

**Table Of Content**

**Journal Cover** ..... 2

**Author[s] Statement** ..... 3

**Editorial Team** ..... 4

**Article information** ..... 5

    Check this article update (crossmark) ..... 5

    Check this article impact ..... 5

    Cite this article ..... 5

**Title page** ..... 6

    Article Title ..... 6

    Author information ..... 6

    Abstract ..... 6

**Article content** ..... 8

---

# Academia Open



*By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

---

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

**Article information**

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

## **Animated Videos Boost Grade IV Short Story Writing Skills: Experimental Study**

*Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV  
melalui Media Video Animasi: Studi Eksperimen Kuantitatif*

**Firnanda Rizkia Starwati, firnandastarwati@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Kemil Wachidah, kemilwachidah@umsida.ac.id, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

### **Abstract**

This study aimed to investigate the influence of animated video media on the short story writing skills of grade IV students at SDN 1 Paciran. The research followed a quantitative experimental approach, utilizing a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The population comprised 30 students, and a saturated sampling technique was employed, including all students. Data analysis involved normality tests and paired t-tests. The results of the normality test indicated that the data was normally distributed, as the p-values for both the pretest and posttest were greater than 0.05. The paired t-test analysis revealed a significant improvement in short story writing skills, with a significance value (1-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . The findings suggest that the use of animated video media positively influences the development of short story writing skills in grade IV students. This study holds implications for educators and curriculum designers, highlighting the potential of animated video media as an effective tool in enhancing students' writing abilities.

#### **Highlights:**

- Interactive learning: The use of animated video media engages students in a dynamic and interactive learning process, enhancing their short story writing skills.
- Quantitative experimental research: This study employs a quantitative experimental research design to rigorously examine the impact of animated video media on grade IV students' short story writing abilities.
- Significance of media integration: The findings emphasize the significance of integrating animated video media into the curriculum as a means to foster students' creativity and proficiency in writing short stories.

# Academia Open

Vol 8 No 1 (2023): June

DOI: 10.21070/acopen.8.2023.4749 . Article type: (Education)

**Keywords:** animated video media, short story writing skills, grade IV students, quantitative experimental research, pretest-posttest design.

Published date: 2023-06-26 00:00:00

## Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang sangat diperlukan untuk menyampaikan apa yang orang lain pikirkan secara tidak langsung. Dalam empat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan menulis termasuk sebagai keterampilan yang cukup rumit, dikarenakan menulis tidak hanya sekedar menyalin sebuah kata akan tetapi mengembangkan pola pikir dalam bentuk tulisan dan kata yang penuh makna[1]. Di dalam menulis sebuah cerita pendek siswa diminta untuk berfikir dan berimajinasi kemudian mengaplikasikannya menggunakan kalimat yang efektif. Menulis merupakan suatu tindakan komunikasi yang sama dengan berbicara dan mempunyai letak tujuan yang sama[2]. Dengan menulis seseorang dapat menuangkan segala fikiran yang tidak bisa disampaikan dengan berbicara, menulis juga dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa. Maka, dari hal tersebut untuk mencapai keberhasilan dalam menulis dibutuhkan adanya praktik dan juga latihan secara berkesinambungan. Tujuan dari keterampilan menulis cerita pendek yakni siswa mampu memahami dan mengungkapkan pesan, pendapat dan juga perasaan yang mereka punya melalui sebuah tulisan. Namun, dari hal tersebut sebagian siswa banyak yang merasa kesulitan dalam keterampilan menulis karena mereka menganggap bahwa menulis adalah sesuatu yang membosankan terutama saat menulis sebuah cerita.

Cerita pendek atau yang sering kali disebut dengan cerpen merupakan sebuah karangan yang bersumber dari imajinasi seorang penulis yang bersifat fiksi. Cerpen adalah sebuah bentuk karangan yang berbentuk prosa fiksi dengan durasi pendek dan bisa di baca dalam satu waktu serta tidak memerlukan waktu panjang [3]. Cerpen ialah sebuah seni atau keterampilan dalam menyajikan cerita yang di dalamnya terdapat satu kesatuan bentuk yang utuh yang tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu. Keterampilan menulis cerpen juga membutuhkan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajarannya [4]

Kemampuan menulis yang dimiliki oleh siswa kelas IV SDN 1 Paciran yakni masih sangat rendah. Metode yang sering diterapkan oleh guru yakni metode ceramah dan mencatat. Analisis penyebab terjadinya masalah cerita pendek yakni, kurangnya pemahaman siswa dalam menuliskan kosa kata ketika akan dituangkan dalam sebuah tulisan serta kurang bisa menyampaikan daya khayal mereka sehingga cenderung memakai bahasa sehari-hari dan cukup membingungkan para pembaca. Dari hal tersebut maka diperlukan adanya kegigihan seorang guru untuk bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan analisis penyebab masalah tersebut peneliti akan mengujicobakan media video animasi sebagaimana diketahui bahwa video animasi merupakan suatu alat atau media yang dapat membantu siswa belajar melalui unsur suara dan unsur gambar sehingga diyakini akan membantu siswa belajar secara lebih cepat serta dapat membantu guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan mudah dan santai..

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Afridzal dan Yusrawati JR Simatupang pada tahun 2018 yang mempunyai judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni melalui observasi dan dokumentasi dengan cara mengolah data yang telah dikumpulkan dari pelaksanaan siklus penelitian I dan Siklus penelitian II. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru telah menguasai pembelajaran menggunakan video animasi dengan baik dan benar. Pada siklus I Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26,96% dengan nilai rata-rata 66,48. Kemudian meningkat menjadi 81,48% pada siklus II dengan nilai rata-rata yang di peroleh yakni 71,67. Penelitian ini memiliki sebuah permasalahan yang sama dengan penelitian saya yakni mengenai upaya meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa SD melalui media video animasi

Media video animasi merupakan salah satu jenis media audio visual yang menggambarkan suatu objek bergerak dengan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Media video animasi ini menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual yang disertai dengan unsur-unsur gerak. Media ini akan selalu diterima oleh penonton khususnya anak-anak SD[5]. Pada dasarnya video animasi dikenal hanya sebagai suatu hiburan akan tetapi saat ini video animasi sudah sangat berkembang. Adapun beberapa manfaat pada video animasi dalam proses pembelajaran adalah a.) dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah di lupakan b.) menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat siswa secara nyata c.) mempermudah interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran d.) mempermudah siswa dalam memahami sesuatu. Adanya unsur gambar pada media video animasi dapat menjadikan alur cerita yang dialami lebih menarik. Tujuan dari media video animasi sendiri adalah agar mampu mengembangkan pikiran dan imajinasi siswa yang dapat di putar secara berulang-ulang[6].

Sebagaimana hasil penelitian yang terjadi, media video animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan juga alur yang jelas. Oleh sebab itu, media video animasi diharapkan dapat menuangkan ide yang dimiliki oleh siswa dalam bentuk tulisan, selain itu, diharapkan juga dapat merangsang pola pikir siswa menjadi suatu karangan cerita pendek yang menarik dan juga kaidah kebahasaan yang benar. Gambaran media video animasi pada penelitian ini berupa gambar animasi bergerak yang menjelaskan tentang keterampilan menulis cerita pendek dengan suara yang diisi oleh penulis sendiri. Adapun proses pembuatan media ini dibantu dengan aplikasi kinemaster dan juga bantuan gambar yang ada pada google. Untuk proses penggunaan media video animasi yaitu dibutuhkan adanya proyektor dan lcd serta laptop agar para peserta didik melihat dengan jelas dan tentunya faham.

Dalam sebuah kegiatan tentunya ada tujuan tertentu, seperti halnya dalam kegiatan menulis. Contohnya yakni ingin mengungkapkan fikiran yang tidak bisa di ungkapkan, mencatat agar tidak lupa, atau menghilangkan rasa

bosan. Dalam salah satu penelitian tujuan menulis adalah a) Memberitahukan, b) Meyakinkan, c) Menghibur, d) Mengekspresikan [7]. Dari beberapa tujuan di atas, maka tujuan menulis adalah untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur dan juga mengekspresikan melalui sebuah tulisan. Selain itu tujuan menulis juga dapat di kelompokkan menjadi tiga yakni menulis dengan tujuan untuk belajar, menulis dengan tujuan untuk hiburan dan juga menulis dengan tujuan untuk usaha.

## Metode Penelitian

Penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis metode penelitian yakni Pre Eksperimental Design. Sedangkan, untuk Rancangan penelitiannya menggunakan jenis penelitian One group Pretest Posttest design Dimana rancangan penelitian ini yaitu terdapat sebuah Pretest sebelum adanya perlakuan. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel jenuh yakni dengan memperhatikan nilai kejenuhan sampel atau sampel yang sudah maksimum dan menggunakan semua jumlah populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil semua siswa kelas IV A SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian [8]. Prosedur dan pelaksanaan eksperimen pada penelitian adalah melibatkan satu kelompok yang di beri pretest, perlakuan, kemudian posttest. Keberhasilan treatment akan ditentukan dari perbandingan dua nilai yaitu nilai pretest dan nilai posttest [9]. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni berupa Tes mengarang cerita pendek dengan tema berdasarkan ide dan imajinasi yang mereka miliki untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan menulis cerita pendek. Tujuan adanya instrumen penelitian adalah untuk mengukur variabel yang akan diteliti pada penelitian yang dilakukan. Untuk memudahkan dalam melakukan penilaian hasil menulis cerita pendek maka perlu dibuat pedoman penilaian yang sudah di ringkas oleh penulis yakni sebagai berikut.

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Judul	1-10
2	Tokoh	3-20
3	Gaya bahasa	4-25
4	Tema	2-15
5	Plot	3-20
6	Latar	1-10
TOTAL		100

**Table 1.** Pedoman Penskoran Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Validitas merupakan sebuah alat ukur yang merupakan hal penting dalam sebuah penelitian dan wajib dilakukan. Penelitian dapat dikatakan memiliki validitas tinggi apabila mampu menjalankan instrumen berdasarkan fungsinya. Dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (construct validity). Untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan pendapat dari ahli (judgment expert). Dalam menentukan penelitian instrumen dapat menggunakan skala penilaian menurut (Ihsan, 2015) [10].

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi atau perbaikan
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid dapat digunakan akan tetapi perlu di revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid karena banyak revisi besar sehingga disarankan tidak dipergunakan
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak dapat di pergunakan

**Table 2.** Kriteria Validasi

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa alat ukur dapat memberikan perolehan hasil penelitian. Reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini yakni menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan pengambilan keputusan jika nilai Alpha lebih besar dari rtabel maka item-item yang digunakan reliabel atau konsisten, sedangkan jika nilai Alpha lebih kecil dari nilai rtabel maka item-item yang digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten [11]. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk menguji sekelompok data yang berasal dari populasi yang berada dibawah frekuensi normal atau tidak. Uji normalitas ini untuk mengetahui hasil data dari nilai pre test dan post tes berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan program SPSS for windows versi 16.0. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-sampel shapiro wilk dengan Taraf signifikansi 5% atau

0,05. Jika  $\geq 0,05$  maka distribusinya normal sedangkan Jika  $< 0,05$  maka distribusinya tidak normal. Uji hipotesis hasil eksperimen pada penelitian ini yakni menggunakan rumus uji-t dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Dengan menggunakan data hasil perbandingan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IV sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Maka data dari seluruh responden atau sumber data yang terkumpul di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0

## Hasil dan Pembahasan

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Data yang di dapatkan saat penelitian adalah hasil dari validasi instrumen, dan hasil tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Adapun data hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen perangkat	V1	V2	Persentase	Keterangan
Silabus	29	26	85,93%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
RPP	42	39	84,37%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Bahan ajar	39	48	90,62%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Soal pretest-posttes	24	25	87,5%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Media	44	47	87,5%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi

**Table 3.** Hasil Validitas Instrumen

Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa validitas Silabus, RPP, Bahan ajar, Pretest-posttest serta Media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 paciran.

No.	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,3061	0,568	VALID
2	0,3061	0,839	VALID
3	0,3061	0,590	VALID
4	0,3061	0,521	VALID
5	0,3061	0,642	VALID
6	0,3061	0,752	VALID

**Table 4.** Hasil Validitas Soal

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rtabel dengan ( $df = N - 2$ ) nilai signifikan 0,05 dengan jumlah responden atau sampel  $30 - 2 = 28$  maka  $rtabel = 0,3061$ . Hal tersebut terjadi karena  $rtabel < rhitung$  maka dinyatakan valid.

### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan instrumen yang cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16 menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan diperoleh hasil sebagai berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.509	6

**Table 5.** Hasil Reliabilitas Menggunakan SPSS 16

Dari tabel diatas diperoleh hasil 0,509 dengan koefisien reliabilitas 6% dan harga rtabel sebesar 0,3061 dengan N=30. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil reliabilitas menggunakan rumus Cronbach,s Alpha dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro Wilk dalam perhitungan menggunakan SPSS. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya > 0,05, sedangkan jika taraf signifikannya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut adalah data dari uji Shapiro Wilk menggunakan perhitungan SPSS 16.0.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.161	30	.062	.920	30	.087
posttest	.147	30	.099	.944	30	.119

**Table 6.** Hasil Uji Normalitas

Dari hasil diatas pada kolom Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,05. Untuk pretest sebesar 0,087 sedangkan posttest adalah 0,119. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal.

### 4. Uji Hipotesis ( Uji -t )

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN I Paciran. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample Statistic dan Uji Paired Sample Test. Adapun kaidah keputusan uji hipotesis yakni sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig (1-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2. Jika nilai Sig (1-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 16.0.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	67.0000	30	7.49713	1.36878
	posttest	84.0000	30	8.55006	1.56102

**Table 7.** Output Paired Sample Statistic Menggunakan SPSS 16.0

Pada tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 67,00. Pada data posttest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 84,00. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest keterampilan menulis cerita pendek.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (1-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest -	-1.70000E	9.52311	1.73867	-20.55599	-13.44401	-9.778	29	.000
	posttest	1							

**Table 8.** Output Paired Sampel Test menggunakan SPSS 16.0

Berdasarkan tabel paired sampel t-test di atas, menunjukkan nilai Signifikansi (1-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

## Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan menggunakan One Grup Pretest-Posttest Design. Uji pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada penelitian ini dilakukan melalui uji t-test dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05 serta dibantu dengan SPSS 16.0. Sebelum menggunakan teknis analisis uji t-test Peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai bentuk syarat melakukan uji t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah jenis data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui uji t dengan jenis paired sample statistic dan paired sample test menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 67,00. Pada data posttest menunjukkan nilai rata-rata atau mean sebesar 84,00. Berdasarkan uji t berpasangan paired sample test diperoleh nilai sig- (1-tailed)  $0,000 < 0,05$  Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Afridzal Dan Yusrawati JR Simatupang pada tahun 2018 dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh [12]. Dari hal tersebut dapat dibuktikan bahwa setelah menggunakan media video animasi siswa kelas IV SDN I Paciran memiliki dampak yang positif terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Dengan adanya media video animasi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat memaparkan ide atau gagasan mereka dalam sebuah bentuk tulisan.

## References

1. M. Prasrihamni, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," buah hati, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019.
2. E. Syafitri, "Efektivitas Penerapan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Pribadi Siswa Kelas XII MA Bustanul Arifin Desa Tramuk Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan," RESWARA J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.46576/rjpkm.v1i2.731.
3. D. A. Putri Pratiwi, "Hubungan Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas V Sd Gugus Vii Mengwi Tahun Ajaran 2017/2018," J. Lesson Learn. Stud., vol. 1, no. 1, pp. 43-51, 2018, doi: 10.23887/jlls.v1i1.14626.
4. A. Pujiyanto, A. Nuryatin, and I. Artikel, "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Model Investigasi Kelompok Dan Model Stad Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas Vii," Seloka - J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones., vol. 4, no. 2, pp. 131-139, 2015.
5. A. Afridzal, "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh," J. Tunas Bangsa, vol. 5, no. 2, p. 231, 2018.
6. S. mufarrohah, lailatul & rukmi, "Pengembangan Media Video Animasi dua Dimensi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Abstrak," Jpgsd, vol. 8, pp. 861-871, 2015.
7. F. Rahma, "Pemanfaatan Folklor Sebagai Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas X Tunarungu SLB Laniang Makassar," 2021.
8. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Ke-2. Bandung: ALFABETA, 2018.
9. R. I. L. Umami, Pengaruh Model Pembelajaran Open Problem Based Learning (OPBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Di SMK Yapalis Krian, vol. 4, no. 1. 2017.
10. H. Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya," Pedagog. J. Ilmu Pendidik., vol. 13, no. 3, 2015, doi: 10.17509/pedagogia.v13i3.6004.
11. F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," J. Ilm. kependidikan, vol. 13, no. 1, pp. 53-59, 2017, doi: 10.21831/jorpres.v13i1.12884.
12. A. Afridzal, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh," pp. 723-737, 2018.