

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA

Faizatul Ulya¹, Rahmi², Miftahul Marhamah³, Desi Wardiah⁴, Eni Heldayani⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang

¹faizaul@gmail.com, ²777rahmi@gmail.com, ³miftahulmarhamah80@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animated film media on elementary school students' Indonesian language learning outcomes. The background of this research is based on the low learning outcomes and the lack of engaging learning media used in the classroom. This study employed a quantitative method with an experimental design using pretest and posttest techniques. The sample consisted of all fourth-grade students, totaling 24 participants. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. The results showed that the use of animated film media had a positive effect on improving students' learning outcomes. This is indicated by a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, animated film media can be an effective alternative to enhance the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *animated film, elementary school, indonesian language learning, instruksional media, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen menggunakan teknik pretest dan posttest. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, media film animasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Kata Kunci: hasil belajar, media film animasi, media pembelajaran, pembelajaran bahasa indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa, khususnya melalui penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Namun, dalam praktiknya keterampilan menyimak sering kali kurang mendapatkan perhatian optimal sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada sebuah keterampilan menyimak cerita ini sekolah dan guru memang harus lebih diperhatikan lagi, apalagi dalam penerapan sebuah media pembelajaran. Jika penerapan media pembelajaran kurang tepat maka hasil belajar yang siswa dapat akan tidak optimal, oleh karena itu guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran terutama pembelajaran menyimak agar keterampilan menyimak siswa optimal (Oktavia, 2024). Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif serta cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran

yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Animasi merupakan media penyampaian ide atau konsep visual yang dapat memengaruhi siswa sehingga mampu menarik perhatian siswa saat belajar (Hikmah & Purnamasari, Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media film animasi yang menyajikan kombinasi audio dan visual secara menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa secara lebih efektif. Video animasi pembelajaran merupakan salah satu media audio-visual yang memuat pesan pembelajaran berupa prosedur, konsep, penerapan, atau pengetahuan yang dapat membantu siswa memahami materi (Sudiarta & Sandra, 2016; Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menyimak dan hasil belajar Bahasa Indonesia dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan metode konvensional berbasis ceramah, pemanfaatan media visual sederhana, serta penggunaan media berbasis audio visual. Pendekatan berbasis audio

visual cenderung memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode konvensional karena mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa melalui stimulus ganda (visual dan suara). Namun, sebagian besar penelitian masih terbatas pada penggunaan media yang kurang interaktif atau belum mengoptimalkan aspek daya tarik visual secara maksimal. Selain itu, keterbatasan juga terlihat pada kurangnya fokus terhadap keterampilan menyimak sebagai aspek utama yang dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media film animasi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan film animasi sebagai media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi yang dapat

diterapkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media film animasi. Media ini menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat merangsang perhatian siswa serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disampaikan (Mu'in, 2024).

Film animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara konkret dan menarik. Melalui gambar bergerak, suara, dan alur cerita, siswa dapat lebih mudah memahami isi materi pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak teks narasi. Selain itu, penggunaan media animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Masfaratna, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu

meningkatkan perhatian, minat, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat membantu menyederhanakan konsep yang kompleks dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa (Vi & Panjang, 2025). Namun demikian, sebagian penelitian masih terbatas pada penggunaan media yang kurang interaktif dan belum mengoptimalkan pemanfaatan film animasi secara maksimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Firmansah, 2022).

Selain itu, penelitian yang secara khusus menekankan pada keterampilan menyimak masih relatif terbatas, padahal keterampilan ini memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media film animasi diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu meningkatkan

keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun emosional. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Dengan mengaitkan penggunaan video animasi ke dalam beberapa materi pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar serta bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar (Ayuni, 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media film animasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara lebih optimal. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar yang cenderung tertarik pada unsur visual dan gerak. Selain itu, penggunaan video animasi membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami

oleh siswa (Alya, 2026) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa secara objektif dan terukur. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian (Swarjana, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui

hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Reynaldi et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan (Swarjana, 2022).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud mencakup kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada keterampilan menyimak (Haryadi et al., 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes berupa soal pilihan

ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar nilai, dan data pendukung lainnya (Munthe et al., 2023).

Instrumen penelitian yang digunakan harus memenuhi kriteria valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya (Swarjana, 2022).

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan instrumen dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pemberian pretest, penerapan media film animasi dalam pembelajaran, serta pemberian posttest. Tahap akhir meliputi pengolahan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik kuantitatif. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians, serta uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa (Reynaldi et al., 2022).

Hasil analisis data digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa media film animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan diperoleh hasil penelitian yang valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Selain itu, penggunaan media film animasi juga mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi teks narasi. Meskipun terdapat keterbatasan dalam fasilitas dan waktu, media ini tetap efektif digunakan. Dengan demikian, media film animasi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

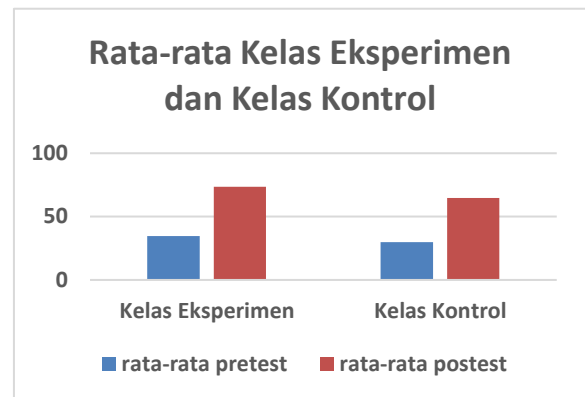
Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain terhadap hasil belajar Siswa SDN 40 Palembang Kelas Eksperimen

N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Sumber: Hasil Penelitian kelas Eksperimen dan kelas Kontrol 2026.

Gambar 1 Diagram



Sumber : Peneliti tahun 2026

Gambar 2 Peserta Didik saat mengerjakan LKPD



Sumber: Peneliti tahun 2026

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan

adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest yang menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran mengalami perkembangan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik siswa. Dari aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami isi materi, khususnya pada keterampilan menyimak teks narasi. Siswa menjadi lebih mampu menangkap informasi, memahami alur cerita, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran secara lebih tepat. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran, seperti meningkatnya minat, perhatian, dan motivasi belajar. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media film animasi terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena media animasi menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat merangsang

perhatian siswa serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan media film animasi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Siswa menjadi lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan serta lebih mudah dalam memahami informasi yang diberikan secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa media film animasi dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan fasilitas pendukung dan waktu pembelajaran yang terbatas. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan media film animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini tetap layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi seperti film animasi. Guru diharapkan mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Selain itu, pihak sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung yang memadai guna menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, seperti eksperimen dengan kelompok kontrol, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian dapat lebih general dan akurat. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji penggunaan media film animasi pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil

belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, N. S. (2024). 1, 2. *PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II DI SDN 116 PEKANBARU*, 09.
- Albert. (2020). KONSEP PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH - Albert Efendi Pohan, S. In *CV. Sarnu Untung* (p. 236).
- Arifan Ananda, Q. M. dan H. S. (2025). *Humaniora*. 3(4), 4.
- Firmansah. (2022). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 119–124. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2390>
- Gunawijaya. (2021). PINTU: Pusat Penjaminan Mutu. *JURNAL Pusat Penjaminan Mutu*, 2(1), 173. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jurnalmutu/article/view/1332/1040>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.

- AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 69.
- Ketut Swarjana. (2022). *POPULASI-SAMPEL, TEKNIK SAMPLING & BIAS DALAM PENELITIAN - I* Ketut Swarjana, S (p. 4). <https://books.google.co.id/books?id=87J3EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Masfaratna. (2022). *Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi PhET Meningkatkan Hasil Belajar* (p. 12).
- Mu'in. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (p. 77). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=oB0EEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=latihan+sepakbola+multimedia+interaktif&ots=yeGfSHgYAE&sig=BuFaehF-CANMbnbKmRp2ysq0OCQ>
- Munthe, D. A. Y. P. H., Sukma, D. P., Syahrani Yumna Irfani, & Yuli Deliyanti. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa* (Vol. 2, Issue 2, pp. 48–56). <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>
- Nabila, A., Abdi, M. S., Prishananda, N. Z., Raudah, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Pemanfaatan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Nasution, M. I. K., & Rizky, M. C. (2024). *Pengaruh Kepemimpinan , Komunikasi Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Asn Dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Labuhan Batu Selatan Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Labuhan Batu Selat*. 7(September), 173.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 53. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Vi, S. D. N., & Panjang, R. (2025). 1 , 2, 3 1. 11(September).
- Waskito, S. K., & Rahayu, M. (2024). *Pengaruh servant leadership dan kompetensi pegawai terhadap kinerja pegawai PT lintas trans*. 10(4), 341.

- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(1), 80–89.
- Ningsih, N. P. A., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media video animasi dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran ilmu sosial di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*. Maulidi, M. R., Salim, A., & Utama, A. H. (2025). Pemanfaatan animasi 3D sebagai media pembelajaran untuk efektivitas belajar siswa. *Jurnal Bahasa Inggris dan Pendidikan*, 10(2) Endrawati, R. (2024). <https://doi.org/10.31004/jele.v10i2.762>
- Peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(9), 3652–3667. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i4.9205>