

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Bumiayu 3 Malang

Salsabila Dewi Nur Aliyya^{1*}, Lilik Sri Hariani², Wiwik Lailis Naini³

^{1,2}*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia*

³*SDN Bumiayu 3 Kota Malang, Jl. Kyai Parseh Jaya No. 51, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia*

**salsabilalilu@gmail.com, liliksrihariani@unikama.ac.id, wiwiklailis1@gmail.com*

Abstract: *The aim of this research is to increase interest in learning in class 3 Indonesian language subjects at SDN Bumiayu 3 Malang by developing learning media based on the Plotagon application. The method used is qualitative as a result of reflection and observation in class and quantitative as processing data from learning outcomes. The results of the research explain that in the pre-cycle before taking action, students obtained an average presentation score of 54% of learning outcomes, in cycle 1, meetings 1 and 2, students were given action and obtained 24% of learning outcomes according to the average, while in cycle 2, meetings 1 and 2 After using action with reflection, students can improve their Indonesian language learning outcomes with an average gain of 100%. The conclusion of this research is that the application of learning media based on the Plotagon application can increase interest in learning Indonesian in class 3 so that learning media with animated videos is proven to have an impact on learning outcomes with an increase in final learning outcomes of 100%.*

Key Words: Media; Videos; Animation

Abstrak: Artikel ini merupakan pembahasan mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian ini yakni meningkatkan minat dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Bumiayu 3 Malang dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi plotagon. metode yang digunakan yakni kualitatif sebagai hasil refleksi dan observasi didalam kelas dan kuantitatif sebagai pengolahan data dari hasil belajar. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pada prasiklus sebelum melakukan tindakan peserta didik memperoleh rata-rata nilai presentasi hasil belajar 14,28%, siklus 1 pertemuan 1 dan 2 peserta didik diberikan tindakan dan memperoleh 57,14% hasil belajar sesuai rata-rata sementara pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 setelah menggunakan tindakan dengan refleksi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan perolehan rata-rata sebesar 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi plotagon dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di kelas 3 sehingga media pembelajaran dengan video animasi terbukti berdampak pada hasil belajar dengan peningkatan hasil belajar akhir sebesar 100%.

Kata kunci: Media; Video; Animasi

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan penerapan berbagai ide yang dapat mendorong kekreatifan seorang guru dalam menerapkan berbagai kekreatifitasan dalam bentuk media pada proses pembelajaran. Perancangan media pembelajaran yang baik merupakan usaha untuk menciptakan pembelajaran yang memiliki kekuatan, kepribadian, akhlak, kecerdasan dan aktif dalam potensi serta keterampilannya baik pada peserta didik (Cayzia et al., 2020).

Media pembelajaran dapat mendukung peningkatan belajar yang baik untuk menggali potensi dan keterampilannya. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Merancang media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan dasar dalam kemampuan peserta didik (Farahsanti et al., 2021). Dasar keterampilan dalam mencari ilmu adalah menulis dan membaca sedangkan menulis dan membaca dapat ditemui dalam di sekolah (Seniati, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki karakter diantaranya berpusat pada siswa, memberi pengalaman langsung, pemisahan muatan mata pelajaran, penyajian konsep, fleksibel, sesuai kebutuhan peserta didik dan prinsip belajar yang menyenangkan (Ismawati, 2020). Aspek mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat keterampilan bahasa yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Husniatun, 2020). Namun seringkali peserta didik disekolah dasar terutama pada kelas rendah tidak semua menguasai keempat aspek tersebut.

Seiring berkembangnya teknologi sebagai seorang guru dituntut dalam merancang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan diiringi penggunaan teknologi (Biassari et al., 2021). Guru dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan berbasis teknologi. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan kemajuan teknologi sesuai zaman. Teknologi dalam pembelajaran memiliki fungsi salah satunya sebagai alat komunikasi dan dapat menarik perhatian peserta didik (Yaumi, 2018). Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran diharapkan guru dapat menjadi fasilitator bagi peserta didik dan guru tidak hanya menjadi pusat dalam proses pembelajaran (Agustina, 2020).

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat guru terapkan dalam bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dengan gambar yang memiliki warna beragam dan suara yang unik. Video pembelajaran dapat menggantikan seorang guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan (Zanah et al., 2023). Pengulangan video dapat memudahkan guru untuk tidak menjelaskan materi langsung dan peserta didik pun akan dapat terus memutar video apabila masih belum memahami materi (MARWANI, 2021). Video pembelajaran dengan animasi merupakan salah satu pilihan yang media pembelajaran yang dapat dirancang oleh guru. Percakapan yang ada dalam video animasi dapat menarik perhatian dan ketertarikan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui hasil belajarnya (SARI, 2021).

Aplikasi pembuat video animasi salah satunya adalah aplikasi plotagon. Aplikasi plotagon dapat memproduksi video animasi sesuai dengan kebutuhan. Alat untuk pembuat animasi dengan video pada program *Plotagon Story*. *Plotagon story* memberi pilihan bagi kita untuk mengeksplor tempat, karakter dan suara yang dapat dirangkai menjadi satu jalan cerita sehingga dapat diterapkan dalam media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi plotagon (Rusdianti, 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu media pembelajaran berupa video dapat meningkatkan multisensori peserta didik dengan visual dan indera pendengaran peserta didik secara bersamaan. Berdasarkan hasil penelitian milik Nurlia,dkk 2024 penggunaan media animasi plotagon dapat meningkatkan 88,75% hasil belajar peserta didik (Sari & Guntur, 2024). Menurut Rusi,dkk 2021 penggunaan video dalam proses pembelajaran meningkat

selama 87,5% (Aliyyah et al., 2021). Sedangkan menurut Miftahul,dkk 2019 penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 85,30 rata-rata hasil belajar (Khairani et al., 2019). Menurut Akhnad,dkk 2016 penggunaan video pembelajaran menyatakan 79,634% dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Busyaeri et al., 2016). Sedangkan menurut Dwi,dkk 2017 menyatakan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan 60,90 rata-rata hasil belajar (Yunita & Wijayanti, 2017).

Penelitian ini bertujuan sebagai alat pengukur keefektivan media pembelajaran video animasi plotagon untuk meningkatkan pemahaman materi instruksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3B yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki dua siklus untuk mengatasi hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran animasi plotagon ini. Melalui tujuan yang dijelaskan peneliti berharap penerapan media animasi plotagon ini dapat berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini sangat penting karena jika dilihat melalui peneliti terdahulu masih sedikit sekali penelitian penggunaan video pembelajaran digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga mutu pembelajaran diharapkan dapat meningkat melalui penelitian yang dilakukan.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menunjukkan akibat dan sebab dari sebuah perlakuan, kemudian pemaparan mengenai seluruh kejadian awal hingga akhir apa saja yang terjadi serta dampak dalam perlakuan yang telah diberikan (Arikunto Suharsimi, Suhardjono, 2015). Penelitian ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada materi instruksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3B dengan media pembelajaran berupa video animasi pada aplikasi plotagon. Model dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin dimana model ini memiliki 4 tahap diantaranya (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) Observasi dan (4) Refleksi (Sigit Purwanto, 2023).

Subjek penelitian ini adalah sekolah SDN Bumiayu 3 Malang yang berlokasi pada JL. Kyai Parseh Jaya No. 51, Bumiayu, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang Provinsi Jawa Timur dan mengambil responden pada peserta didik kelas 3B dengan jumlah peserta didik laki-laki 25 orang dan jumlah peserta didik perempuan 8 orang.

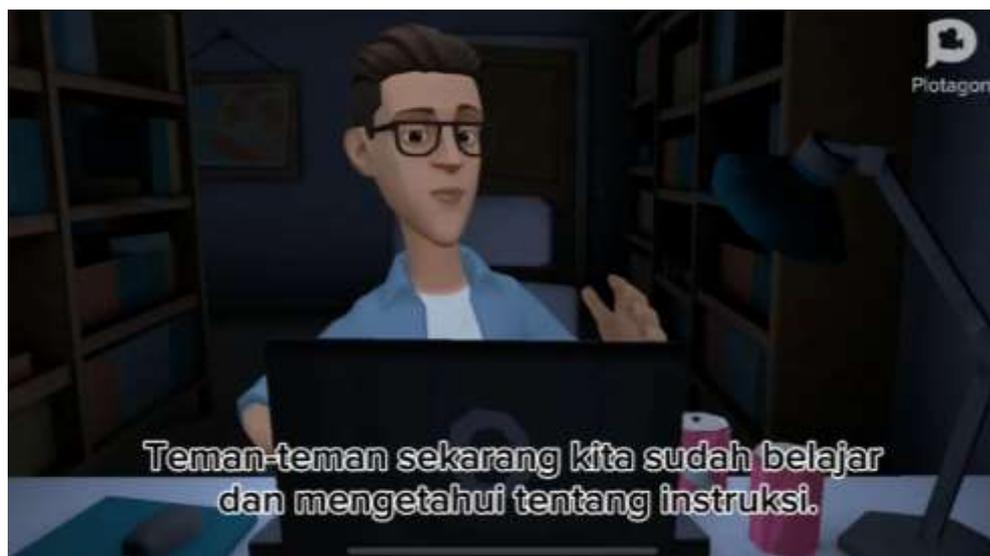
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi serta teknik analisis kuantitatif sebagai pengukur peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi plotagon. Indikator ketuntasan memperoleh Rata-Rata Ketuntasan Minimum (KKM) 75 untuk tingkat keberhasilan dengan presentase ketuntasan klasikal 75% dari peroleh hasil dari tindakan yang dilakukan berupa penggunaan media pembelajaran dapat dinyatakan tuntas atau berhasil. Percobaan prasiklus dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi aturan. Peneliti melakukan observasi dan melakukan tes menggunakan soal *pretest* dengan menggunakan 5 soal esai yang diberikan kepada peserta didik kelas 3B untuk mengukur ketuntasan hasil belajar awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon.

Percobaan siklus I peneliti mulai menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon yang telah dirancang peneliti kepada peserta didik dalam kelas. Pada saat proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan dengan observasi saat menampilkan video animasi sebagai media pembelajaran. Peneliti kemudian membagikan soal *postest* setelah peserta didik menonton video animasi berbasis aplikasi plotagon untuk mengukur hasil belajar siklus I menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon.



Gambar 1. Video animasi aplikasi plotagon

Percobaan siklus II peneliti kembali menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon kedalam kelas seperti yang dilakukan saat siklus I. Perbedaan siklus I dan siklus II ada dalam isi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon setelah melakukan refleksi saat siklus I dengan perbaikan dalam merancang media pembelajaran dengan soal-soal yang lebih interaktif. Setelah menonton video pembelajaran sama seperti perlakuan siklus II peserta didik mulai mengerjakan soal *postest* untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran.



Gambar 2. Video animasi aplikasi plotagon (Interaktif)

Tabel 1. Kriteria hasil belajar

Presentase	Keterangan
100% - 80%	Hasil belajar baik sekali
79% - 60 %	Hasil belajar baik
58% - 40%	Hasil belajar cukup
39% - 20%	Hasil belajar kurang
19% - 0%	Hasil belajar sangat kurang

Sumber : Buku Penulisan Karya Ilmiah oleh Zulmiyetri,dkk (2019)

Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal pelaksanaan pembelajaran dilakukan menggunakan panduan buku LKS dan guru terlihat belum menggunakan media didalam kelas sehingga pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik. Pada kelas 3B terdapat bebeapa peserta didik belum lancar dalam membaca sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang kurang lancar dalam membaca bila dijelaskan oleh teman maupun guru masih memahaminya sehingga dibutuhkan tambahan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan melaksanakan refleksi disetiap siklusnya untuk pemberian media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi plotagon dalam proses pembelajaran peserta didik. Penerapannya media pembelajaran video dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini telah dirancang peneliti dengan sebaik mungkin melalui refleksi yang didapat saat berada pada kelas tindakan. Rancangan media pembelajaran menghadirkan inovasi yakni peserta didik ikut ambil dalam mendubbing suara pada media pembelajaran sehingga salah satu inovasi ini dapat meningkatkan keingintahuan dan pemahaman peserta didik dengan respon yang baik oleh peserta didik saat melakukan tindakan didalam kelas.

Setelah melalukan rancangan kegiatan yang dilakukan adalah proses observasi didalam kelas terutama kelas 3B SDN Bumiayu 3 Malang. Peneliti melakukan observasi dan melakukan

prasiklus tanpa penggunaan media untuk mengamati jalannya proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 3B, kemudian mencatat temuan yang mengalih permasalahan yang ada dalam kelas sebagai bahan perbaikan untuk melakukan siklus I.

Pelaksanaan siklus I peserta didik melakukan pembelajaran sesuai seperti biasanya namun dengan perbedaan penggunaan media pembelajaran yang sudah peneliti rancang. Media pembelajaran yang peneliti rancang adalah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon dimana dalam video tersebut terdapat penjelasan materi instruksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimasukkan kedalam cerita pada video animasi yang telah peneliti rancang. Video animasi dilengkapi contoh instruksi dalam kehidupan sehari-hari dengan subbing suara peserta didik kelas 3B. setelah menonton video pembelajaran peserta didik diajak untuk bermain 'injak bumi' sebagai pemahaman atas media pembelajaran yang diberikan. Setelah melakukan permainan peserta didik mulai mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan rancangan media yang telah dirancang oleh peneliti.

Setelah melakukan siklus I peneliti melakukan refleksi. Refleksi dilakukan dengan guru pamong untuk berdiskusi terkait hasil *posttest* peserta didik pada siklus I. peneliti mengemukakan hasil *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon. Peneliti juga menyampaikan keadaan langsung dalam proses pembelajaran. Guru pamong memberikan saran dan masukan untuk tahapan siklus berikutnya. Kekurangan dari siklus I adalah media kurang bersifat interaktif kepada peserta didik sehingga peserta didik masih terlihat bingung atas isi dalam video dan perlu adanya rancangan tambahan yang membuat media dapat interaktif saat digunakan oleh peserta didik. Setelah melihat hasil indikator siklus I peneliti dan guru pamong memutuskan bahwasannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ada dalam tabel 2.

Peneliti mulai merancang dan menambahkan kekurangan dari hasil refleksi yang telah dilakukan. Peneliti tetap menggunakan hasil rancangan pada siklus I namun dengan tambahan interaktif. Interaktif dalam video ditambahkan dalam bentuk animasi contoh soal pada materi instruksi yang lebih banyak agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Peneliti juga memperhatikan saran yang telah diberikan oleh guru pamong.

Setelah melakukan prasiklus dilanjutkan dengan siklus I dan telah melakukan refleksi, maka peneliti melakukan siklus II. Siklus II dilakukan sama seperti siklus I dengan merancang media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon berdasarkan hasil refleksi siklus I kemudian menampilkan video dalam proses pembelajaran dengan menampilkan video animasi seperti siklus I namun terdapat tambahan dalam isi yakni lebih interaktif dengan contoh soal dan soal interaktif yang ada dalam isi video. Peserta didik menikmati video sehingga lebih memahami materi yang ada dalam media pembelajaran. Setelah menonton video pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan permainan 'injak bumi' seperti siklus I untuk memperdalam materi berupa soal dalam bentuk permainan yang diberikan. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah perlakuan tindakan dengan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon.

Refleksi siklus II dilakukan seperti siklus I untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik kelas 3B materi instruksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat mencapai indikator atau tidak yang dapat dilihat pada tabel 2. Refleksi dilakukan dengan guru pamong dan peneliti menjelaskan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas. Hasil belajar yang dapat dilihat pada soal *pretest* dijelaskan oleh peneliti kepada guru pamong. Berdasarkan siklus II maka ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat yang dapat dilihat pada tabel 2 sehingga tidak perlu adanya pengulangan siklus dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikatakan berhasil.

Tabel 2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan presentase ketuntasan belajar

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Nilai	40.00	80.00	100.00
% Ketuntasan	14,28 %	57,14%	100%

Sumber : Jurnal pendidikan dan pembelajaran oleh Isna,dkk (2021)

Berdasarkan hasil pada tabel 2 diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti dengan inovasinya dapat meningkatkan hasil belajar. Perolehan nilai peserta didik dapat meningkat ditunjukkan dengan nilai diatas rata-rata yang diperoleh oleh 4 peserta didik pada prasiklus mendapat presentase ketuntasan 14,28%, kemudian meningkat saat siklus I 16 peserta didik tuntas dengan bukti presentase ketuntasan 57,14% dan siklus II 28 peserta didik tuntas dengan presentase ketuntasan 100% sehingga perolehan nilai ≥ 70 dan presentase ketuntasan nilai telah mencapai ketuntasan dengan memperoleh presentasi $\geq 70\%$.

Hasil belajar peserta didik meningkat pada ranah kongnitif padai dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar dapat meningkat dibuktikan saat pengerjaan soal tes yang diberikan oleh peneliti bahwasanya jumlah nilai peserta didik meningkat disetiap siklusnya dengan adanya peningkatan KKM dari tiap siklus yang diberikan. Sehingga dengan meningkatnya hasil belajar dapat membuktikan bahwasannya penerapan media pembelajaran video animasi berbasis apliakasi plotagon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas 3B di SDN Bumiayu 3 Malang.

Peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon ini sesuai dengan penelitian milik fahreza,dkk 2024 bahwasanya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar ke peningkatan dari 55,5% menjadi 100% menunjukkan bahwasanya pemahaman peserta didik dapat meningkat pada pembelajaran yang menyenangkan dengan video dan pemahaman yang mendalam serta interaktif pada pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Aziz & Zakir, 2022).

Kesimpulan

Kesimpulan dalam penerapan media pembelajaran video animasi plotagon telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas 3B di SDN Bumiayu 3 Malang. Pada saat perlakuan prasiklus peserta didik mendapat rata-rata tingkat ketuntasan hanya mencapai 14,28%. Perlakuan siklus I dengan menggunakan tindakan setelah melakukan observasi saat prasiklus peserta didik mendapat rata-rata tingkat ketuntasan hasil belajar dengan posttest mencapai 57,14% yang berarti memiliki peningkatan yang signifikan. Percobaan siklus II tindakan melalui observasi dan tes dilakukan seperti siklus I dan memperoleh rata-rata tingkat ketuntasan mencapai 100% yang membuktikan bahwa penggunaan tindakan kembali meningkat dibandingkan siklus I.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan tindakan yang didapat bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi plotagon mendapat respon yang baik oleh peserta didik dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Agustina. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Tema 4 SDN kalimulyo 01 tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 11–17. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.34>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi* (Suryani). PT. Bumi Aksara.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cayzia, P., Rohana, & Nurfaizah. (2020). *Penerapan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 2 Tondon Kecamatan Tondon Kabupaten Toraja Utara Application Of Process Approach To Improve Learning Video Media To Improve Student ' s Interests In Learning Science*. 1–22.
- Farahsanti, I., Pribadi, A. J., Ariyanti, R., & Gunawan, G. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Online Berbasis Lesson Study. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i1.230>
- Husniatun, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1. a Sdn 03/lx Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3(2), 69–81. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i2.95>

- Ismawati, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make a Match Di Kelas Iv Sdn 3/lx Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3(2), 14–27. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i2.88>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- MARWANI, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Vi C Sd Negeri Wonosari I Tahun Pelajaran 2020/2021. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 28–34. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i2.120>
- Rusdianti. (2024). UPAYA MENUMBUHKAN SELF-CONFIDENCE BERBICARA BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI PLOTAGON PADA MAHASISWA IAIN SYEKH NURJATI CIREBON. 4(2), 324–342.
- SARI, D. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 39–45. <https://doi.org/10.51878/science.v1i1.191>
- Sari, N. I., & Guntur, M. (2024). Penerapan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 52 Pattedong Kabupaten Luwu Pendahuluan. *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan*, 12(4), 223–240. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/300>
- Seniati, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Siswa Kelas VI *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah ...*, 3, 598–604. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/4983/2128>
- Sigit Purwanto, E. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Fatimah. Siti (ed.)). Prenadamedia Group.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning. *Journal of Education Research*, 4(2), 592–598. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/213%0Ahttps://jer.or.id/index.php/jer/article/download/213/172>
- Zulmiyetri, Sarafuddin, N. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah*. KENCANA.