

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III UPT SPF SD NEGERI
106171 GUNUNG TINGGI**

***THE EFFECT OF USING ANIMATED VIDEO MEDIA ON STUDENTS'
SPEAKING SKILLS IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT GRADE
III UPT SPF SD NEGERI 106171 GUNUNG TINGGI
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Alex Ginting¹, Pandapotan Tambunan², Sutar Oktaviana Tampubolon³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Quality Medan, Jl Ngumban Surbakti No.18
Medan. Indonesia
alexginting270804@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026. 2) Keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026. 3) Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026, Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, dengan metode penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain penelitian *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil T.P 2025/2026. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas III yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian kelas III B 20 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas III A 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini memperoleh nilai rata-rata pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 45,00 dan kelas eksperimen sebesar 38,05. Nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 69,50 dan kelas eksperimen sebesar 85,50. Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai uji t dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memperoleh nilai uji t, $t_{hitung} 3,87 > t_{tabel} 2,02$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima yang berarti bahwa penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara Siswa, Media Video Animasi.

ABSTRACT

This study aims to determine 1) Students' speaking skills without using animated video media in the Indonesian language subject of class III of Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi Academic Year 2025/2026. 2) Students' speaking skills

using animated video media in the Indonesian language subject of class III of Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi Academic Year 2025/2026. 3) There is a significant influence on the use of animated video media in the Indonesian language subject of class III of Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi Academic Year 2025/2026, This type of research uses a quantitative approach, with a Quasi Experimental research method and a pre-test and post-test research design in the control class and the experimental class. The time of this research was conducted in the odd semester of the academic year 2025/2026. The population in this study was all class III, totaling 40 students. The research sample of class IIIB 20 students as the control class and class IIIA 20 students as the experimental class. The results of this study obtained an average value in the pre-test of the control class of 45.00 and the experimental class of 38.05. The post-test value of the control class was 69.50 and the experimental class was 85.50. Based on the results of the hypothesis test, the t-test value with the provisions of the control class was 61.58 and the experimental class was 80.63. Based on the results of the hypothesis test, the t-test value with the provisions of $t_{hitung} > t_{tabel}$ which obtained a t-test value of $t_{hitung} 3,87 > t_{tabel} 2,02$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted which means that the use of Animated Video Media on Students' Speaking Skills in Indonesian Language Subjects Class III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi Academic Year 2025/2026,.

Keywords: *Students' Speaking Skills, Animated Video Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan bangsa dan negara. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, karakter, dan sikap peserta didik sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sebagai investasi jangka panjang bagi pembangunan sumber daya manusia, penyelenggaraan pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa proses pembelajaran merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan. Melalui proses pembelajaran yang berkualitas, pendidikan diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, diperoleh informasi bahwa keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan media konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, sementara pemanfaatan media pembelajaran inovatif, khususnya video animasi, masih sangat terbatas. Akibatnya, kegiatan pembelajaran berlangsung kurang variatif, cenderung monoton, dan belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal. Situasi ini menyebabkan tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menjadi rendah, sehingga kesempatan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara juga belum maksimal.

Selain rendahnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Nilai ulangan harian yang diperoleh masih didominasi oleh skor di bawah batas ketuntasan, yaitu 70. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara, masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan didukung oleh media yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Tabel 1. 1 data ketuntasan hasil belajar siswa pada mata mata pelajaran bahasa indonesia kelas III upt spf sd negeri 106171 gunung tinggi.

KKM	Nilai	Jumlah Siswa Kelas				Keterangan
		III A	%	III B	%	
70	≥ 70	9	45	7	35	Tuntas
	< 70	11	55	13	65	Tidak Tuntas
	Jumlah	20	100	20	100	

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 mengenai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, diketahui bahwa pada kelas III-A terdapat 9 peserta didik (45%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 11

peserta didik (55%) masih memperoleh nilai di bawah KKM. Sementara itu, pada kelas III-B terdapat 7 peserta didik (35%) yang dinyatakan tuntas dan 13 peserta didik (65%) belum mencapai ketuntasan belajar. Secara keseluruhan, dari 40 peserta didik hanya 16 orang (40%) yang berhasil memenuhi KKM, sedangkan 24 peserta didik (60%) masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan didukung oleh media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Pemilihan media juga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi psikologis peserta didik agar penggunaannya memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara, masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media video animasi yang menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Dengan demikian, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026."

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena hasil belajar

peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, masih memerlukan peningkatan. Selain itu, sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai serta lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan penelitian, sehingga proses pengumpulan data dapat dilakukan secara optimal.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas III-A dengan jumlah 20 peserta didik dan kelas III-B sebanyak 20 peserta didik. Dengan demikian, jumlah populasi penelitian adalah 40 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur hubungan serta besarnya pengaruh antara variabel penelitian secara objektif melalui analisis statistik. Dalam penelitian ini, media video animasi berperan sebagai variabel bebas (*independent variable*), sedangkan keterampilan berbicara peserta didik merupakan variabel terikat (*dependent variable*). Hasil analisis diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil belajar pada kelas kontrol disusun untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu mengenai keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media video animasi. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal keterampilan berbicara.

Instrumen *pretest* terdiri atas empat soal lisan dengan skala penilaian, di mana setiap soal memiliki bobot 25 poin sehingga total skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 100 poin. Hasil *pretest* digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

Setelah pelaksanaan *pretest*, proses pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media video animasi. Pada akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pretest*, yaitu empat soal lisan dengan kriteria dan skala penilaian yang sama. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik setelah mengikuti pembelajaran konvensional serta membandingkan hasilnya dengan kemampuan awal yang diperoleh pada saat *pretest*.

Tabel 1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Kelas kontrol	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah siswa	20	20
Rata-rata	45,00	69,50
Simpangan baku	9,49	12,64
Nilai tertinggi	60	90
Nilai terendah	30	50

Deskripsi hasil belajar pada kelas eksperimen disajikan untuk menjawab rumusan masalah kedua, yaitu mengenai keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan media video animasi. Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan berbicara.

Instrumen *pretest* berupa empat soal lisan yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara. Setiap soal memiliki bobot penilaian sebesar 25 poin, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik adalah 100 poin. Hasil *pretest* digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.

Setelah pelaksanaan *pretest*, kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan memanfaatkan media video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*, yaitu empat soal

lisan dengan kriteria dan skala penilaian yang identik. Hasil *posttest* selanjutnya digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi serta membandingkannya dengan kemampuan awal yang diperoleh pada saat *pretest*.

Tabel 2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah siswa	20	20
Rata-rata	38,05	83,50
Simpangan baku	13,05	9,37
Nilai tertinggi	60	100
Nilai terendah	20	70

a. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas dengan Uji Liliefors Kelas Kontrol

Data	L_o	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,150	0,190	Normal
<i>Post-test</i>	0,146	0,190	Normal

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data **pretest** pada kelas kontrol memiliki nilai L_o sebesar 0,150, sedangkan nilai L_{tabel} sebesar 0,190. Sementara itu, data **posttest** memperoleh nilai L_o sebesar 0,146 dengan L_{tabel} sebesar 0,190. Karena nilai $L_o < L_{tabel}$ pada kedua data, maka dapat disimpulkan bahwa data **pretest** maupun **posttest** pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut telah memenuhi asumsi normalitas sehingga layak digunakan untuk analisis statistik lanjutan..

b. Uji Homogenitas

Tabel 4 Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	F	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,529	2,124	Homogen
<i>Post-test</i>	1,820	2,124	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data **pretest** dan **posttest** pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen. Pada uji homogenitas data **pretest**, diperoleh nilai **Fhitung** sebesar **0,529**, sedangkan nilai **Ftabel** sebesar **2,124**. Karena nilai **Fhitung** < **Ftabel**, maka data **pretest** dinyatakan homogen.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas terhadap data **posttest** menunjukkan nilai **Fhitung** sebesar **0,801**, sedangkan nilai **Ftabel** sebesar **2,168**. Nilai **Fhitung** yang lebih kecil daripada **Ftabel** (**Fhitung** < **Ftabel**) menunjukkan bahwa data **posttest** juga memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa data **pretest** maupun **posttest** pada kelas kontrol dan kelas eksperimen telah memenuhi asumsi homogenitas. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, data dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik sesuai dengan tujuan penelitian.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji **t** untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai **thitung** sebesar **3,87**, sedangkan nilai **ttabel** pada taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar **2,02**. Karena nilai **thitung** lebih besar daripada **ttabel** (**3,87** > **2,02**), maka hipotesis nol (**H₀**) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik ditolak.

Sebaliknya, hipotesis alternatif (**H_a**) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan berbicara peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media video animasi di kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata sebesar **69,50**, yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih belum optimal.
2. Keterampilan berbicara peserta didik setelah diterapkan media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026 memperoleh nilai rata-rata sebesar **83,50**. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi.
3. Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPT SPF SD Negeri 106171 Gunung Tinggi Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji **t**, yang menunjukkan bahwa nilai **thitung** sebesar **3,87** lebih besar daripada **ttabel** sebesar **2,02** ($3,87 > 2,02$). Dengan demikian, **H₀ ditolak** dan **H_a diterima**, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amral, R., & Asmar, A. (2020). *Proses belajar dalam pendidikan: Konsep dan penerapan*. Pustaka Cendekia.
- Amaliyah, N. (2020). *Pembelajaran efektif: Konsep dan praktik*. Pustaka Edukasi.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- DePorter, B., Reardon, M., & Nourie, S. S. (2022). *Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Kaifa.
- Ermaniatu, E. (2021). *Statistik pendidikan: Konsep dan penerapan uji homogenitas*. Pustaka Pelajar.
- Fauziah, A., Putri, L., & Santoso, B. (2023). *Penggunaan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.

- Fauziah, N., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis komunikasi.
- Fauziah, N., Hidayat, R., & Sari, M. (2023). *Pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Fitriani, A., Rasmitadila, & Laeli, S. (2023). Penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Fitriani, N., Rasmitadila, & Laeli, R. (2023). *Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Alfabeta.
- Hidayat, R., & Pratiwi, A. (2022). Pembelajaran berbicara untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Hugiono, & Poerwantana. (2019). *Psikologi pendidikan dan pengaruh belajar siswa*. Rineka Cipta.
- Istarani. (2021). *Media pembelajaran: Teori dan aplikasi*. Perdana Publishing.
- Kikhau, L. K., Sampe, M., & Nawa, N. E. A. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Kurnia, A., Adrias, J., & Suciana, E. (2025). Tinjauan literatur: Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Media Ilmu Pendidikan*.
- Kurnia, D., Adrias, Y., & Suciana, R. (2025). *Peningkatan pemahaman konsep abstrak melalui media video animasi pada pembelajaran sekolah dasar*. Pustaka Edukasi.
- Kurniawan, D. (2022). *Media pembelajaran interaktif berbasis animasi*. Rajawali Pers.
- Lilliefors, H. W. (2020). On the Kolmogorov–Smirnov test for normality with mean and variance unknown. *Journal of the American Statistical Association*.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Khalizah, N., & Unguo, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Wahana Pendidikan*.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik.
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Munir. (2020). *Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran interaktif*. Pustaka Pelajar.
- Nurfadhilah, S. (2023). *Pemanfaatan teknologi animasi dalam proses pembelajaran*. Media Eduka.
- Praseotyo, A., & Ramdhani, M. (2021). *Media animasi dalam pembelajaran: Teori dan praktik penerapannya di sekolah dasar*. Deepublish.
- Prasetyo, B., & Ramdhani, I. (2021). *Pengembangan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar*. Alfabeta.

- Pratama, R. (2020). *Keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Alfabeta.
- Putra, A. R. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui media video animasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Putra, R., & Ningsih, S. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: Konsep, teori, dan praktik*. Pustaka Edukasi.
- Putri, L., & Hasanah, R. (2024). *Media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Pustaka Cendekia.
- Rahmawati, N. (2024). *Pengaruh media video pembelajaran berbasis animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar* (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rofi'uddin, R. (2020). *Pembelajaran berbicara untuk membentuk pola pikir logis dan kreatif siswa*. Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sari, D., & Nugroho, A. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Sintawati, E., Jailani, M., & Arifullah. (2024). Pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih. *Jurnal*.
- Subando, J. (2021). *Motivasi dan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.