis dan desain, dan hasil penilaian produk oleh ahli bahasa dikategorikan "sangat layak" pada aspek kebahasaan. Selanjutnya, berdasarkan respons guru dan peserta didik, media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis memperoleh kategori "sangat layak" berdasarkan kualitas isi/materi dan kualitas media. Maka dari itu, media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh pengajar dan murid pada jenjang sekolah dasar kelas IV dalam mendukung proses belajar mengajar digital.

**Kata Kunci:** Penelitian D&D, media *audiovisual* animasi, keterampilan menulis.

**DEVELOPMENT OF ANIMATION AUDIOVISUAL MEDIA BASED ON  
WRITING PROCESS FOR CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Sari Mustika Dewi**

**NIM 1907976**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the very rapid development of science and technology, education must be able to develop in accordance with current technological advances. The learning process must be able to utilize technological advances in an effort to increase the efficiency and effectiveness of learning. The aim of this research is to describe and develop a product, namely an animated audiovisual media based on the writing process that is suitable for use. The research method used is the D&D (Design and Development) method, Product and Tool Research Type 1 model, which includes four stages, namely analysis, design and product development, validation of tool or technique, and product evaluation. Based on the results of research and development, three animated audiovisuals based on the writing process were prepared, consisting of three sets of audiovisuals media with different titles in them. Then, the research results showed that the results of the product assessment by media experts were categorized as "very feasible" in terms of technical quality and appearance quality. The results of the product assessment by material experts were categorized as "very feasible" in terms of technical quality and design, and the results of product assessments by linguists were categorized as "very feasible" in the linguistic aspect. Furthermore, based on the responses of teachers and students, the animated audiovisual media based on the writing process received the "very worthy" category based on the quality of the content/material and the quality of the media. Therefore, the animated audiovisual media based on the writing process that was developed is very suitable for use by teachers and students at the fourth grade elementary school level to support the digital teaching and learning process.*

*Keywords: D&D research, animated audiovisuals media, writing skills.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan penelitian .....	5
1.4. Manfaat penelitian .....	5
1.4.1. Manfaat teoretis .....	5
1.4.2. Manfaat praktis .....	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	10
2.1.3 Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran .....	12
2.1.4 Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.2 Media <i>Audiovisual</i> Animasi .....	19
2.2.1 Pengertian Media <i>Audiovisual</i> Animasi .....	19
2.2.2 Manfaat Media <i>Audiovisual</i> Animasi.....	20
2.2.3 Kelebihan Media <i>Audiovisual</i> Animasi.....	21
2.3 Menulis.....	22
2.3.1. Pengertian Menulis .....	22
2.3.2. Jenis-Jenis Menulis .....	24
2.3.3. Manfaat Menulis .....	25

2.3.4.	Tujuan Menulis .....	26
2.3.5.	Tahapan Menulis.....	27
2.4	Karakteristik siswa kelas IV SD .....	29
2.5	Teori Pendukung .....	31
2.6	Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>35</b>
3.1.	Desain Penelitian.....	35
3.2.	Prosedur Penelitian .....	35
3.3.	Partisipan Penelitian.....	37
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.5.	Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1.	Lembar Instrumen Wawancara .....	40
3.5.2.	Lembar Angket Validasi Media .....	41
3.5.3.	Lembar Angket Validasi Materi.....	42
3.5.4.	Lembar Angket Validasi Bahasa.....	43
3.5.5.	Lembar Angket Respons Guru.....	43
3.5.6.	Pedoman Wawancara Guru.....	45
3.5.7.	Lembar Angket Respons Siswa.....	46
3.5.8.	Pedoman Wawancara Siswa .....	47
3.6.	Teknik Analisis Data.....	48
3.7.	Penyajian Data.....	50
3.8.	Penarikan Kesimpulan.....	50
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1.	Temuan.....	51
4.1.1.	<i>Analysis</i> .....	51
4.1.1.1.	Analisis awal.....	51
4.1.1.2.	Analisis Kurikulum .....	52
4.1.1.3.	Analisis Materi Ajar.....	53
4.1.1.4.	Analisis siswa.....	54
4.1.2.	<i>Design and Product Development</i> .....	54
4.1.2.1.	GBPM.....	55

4.1.2.2. Rancangan Prototipe Produk.....	56
4.1.2.3. Rancangan <i>Stroyline</i> Media <i>Audiovisual</i> Animasi .....	57
4.1.2.4. Pembuatan Naskah Media <i>Audiovisual</i> Animasi.....	58
4.1.3. <i>Validation of Tool or Technique</i> .....	64
4.1.4. <i>Product Evaluation</i> .....	67
4.2. Pembahasan .....	71
4.2.1. Pengembangan Media <i>Audiovisual</i> Animasi Berbasis Proses Menulis untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	71
4.2.2. Hasil Uji Kelayakan Media <i>Audiovisual</i> Animasi Berbasis Proses Menulis untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	76
4.2.3. Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media <i>Audiovisual</i> Animasi.....	80
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>89</b>
5.1. Simpulan.....	89
5.2. Implikasi .....	90
5.3. Rekomendasi .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media.....	40
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media.....	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3.6 Angket Respons Guru .....	44
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru.....	46
Tabel 3.9 Angket Respons Siswa.....	46
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Siswa .....	47
Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa .....	47
Tabel 3.12 Kriteria Skor Skala Likert .....	48
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi .....	49
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	51
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kurikulum.....	52
Tabel 4.3 Hasil Analisis Materi Ajar .....	53
Tabel 4.4 Garis Besar Program Kerja .....	56
Tabel 4.5 Rancangan Prototipe Produk.....	56
Tabel 4.6 Identitas Ahli Media.....	64
Tabel 4.7 Identitas Ahli Materi dan Ahli Bahasa.....	64
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.9 Revisi Media Berdasarkan Ahli Media .....	65
Tabel 4.10 Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4.11 Validasi Ahli Bahasa.....	66
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Respon Guru .....	67
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik .....	68
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	70
Tabel 4.15 Hasil Wawancara Guru .....	82
Tabel 4.16 Hasil Wawancara Siswa.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	13
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	34
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Richey & Klein .....	35
Gambar 4.1 Naskah Media <i>Audiovisual</i> Animasi .....	59
Gambar 4.2 Pembuatan asset Media <i>audiovisual</i> animasi di Adobe Illustrator .	59
Gambar 4.3 Karakter Media <i>Audiovisual</i> Animasi .....	60
Gambar 4.4 Tool yang digunakan dalam pembuatan <i>audiovisual</i> animasi .....	60
Gambar 4.5 Stroke dalam pembuatan media <i>audiovisual</i> animasi .....	61
Gambar 4.6 Penggunaan <i>adobe after effect</i> .....	62
Gambar 4.7 Pengeditan <i>Audiovisual</i> .....	62
Gambar 4.8 Pengeditan Suara .....	63
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Media .....	76
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi .....	77
Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	78
Gambar 4.12 Grafik Rekapitulasi Validasi Para Ahli .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian.....	99
1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	100
2. Surat Izin Penelitian .....	103
3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	104
4. Buku Bimbingan Skripsi .....	105
5. Formulir Perbaikan Skripsi .....	108
Lampiran 2 Instrumen Penelitian .....	109
1. Instrumen Penelitian.....	110
2. Surat Permohonan Menjadi Expert Judgement.....	124
3. Surat Persetujuan Menjadi Expert Judgement .....	127
4. Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator Ahli Media .....	130
5. Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator Ahli Materi .....	133
6. Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator Ahli Bahasa .....	136
7. Hasil Angket Respons Guru.....	139
8. Hasil Angket Respons Siswa .....	143
9. Hasil Wawancara Guru .....	162
10. Hasil Wawancara Siswa .....	163
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	164
12. Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	172
13. Link Media .....	177
Lampiran 3 .....	178
1. Dokumentasi .....	179
2. Riwayat Hidup .....	183

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdu-Raheem, M. (2017). Using animation *audiovisual* in teaching and learning of creative writing. *Journal of Education and Practice*, 8(11), 105-110.
- Agung, T.M., Abizar, H., & Nurhajji, S.(2021). Media pembelajaran video tutorial kompetensi tune up mesin efi di smkn 2 pandeglang. *Jurnal PTM*.21(1).23-27.
- Akhadiah, S., dkk. (2004).Pembinaan kemampuan menulis bahasa indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Aliyev, A. (2017). Improving english writing skills of non-native undergraduate learners with the help of movies supported by online technologies. *Journal of Education in Black Sea Region*, 2(2),4
- Anjarsari, P. A., & Suyatno, S. (2018). Pengaruh media *audiovisual* animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik kelas vii mts. sunan giri gresik tahun pembelajaran 2017/2018. *Bapala*, 5(2).  
<https://www.neliti.com/id/publications/244491/pengaruh-media-audiovisual-animasi>
- Ariston, Y & Frahasini. 2018. “Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar”. *Journal Of Educational Review And Research*. 1 (2). 86 – 91
- Arsyad, Azhar.(2017). Media pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Aslam, Wahab, A. A., Syaeh Purrohman, P., Zulherman, & Ampy, E. S. (2020). Internet user behavior and social media in learning. *proceedings of the 4th international conference on research of educational administration and management (ICREAM 2020)*, 526(Icream 2020), 50–55.
- Astuti,. Yanuarita, Widi. Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media *audiovisual* animasi terhadap keterampilan menulis narasi. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- Bastiar Ismail Adhkar, “Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disid labschool unnes”. (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016).
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala *likert* (*the*

*measurement scale and the number of responses in likert scale.*

- Daryanto. 2013. Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fitriani, R., & Pramono, R. (2019). Fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 1-10.
- Hakim, L., & Saragih, R. (2019). Pengaruh citra merek, persepsi harga dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian konsumen npk mutiara di ud.barelang tani jaya batam. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6 (2), 37–53.
- Hendra Eka Wahyuono. (2015). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik tema lingkungan kelas iii sdn lowokwaru 1 malang?. (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Hergenhahn, B. R. & Olson, M. H. (2012). Teori belajar edisi ketujuh. (Terjemahan Triwibowo). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Heryana, D. (2015). Lensa pendas. pengaruh pendekatan proses terhadap kemampuan membacapemahaman isi dongeng di kelas v sekolah dasar, 1 (1) hlm. 5.
- Hidayat, R., & Hermawati, S. (2018). Fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(11), 1336-1345.
- Islamiati, D., Mentara, H., & Marhadi, M. (2019). Hubungan dismenore primer terhadap aktivitas olahraga remaja putri di smp negeri 1 banawa tengah. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 7(1), 52–66.
- Kesuma, I. G. N., Simpen, I. W., & Satyawati, M. S. (2019). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama berbahasa bali melalui media pembelajaran *audiovisual* pendek. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jishundiksha.v8i1.21354>

- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2011). *Media pembelajaran: manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lazuardi, F., Gani, E., & Rasyid, Y. (2017). Pengaruh model problem based learning berbantuan media efektivitas penggunaan media *audiovisual* animasi terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita– khavisa pranata, yauma widya kartika, zulherman DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Lestari, A., Mudzanatun, & Damayani, A. T. (2017). Keefektifan media *audiovisual* sebagai kreativitas guru sekolah dasar dalam menumbuhkan keterampilan menulis puisi siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>
- Mansyur, U. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa indonesia melalui pendekatan proses. *Jurnal Retorika*.9(2).90-163.
- Marissa I (2018). *Metode penelitian*. Universitas Pasundan Bandung. <http://repository.unpas.ac.id/32624/5/BAB%20III.pdf>
- Melviany, R.(2022). Pengembangan media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan siswa kelas i sekolah dasar.
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, & Aji, G. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran think pair share (tps) terhadap kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 218–226. [http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/644/pdf\\_1](http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/644/pdf_1)
- Munadi Yudhi. (2013). *Pengembangan media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referendi.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Jakarta: Rineka Cipta . Tersedia pada laman web: <http://file.upi.edu>
- Nurjamal, D. dan Sumirat, Wa. (2010). *Penuntun perkuliahan bahasa indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadilah, E., & Gunawan, G. (2021). Penggunaan media *audiovisual* animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Media dan Teknologi Informasi*, 9(2), 77-84.

- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Siswa. Misyikat. Volume 3(1): hlm. 177
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *audiovisual* animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Pendi, S. (2018). Pentingnya kesadaran masyarakat terhadap berolahraga secara teratur pada usia produktif 20-40 tahun di desa paron kecamatan bagor kabupaten nganjuk. *Simki-Techsain*, 2(4), 8.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Ponza, P., J., R., J. Nyoman., dan S. Komang.(2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. *Jurnal Edutech* Vol. 6, No. 1, 9-19.
- Pranata,k., Kartika,Y., Zulherman.(2021). Efektivitas penggunaan media *audiovisual* animasi terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita..*Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271-1276.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Puspitasari, Y., & Rohman, F. (2017). Fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(2), 137-144.
- Rofikhatul Ula, W. R., & Nugraha, Y. A. (2020). Pengaruh media *audiovisual* animasi terhadap keterampilan berbicara kelas v sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 1–6.
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Richey, C Rita and Klein, D James. (2007). Design development research

metdhods, strategies and issues, lawrence erbaum associates, inc.

Riwanto dan Wulandari.(2018).Efektivitas penggunaan media komik digital.*Jurnal PANCAR*.2(1). hlm 15

Rosidi, Imron.(2009).Menulis....siapa takut?, Bandung: Kanisius.

Sadhdhono, K. (2012). Keterampilan menulis. Bandung: CV. Karya Putra Darwati.

Santrock, J. W. (2012). Perkembangan masa hidup edisi ketigabelas jilid 1. (Terjemahan Benedictine Widyasinta). Jakarta: Erlangga

Semi, M.Atar.(2007). Dasar-dasar keterampilan menulis. Bandung: Angkasa.

Sudjana, Nana. (2001). Media pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: Alfabet.

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas v sekolah dasar di kota bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Susanto, A.(2012). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prendana Media Grup.

Syah, M. (2011). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syamsudin, A. (2015). Pengembangan instrumen evaluasi non tes (informal) untuk menjangring data kualitatif perkembangan anak usia dini. *In Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Nomor 1).

Tarigan, H.G. (2008). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa..

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.



- Wahyuni, S. (2016). The effect of animated *audiovisual* on student's ability to write narrative text at class x mia of sman 9 kendari. *Journal of Teaching of English*, 1(2), 2.
- Wayan Sukanta, "Pengaruh media pembelajaran *audiovisual* kartun terhadap hasil belajar ips terpadu geografis pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas viii smp negeri 1 belitang iii kabupaten oku timur tahun pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 Februari 2017.
- Wijaya, A. A. G. (2019). Pengertian animasi dalam *audiovisual* animasi. *Jurnal Visual*, 8(1), 1-10.
- Wijoyo, H. (2020). Analisis minat belajar mahasiswa stmik dharmapala riau dimasa pandemi coronavirus disease (covid-19). *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396–404.
- Wulandari, Y., & Haryani, S. (2018). Pengertian animasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(1), 19-28.
- Yaumi, M. (2017). Belajar dan mengajar dengan media dan teknologi pembelajaran. watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.
- Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman. (2020). Development of adobe flash cs6 multimedia based learning media on science subjects animal breeding materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0ADevelopment>
- Zulherman, Arifudin, R., & Pratiwi, M. S. (2020). Pengaruh model pembelajaran auditory, intellectuality, repetition (air) untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1267–1273. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>