



GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11765



Keefektifan Pembelajaran Mengidentifikasi Isi Cerita Hikayat Menggunakan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMA

Nufi Azam Muttaqin*, Haryadi**, Agus Nuryatin***

* Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

**Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

***Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Alamat surel: nufiazammuttaqin@students.unnes.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Pembelajaran
sastra;
Media animasi;
Cerita hikayat.

Pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak seringkali kurang mendapatkan perhatian. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik sehingga berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar siswa dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak perlu menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak salah satunya adalah media animasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media animasi dalam pembelajaran sastra elemen menyimak, khususnya pada pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat. Peneliti menggunakan metode *pre-experimental* dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test* dalam melakukan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi memenuhi kriteria keefektifan. Hal tersebut diukur berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Media animasi yang menyajikan visualisasi berupa gambar bergerak disertai suara dapat meningkatkan fokus siswa dalam menyimak cerita hikayat.

Abstract

Keywords:
Literature learning;
Animation media;
Saga stories.

Literature learning, especially the listening element, often receives little attention. One of the contributing factors is the teacher's lack of ability to present interesting learning material, which has an impact on reducing students' interest and motivation to learn in teaching and learning activities in the classroom. Literature learning, especially the listening element, needs to present interesting learning media. One of the media that can be used in literature learning, especially the listening element, is animation media. The aim of this research is to determine the level of effectiveness of using animation media in learning literary elements of listening, especially in learning to identify the content of saga stories. Researchers use methods pre-experimental by using design one group pre-test post-test in conducting research. The research results show that learning to identify the content of saga stories using animation media meets the criteria for effectiveness. This is measured based on the results of the t test which shows a significance value of $0.000 < 0.05$, which means H_0 rejected and H_a accepted. Animation media that presents

visualizations in the form of moving images accompanied by sound can increase students' focus in listening to saga stories.

Terkirim : 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV

Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra merupakan salah satu kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada jenjang SMA. Tujuan utama pembelajaran sastra adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami sastra. Pembelajaran sastra bertujuan untuk memberikan pengalaman mengapresiasi karya sastra dan mengekspresikan karya sastra (Ariyana et al., 2022). Salah satu capaian pembelajaran sastra yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan memahami karya sastra melalui kegiatan menyimak karya sastra. Pembelajaran sastra elemen menyimak harus diajarkan secara optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak seringkali kurang mendapatkan perhatian. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik sehingga mengurangi perhatian dan antusias siswa dalam belajar. Hal tersebut merupakan sebuah masalah yang perlu dicarikan solusi agar pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak dapat diajarkan secara maksimal.

Pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak perlu menghadirkan sarana penunjang berupa media. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi berkaitan dengan materi pembelajaran. Kristanto (2016: 6), mengatakan bahwa media adalah segala hal yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan berupa materi pembelajaran yang diharapkan dapat menarik perhatian, minat, dan merangsang pikiran siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas sebagai alat bantu komunikasi sehingga diharapkan dapat membangun komunikasi yang efektif dan interaktif antara guru dengan siswa (Sanaky, 2013: 4). Indriana (2011: 15), juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan antara guru dengan siswa. Guru hendaknya dapat memilih media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain menarik, keterwakilan pesan yang akan disampaikan guru harus menjadi pertimbangan dalam memilih media (Dewanta, 2020). Pemilihan media yang tepat dapat memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran tertentu sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Nurdyansyah (2019: 44), pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik serta tercapainya hasil belajar yang optimal.

Salah satu kompetensi pembelajaran sastra yang diajarkan di SMA terdapat pada materi cerita hikayat. Kompetensi tersebut diajarkan pada jenjang kelas X SMA atau Fase E dalam kurikulum merdeka. Menurut Sugiarto (2015), cerita hikayat merupakan prosa lama yang mengangkat cerita tentang raja dan bangsawan yang berlatar kehidupan di istana. Cerita hikayat biasanya berisi tokoh-tokoh yang memiliki kesaktian dan juga dikaitkankan dengan peristiwa sejarah. Pembelajaran materi cerita hikayat yang diajarkan di

kelas X SMA salah satunya menekankan pada kemampuan pemahaman siswa terhadap isi cerita hikayat melalui kegiatan menyimak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran sastra khususnya pada materi teks cerita hikayat di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu, diperoleh informasi bahwa pembelajaran materi cerita hikayat khususnya elemen menyimak belum berjalan dengan efektif dan optimal. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran dan belum pernah menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Hal tersebut tentu dapat menjadi masalah yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa karena metode konvensional cenderung membosankan dan monoton. Pembelajaran materi cerita hikayat khususnya elemen menyimak perlu menghadirkan media sehingga dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Media animasi merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran cerita hikayat khususnya elemen menyimak. Animasi merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak diiringi suara. Animasi merupakan salah satu media yang memiliki daya tarik tersendiri. Selain dapat membantu memahami konsep materi yang sulit dijelaskan dengan alat bantu lain, media animasi juga memiliki nilai estetika dengan tampilan visual yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (Ningsi, 2018).

Penelitian tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah banyak dilakukan. Windhiarty et al., (2017), melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Media Berbasis *Adobe Flash* Siswa Kelas XI SMA". *Adobe Flash* merupakan aplikasi pembuat animasi yang dijalankan oleh sistem operasi *windows*. Dari hasil penelitian tersebut, terbukti bahwa penggunaan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dikatakan efektif dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Cahyani et al., (2022), juga melakukan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya". Pembelajaran yang diteliti adalah pembelajaran menulis teks eksplanasi. Penelitian membuktikan bahwa media animasi efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Pranata et al., (2021), yang melakukan penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita". Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menulis cerita menunjukkan kriteria keefektifan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan terhadap keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti tentang keefektifan media animasi dalam pembelajaran sastra khususnya materi mengidentifikasi isi cerita hikayat cerita kelas X SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media animasi dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat. Penelitian ini memfokuskan pada uji keefektifan media animasi dalam pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak. Hal inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat dijadikan referensi dalam

menentukan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran sastra elemen menyimak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat berdasarkan perlakuan-perlakuan yang diberikan pada kelompok tertentu (Payadnya & Jayantika, 2018: 2). Sugiyono (2017: 107), juga mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen merupakan sebuah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menyelidiki pengaruh dari sebuah perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen atau *pre-experimental*. Penelitian pra eksperimen atau *pre-experimental* merupakan jenis penelitian eksperimen yang dalam penelitiannya hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak melibatkan kelompok kontrol (Yusuf, 2017: 78). Desain penelitian eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Tahap penelitian menggunakan desain *one group pre-test post-test* diawali dengan pemberian *pre-test* sebelum diberi perlakuan, kemudian subjek diberi perlakuan secara sistematis serta diberikan *post-test* di akhir proses penelitian untuk mengetahui pengaruh setelah diberi perlakuan (Pebriyanti et al., 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu dengan total populasi sebanyak 165 orang yang merupakan siswa jenjang kelas X. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X.2 dengan jumlah 30 orang yang dipilih sebagai sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik tes dan nontes. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes dan pedoman observasi. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan beberapa temuan, di antaranya yaitu diperoleh data nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,17. Sementara itu, nilai rata-rata *post-test* menunjukkan angka 82,83. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa terdapat adanya peningkatan nilai setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan selisih nilai rata-rata sebesar 27,66. Dengan kata lain, peningkatan hasil nilai rata-rata siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) adalah sebesar 27,66%.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	55,17	30	6,363	1,162
POSTTEST	82,83	30	3,869	,706

Tabel 1. Paired Samples Statistics

Keefektifan media animasi dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat dapat dilihat pada tabel berikut.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-27,667	7,160	1,307	-30,340	-24,993	-21,165	29	,000

Tabel 2. Paired Samples Test

Apabila H_a diterima, maka dapat diketahui bahwa terdapat adanya perubahan nilai rata-rata hasil belajar. Hal tersebut berarti juga bahwa perlakuan (*treatment*) yang diberikan memberikan pengaruh dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan. H_a diterima apabila nilai signifikansi menunjukkan angka kurang dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya menunjukkan angka lebih dari 0,05, maka dapat diketahui bahwa hipotesis ditolak. Hal tersebut disampaikan oleh Nuryadi & Khuzaini (2016) bahwa keputusan diuji pada taraf signifikansi 0,05. H_0 ditolak apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Dengan kata lain, H_a diterima apabila nilai signifikansinya menunjukkan angka kurang dari 0,05.

Hasil perhitungan yang tersaji dalam tabel tersebut memberikan informasi data bahwa nilai signifikansi (*2 tailed*) adalah sebesar 0,000. Dengan demikian, nilai signifikansi yang didapat dari hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan angka kurang dari 0,05. Dari data tersebut dapat ditarik sebuah simpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa terdapat adanya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*, yang berarti adanya pengaruh setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Kemudian, t hitung menunjukkan nilai negatif yaitu sebesar -21,165. Dalam kejadian seperti ini, t hitung negatif dapat bernilai positif, maka nilai t hitung adalah 21,165. Kemudian mencari nilai t tabel. Nilai t tabel dapat dicari dengan merujuk pada nilai kebebasan *degree of freedom* (df) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dapat dilihat pada tabel bahwa nilai df adalah 29, dan nilai $0,05/2$ adalah 0,025. Maka dari itu, dapat diketahui nilai t -tabelnya adalah sebesar 2,042. Dengan demikian, melihat data nilai t -hitung (21,165) lebih besar daripada t -tabel (2,052), maka diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian tentang keefektifan pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi menghasilkan beberapa temuan. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel dengan jumlah total siswa sebanyak 30 orang.

Penelitian diawali dengan melaksanakan pembelajaran secara konvensional sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar yang dibuat oleh guru. Peneliti membacakan cerita dihadapan siswa pada pembelajaran cerita hikayat elemen menyimak dengan kegiatan mengidentifikasi isi cerita hikayat. Setelah dibacakan cerita, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi isi dari cerita yang telah dibacakan yaitu cerita hikayat berjudul "*Saa Ijaan dan Ikan Todak*". Setelah dibacakan cerita, peneliti memberikan beberapa pertanyaan terkait isi cerita hikayat kemudian siswa diminta untuk menuliskan jawabannya pada lembaran kertas. Hasil identifikasi siswa berkaitan dengan isi cerita hikayat yang telah dibacakan kemudian diberikan penilaian. Hasil penelitian tersebut kemudian dijadikan sebagai nilai *pre-test*.

Berdasarkan analisis data *pre-test*, kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,17. Capaian tersebut masih sangat jauh dari harapan jika mengacu pada nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan dalam KKTP. Capaian nilai yang masih dibawah nilai ketuntasan minimal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Siswa mengungkapkan bahwa cerita hikayat yang disampaikan dengan metode ceramah kurang menarik dan beberapa informasi yang disampaikan tidak jelas. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak mampu menangkap semua informasi yang disampaikan dalam cerita hikayat. Siswa juga merasa bosan jika pembelajaran sastra khususnya elemen menyimak disampaikan secara konvensional menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengurangi motivasi belajar siswa yang berdampak pada capaian nilai pembelajaran yang masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal.

Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Peneliti melibatkan media pembelajaran berupa animasi pada pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat di pertemuan berikutnya. Animasi yang digunakan yaitu video animasi cerita hikayat "*Saa Ijaan dan Ikan Todak*" sesuai dengan teks yang diajarkan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat yang diambil dari *YouTube*. Pembelajaran diawali dengan pembukaan dan apersepsi sesuai skenario yang telah tertulis dalam langkah-langkah pembelajaran pada modul ajar. Kemudian, peneliti menyiapkan video animasi yang akan ditayangkan melalui *LCD projector*. Siswa diarahkan untuk menyimak dengan saksama video animasi cerita hikayat dan diberikan arahan tentang aktivitas yang akan dilakukan setelah menyimak video animasi tersebut. Setelah siswa selesai menyimak video animasi cerita hikayat "*Saa Ijaan dan Ikan Todak*", kemudian peneliti memberikan *post-test* untuk menguji tingkat keefektifan media animasi dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat.

Berdasarkan hasil *post-test*, ditemukan data bahwa nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diukur dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan yang hanya mencapai angka 55,17 meningkat menjadi 82,83 setelah diberi perlakuan. Angka tersebut menandakan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dengan selisih nilai rata-rata yang signifikan yaitu sebesar 27,66. Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi dapat memberikan perbedaan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita. Dengan kata lain, media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran cerita hikayat elemen menyimak. Tampilan visual dalam

bentuk video gambar bergerak yang menarik didukung dengan audio yang jelas dapat merangsang pikiran serta menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan fokus mereka dalam menyimak isi cerita hikayat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Ningsi (2018), bahwa selain dapat membantu memahami konsep materi yang sulit dijelaskan dengan alat bantu lain, media animasi juga memiliki nilai estetika dengan tampilan visual yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

SIMPULAN

Media animasi dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran sastra khususnya materi cerita hikayat elemen menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi telah terbukti efektif. Hasil perhitungan uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang artinya nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata *pre-test* siswa hanya mencapai angka 55,17, sedangkan nilai rata-rata *post-test* siswa setelah diberi perlakuan menunjukkan adanya peningkatan menjadi 82,83. Angka tersebut menunjukkan adanya perubahan positif yang berarti bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata dengan selisih nilai sebesar 27,66. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat. Media animasi sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran cerita hikayat khususnya elemen menyimak. Visualisasi animasi yang menyajikan gambar bergerak yang menarik didukung dengan audio yang jelas dapat merangsang pikiran serta menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan fokus mereka dalam menyimak isi cerita hikayat.

DAFTAR RUJUKAN

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Ariyana, Purawinangun, I. A., & Rojudin, R. (2022). Evaluasi Pembelajaran Sastra sebagai Alternatif Peningkatan Belajar di Sekolah. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 23–30.
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417–426.
- Dewanta, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 79–85.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Ningsi, N. P. S. (2018). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Animasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 3(1), 44–56.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.

- Nuryadi, & Khuzaini, N. (2016). Keefektifan *Team Game Tournament* Ditinjau dari Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan). *Mercumatika*, 1(1), 627–639.
- Payadnya, & Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pebriyanti, D., Sahidu, H., & Sutrio, S. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Perubahan Konseptual untuk Mengatasi Miskonsepsi Fisika pada Siswa Kelas X Sman 1 Praya Barat Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(2), 92–96.
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276.
- Sugiarto, E. (2015). *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Windhiarty, W., Jafar, H., & Sulistyowati, E. D. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Media Berbasis *Adobe Flash* Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*, 1(4), 367–376.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.