

## Media Vocer untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 8-9 Tahun

Tiara Astari<sup>1</sup>, Rohimi Zamzam<sup>2</sup>, Ela Sri Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Kelurahan Cireundeu, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan,  
Provinsi Banten, 15419.

E-mail : [tiara.astari@umj.ac.id](mailto:tiara.astari@umj.ac.id)<sup>1</sup> [rohimi.zamzam@umj.ac.id](mailto:rohimi.zamzam@umj.ac.id)<sup>2</sup> [elalestari295@gmail.com](mailto:elalestari295@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Urgensi kebutuhan penggunaan media belajar elektronik seketika menjadi perhatian penting dalam proses pembelajaran selama periode pandemi covid-19. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan beragam sumber dan media belajar yang efektif bagi anak. Berdasarkan kebutuhan ini, peneliti mengembangkan media yang mudah untuk digunakan oleh anak dari rumah. Penggunaan media **VOCER (Voice Note Cerita)** ini bertujuan untuk untuk mengembangkan kognitif bahasa anak usia 8 sampai 9 tahun, khususnya pada kemampuan bercerita. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 32 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 19 laki-laki. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Proses tindakan dan pengumpulan data menggunakan aplikasi *Whatsaap* yang dapat diakses melalui smartphone, android dan laptop . Hasil tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam hal membaca lantang, intonasi yang jelas dan susunan kalimat yang cukup baik. Kemampuan mendengarkan volume suara, intonasi, ketepatan susunan kalimat merupakan indikator penting dalam membantu kemampuan bercerita, berbahasa di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Adapun kelebihan dari media ini yaitu memudahkan siswa dalam bercerita dimasa Pandemi COVID-19, dengan bebas peserta didik dapat mengeluarkan emosional dari cerita yang ditentukan maupun memilih cerita. Disamping itu media ini juga memiliki kelemahan yaitu: jika dilakukan secara terus menerus, peserta didik mungkin merasa bosan dengan bercerita. Saran perbaikan untuk pengembangan selanjutnya yaitu: praktikkan memotifikasi media VOCER ini menjadi media yang tidak hanya bercerita saja, namun dapat menanyakan profesi yang diinginkan peserta didik dan memintanya bercerita semua hal tentang profesi tersebut

**Kata kunci:** Media VOCER (Voice Note Cerita), Kemampuan bercerita anak usia 8-9 tahun

### ABSTRACT

*The urgency of the need to use electronic learning media immediately became an important concern in the learning process during the Covid-19 pandemic period. This condition requires educators to think more creatively and innovatively in developing various sources and effective learning media for children. Based on this need, researchers developed media that is easy for children to use from home. The use of VOCER (Voice Note Story) media aims to develop cognitive language for children aged 8 to 9 years, especially in storytelling skills. The subjects in this study were 32 people consisting of 13 women and 19 men. The method used is classroom action research, with data collection techniques using tests and documentation. The process of action and data collection uses the Whatsaap application which can be accessed via smartphones, androids and laptops. The results of the action indicated that there was an increase in reading aloud, clear intonation and fairly good sentence structure. The ability to listen to voice volume, intonation, accuracy of sentence structure is an important indicator in helping storytelling skills, language at school and daily life. The advantages of this media are that it makes it easier for students to tell stories during the COVID-19 Pandemic, students can freely emit emotional from a predetermined story or choose a story. Besides, this media also has weaknesses, namely: if it is done continuously, students may feel bored with telling stories. Suggestions for improvement for further development, namely: practice motivating the VOCER media into a medium that does not only tell stories, but can ask about the profession that students want and ask them to tell you all about the profession.*

**Keywords:** Media VOCER (Voice Note Story), The ability to tell stories for children aged 8-9 years

## 1. PENDAHULUAN

Peran media dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang tak dapat dipisahkan dalam dunia ilmu pendidikan. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pengajaran kepada penerima, yang dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat terjalin hubungan baik dan menyenangkan antara guru dengan peserta didik. Sehingga media tersebut dapat merangsang minat, pikiran, perhatian dan perasaan peserta didik untuk belajar.

Dijelaskan oleh Ruth Lautfer, (1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu bentuk alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, menulis, berbicara dan berimajinasi. Selain itu, media Berperan sebagai alat yang menyenangkan serta mengatasi kebosanan saat belajar di kelas. Senada dengan (Mudhofir, 1993) Siswa memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Karena media pembelajaran adalah sumber belajar, secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda atau pun peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap.

Melalui media pembelajaran, media tidak hanya dilakukan di dalam kelas akan tetapi juga dilakukan di luar kelas, apabila hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Bagaimana cara pendidik agar media yang digunakan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran.

Pemanfaatan media inilah yang harus ditanamkan oleh seorang pendidik

yang mampu memberikan kreativitas belajar kepada anak didik. Hal ini dikarenakan kualitas profesional seorang pendidik dapat dilihat sudah sejauh mana ia bisa mengungkapkan kemampuannya dalam pembelajaran. Tanpa media, proses komunikasi saat pelajaran berlangsung tidak akan terlaksana secara optimal.

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan, yang didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran yang secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang memiliki jiwa keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang baik untuk peserta didik itu sendiri, masyarakat maupun bangsa dan negaranya. Proses pembelajaran inilah yang dapat mengubah perilaku dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan menyangkup kehidupan pribadi berkat pengalaman dan latihan yang dimiliki peserta didik.

Belajar merupakan tuntutan ilmu yang harus ditekuni setiap anak yang tak hanya di sekolah, dan dirumah saja tetapi bisa melalui gadget yang saat ini dilakukan masa pandemi COVID-19. Dimana pendidik dan peserta didik tidak diperbolehkan bertemu secara langsung di sekolah dan salah satu cara agar pembelajaran tetap terlaksana, bidang ilmu pendidikan menetapkan untuk belajar dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang artinya pembelajaran melalui aplikasi WhastApp Grup, Zoom Meeting maupun Google Form.

Kegiatan ini siswa harus mengikuti arahan guru untuk mengerjakan tugas yang telah dinagikan ke WhatsApp Grup. Contohnya, saat diminta bercerita menggunakan Voice Note dengan menggunakan media ini, pendidik megetahui sudah sampai mana kemampuan membaca, berbicara peserta didik apakah sudah baik atau belum. Kegunaan media ini sangatlah praktis dan memudahkan bagi anak untuk bercerita dan mengungkapkan ide atau perasaannya kepada orang lain

Kemampuan bercerita merupakan latihan berbahasa lisan yang harus dikuasai anak usia 8 sampai 9 tahun.

Keterampilan berbahasa ini akan memudahkan anak dalam berkomunikasi dan mengungkapkan pikiran serta ide kepada orang lain. Dengan bercerita anak dibebaskan untuk mengembangkan simpati dan empatinya terhadap peristiwa yang menimpa orang lain karena dengan peristiwa, alur, plot yang demikian itu menumbuhkan kemampuan anak untuk merancang sebab-akibat dari peristiwa dan memberikan peluang bagi untuk mendapatkan pengalaman dari peristiwa-peristiwa disekitarnya.

Secara tidak langsung, bercerita merangsang pikiran untuk menemukan ide atau gagasan yang dapat mendorong anak memberikan arti sebuah proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memandang suatu masalah orang lain.

Fase pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan bercerita menggunakan Voice Note, volume suara lantang, intonasi pelafalan masih kurang, penyusunan kalimat cenderung masih butuh ditingkatkan.

Pembelajaran ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dan mendapatkan hasil yang memuaskan dengan komunikasi antara pendidik, anak maupun orang tua. Keterlibatan orang tua dalam proses ini dapat berpengaruh bagi anak didik, apalagi dalam masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan belajar dari rumah.

Hal ini membuat orang tua semakin dekat dan tahu sejauh mana potensi yang dimiliki anaknya. Pada masa seperti ini kegiatan belajar tidak terlepas dari komunikasi, maka diperlukan kecakapan dalam berbicara. Komunikasi dapat terjalin dengan baik apabila adanya keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Kemudian pada usia perkembangan 8-9 tahun yang masih belum terkontrol emosinya sehingga mudah terprovokasi, mudah marah. Oleh karena itu orang tua maupun pendidik harus lebih banyak melakukan interaksi, lebih mengenal kesiapan anak dan latihlah anak dengan membacakan dongeng, cerita rakyat, komik atau apapun yang disukai anak agar dapat mengalihkan emosinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diajukan suatu rumusan masalah

yaitu: bagaimana proses penggunaan media VOCER dalam mengembangkan kemampuan bercerita pada anak usia 8 sampai 9 tahun? Dengan tujuan yaitu: untuk mengetahui cara penggunaan media VOCER untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia 8 sampai 9 tahun.

#### a. Media Belajar Audio

Menurut pendapat (Djamarah, 2010:120), media belajar adalah sumber belajar yang dapat diartikan dengan manusia, peristiwa ataupun benda yang dapat memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan. Media dapat dikatakan sebagai alat bantu mengajar, yang tak terpisahkan dari bagian proses pembelajaran. Yag dapat dijadikan sebagai perantara pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, menurut (Hamalik, 2008:200), Media belajar merupakan satu komponen proses pembelajaran yang sangat diperlukan. Media tidak hanya alat bantu mengajar, tetapi bagian alat komunikasi yang menyenangkan.

Manfaat media belajar antara lain “sebagai alat bantu” mengajar untuk pencapaian pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidik harus mengusahakan adanya media pembelajaran yang semenarik dan sesederhana mungkin, sehingga peserta didik mampu merangsang materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media belajar adalah alat bantu yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa slide video (Powtoon), gambar, buku saku, pop art yang menyenangkan, sehingga menambah pengetahuan, keterampilan peserta didik.

#### b. Media VOCER

Media VOCER merupakan media pembelajaran berbasis elektronik dan aplikasi sosial media yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara atau bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian peserta didik dapat memutar kembali pesan atau rangkaian pesan yang

sudah terrekam. Pemakaian media ini sangat membantu peserta didik untuk mengeluarkan intonasi sebaik mungkin, sehingga apa yang dibaca dapat dimengerti orang lain.

Pengembangan media VOCER (Voice Note Cerita) ini terinspirasi dari audio book dimana fungsi dari audio book ini sebenarnya dapat digunakan sebagai alat atau media belajar daring yang efektif. Dari sinilah muncul ide untuk mengembangkan media belajar untuk kemampuan bercerita pada anak.

Isi cerita yang dikembangkan dalam media VOCER ini dikaitkan dengan tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan, subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran ke-1 dengan judul cerita "Ayam Jago Baru".

### **Isi Cerita Ayam Jago Baru**

Ayam jago terbangun dari tidurnya karena melihat benda bundar di langit ( yang ia pikir adalah matahari) yang membuat ia berkokok " kukuruyuk... Kukuruyuk..."

Induk ayam bergegas keluar, dan berseru "waaahh betapa gelapnya hari ini" (mereka semua mengira hari sudah pagi, karena "ayam jago baru" sudah berkokok) Burung hantu yang lewat dihadapannya tertawa terbahak-bahak "itu bukan matahari! Itu adalah bulan purnama!"

Induk kembali ke kandang dan tidur lagi Ayam jago baru merasa malu, dan mulai besok meyakinkan apa yang dilihatnya adalah matahari.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 03.05 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik masih ragu untuk mengeluarkan suara lantang dan intonasinya cukup baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya.

Tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan, subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran ke-6 dengan judul cerita "Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban"

Kuda dan keledai yang sarat dengan beban Seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu tempat membawa barang banyak. ia memuat barang yang berat ditubuh keledai, sedangkan ia memuat barang

yang ringan ditubuh kuda sehingga keledai kelelahan. Hingga akhirnya keledai meminta tolong pada kuda untuk membawa sebagian barang ditubuhnya. Kuda tak merasa iba dan malah menyuruh keledai untuk tidak mengeluh. Pada akhirnya keledai jatuh dan mati. Pemilik pasrah dan melepaskan beban ditubuh keledai dan menaruhnya ditubuh kuda dan beban semakin berat karena tubuh keledai juga diletakkan ditubuh kuda.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 03.00 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik cukup lantang dan intonasinya cukup baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya.

Tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan, subtema 4 menyayangi hewan pembelajaran ke-6 dengan judul cerita "Si Kancil dan Buaya"

### **Isi Cerita Si kancil dan buaya**

Si kancil terbangun dari tidurnya ketika perutnya merasa lapar, ia membayangkan timun yang berada diseberang hutan. Ia bingung cara menyeberangi sungai, ia pun mencari akal agar bisa menyeberangi sungai. Ia berteriak "hai buaya keluarkan! Apakah kalian tidak merasa lapar? Jika kalian inginku ambilkkan makanan, kalian harus membantuku untuk menyeberangi sungai ini. Akhirnya buaya pun menyetujui permintaan kancil.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 04.15 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik semakin lantang dan intonasinya sudah baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya.

Tetapi ada beberapa siswa sejak awal diminta bercerita, suara dan intonasinya sudah baik untuk usia anak 8-9 tahun. Media ini melatih peserta untuk mendengarkan, menyimak rekaman yang telah dibuat ataupun yang peneliti kirim, sehingga rekaman tersebut dapat menjadi acuan rekaman suara untuk peserta didik lain. agar peserta didik tidak merasa bosan dengan teks cerita, peneliti dapat memodifikasinya dengan bertanya apa profesi yang diinginkan dan diceritakan.

### c. Kemampuan Bercerita

Menurut (Saripudin, 2017) kemampuan bercerita yaitu, kemampuan mengucapkan kalimat untuk, menyampaikan, mengekspresikan menyatakan pikiran, perasaan dan gagasan. Kemampuan bercerita dapat melatih gaya bahasa bercerita peserta didik dengan melihat volume suara, intonasi, ketepatan susunan kalimat, isi keseluruhan cerita dan kelancaran.

Selanjutnya, Desmita, 2009:34 berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan perubahan mental anak yang berhubungan dengan ingatan, pemikiran, keterampilan berbahasa dan mencerna informasi yang dapat memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan ataupun merencanakan masa depan dan semua proses psikologis yang ia pelajari, perhatikan lalu mengamati, membayangkan memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak aktif membangun pikirannya yang sangat terfokus pada cara berpikir anak yang berubah dari perkembangan satu ke perkembangan berikutnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan, menyatakan perasaan, gagasan dan pikiran. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan dan penempatan kata jika komunikasi berlangsung dengan tatap muka. Ditambah dengan gerakan tangan dan mimik muka pembicara.

### d. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 8 sampai 9 Tahun

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 8 sampai 9 tahun yang sesuai dengan *Developmentally Appropriate Practice*, yaitu:

1. Mampu mengeja dengan lebih baik
2. Dapat mengikuti lebih banyak perintah dibandingkan saat masih berusia 7 tahun
3. Kemampuan membaca anak semakin meningkat, sehingga kini anak

- membaca untuk mengetahui isi bacaan
4. Mulai mempelajari bahwa ada kata-kata tertentu yang memiliki lebih dari satu makna
5. Kemampuan bicara anak semakin meningkat dengan tata bahasa yang benar
6. Masih belajar menulis dengan baik sesuai dengan tata bahasa
7. Kosakata anak semakin banyak, bahkan anak mungkin memiliki kosakata baru hingga 20.000 kata dalam satu tahun.

## 2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) sebagai evaluasi dari tindakan-tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun tindakan yang diberikan kepada anak dalam penelitian ini terjadi dalam 2 siklus, yaitu: siklus I dilakukan pada tanggal 19 agustus 2020 – 02 september 2020 dan siklus II pada tanggal 09 – 17 september 2020, dimana total jumlah pertemuan sebanyak 6 kali.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C SDN Lebak Bulus 04, dimana anak-anak ini ada pada rentang usia 8 sampai 9 tahun yang berjumlah 32 orang dengan rincian 13 orang anak perempuan dan 19 orang anak laki-laki. Adapun alasan peneliti memilih subjek ini adalah: karena peneliti melihat ada urgensi kebutuhan akan media belajar daring yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya, karena anak usia 8 sampai 9 tahun perkembangannya cenderung sedang giat-giatnya melakukan interaksi dan hal ini biasanya membutuhkan kemampuan bercerita yang lebih tinggi dari usia yang sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Dokumentasi, dimana peneliti mengumpulkan data melalui media Voice Note (audio) yang sifat utamanya tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui pembelajaran sebelumnya. Peneliti meminta siswa untuk bercerita tentang

“Ayam Jago Baru” melalui Voice Note. Sebelum meminta siswa menceritakan tks dongeng tersebut, peneliti bercerita terlebih dahulu lalu peserta didik mengikuti tatanan bahasa peneliti. Jika suara peserta didik kurang lantang, maka belum kemampuan berbahasa peserta didik kurang. Proses pengumpulan dokumentasi ini melalui aplikasi WhatsApp Grup, Zoom Meeting sehingga peneliti tahu bagaimana tatanan bahasa setiap peserta didik.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Mempersiapkan rancangan kegiatan pembelajaran (RPP), media vocer (isi cerita), dan lembar penilaiannya. Tujuan perencanaan tersebut adalah untuk mengetahui apa saja yang harus dilakukan peneliti agar proses pembelajaran dengan Voice Note berjalan dengan baik. Selain itu juga untuk mengetahui apakah media Voice Note ini berhasil atau tidak.

- 1) Mempelajari kurikulum pembelajaran dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyusun rencana kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.
- 3) Menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran, soal tes, dan jawaban.

b. Tahap Pelaksanaan (*Actions*)

Pada pembukaan, peneliti memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan cara bertanya tentang hal yang sebelumnya pernah diketahui atau dipelajari.

Selanjutnya, perekaman suara dalam Voice Note yang dilakukan ketika peneliti dikirim melalui pesan *Whatsaap Group*, dimana berisikan cerita dongeng dan selanjutnya peserta didik akan diminta untuk bercerita “Ayam Jago Baru” menggunakan Voice Note dengan intonasi dan pelafalan kosakata yang tepat.

Isi cerita yang dikembangkan dalam media VOCER ini dikaitkan dengan tema 2 menyanggahi hewan dan tumbuhan, subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran ke-1 dengan judul cerita “Ayam Jago Baru”.

Ayam jago terbangun dari tidurnya karena melihat benda bundar di langit ( yang ia pikir adalah matahari) yang membuat ia berkokok " kukuruyuk... Kukuruyuk...."

Induk ayam bergegas keluar, dan berseru "waaahh betapa gelapnya hari ini" (mereka semua mengira hari sudah pagi, karena "ayam jago baru" sudah berkokok)

Burung hantu yang lewat dihadapannya tertawa terbahak-bahak "itu bukan matahari! Itu adalah bulan purnama!"

Induk kembali ke kandang dan tidur lagi

Ayam jago baru merasa malu, dan mulai besok meyakinkan apa yang dilihatnya adalah matahari.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 03.05 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik masih ragu untuk mengeluarkan suara lantang dan intonasinya cukup baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya.

Tema 2 menyanggahi hewan dan tumbuhan, subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran ke-6 dengan judul cerita “Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban”

Kuda dan keledai yang sarat dengan beban

Seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu tempat membawa barang banyak. ia memuat barang yang berat ditubuh keledai, sedangkan ia memuat barang yang ringan ditubuh kuda sehingga keledai kelelahan. Hingga akhirnya keledai meminta tolong pada kuda untuk membawa sebagian barang ditubuhnya. Kuda tak merasa iba dan malah menyuruh keledai untuk tidak mengeluh. Pada akhirnya keledai jatuh dan mati. Pemilik pasrah dan melepaskan beban ditubuh keledai dan menaruhnya ditubuh kuda dan beban semakin berat karena tubuh keledai juga diletakkan ditubuh kuda.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 03.00 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik cukup lantang dan intonasinya cukup baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya.

tema 2 menyangi hewan dan tumbuhan, subtema 4 menyangi hewan pembelajaran ke-6 dengan judul cerita "Si Kancil dan Buaya"

Si kancil dan buaya

Si kancil terbangun dari tidurnya ketika perutnya merasa lapar, ia membayangkan timun yang berada diseborang hutan. Ia bingung cara menyeberangi sungai, ia pun mencari akal agar bisa menyeberangi sungai. Ia berteriak "hai buaya keluarkan!

Apakah kalian tidak merasa lapar? Jika kalian inginku ambikan makanan, kalian harus membantuku untuk menyeberangi sungai ini. Akhirnya buaya pun menyetujui permintaan kancil.

Rekaman suara dari bacaan teks dongeng ini berdurasi selama 04.15 menit. Dalam pembacaan teks dongeng ini, suara peserta didik semakin lantang dan intonasinya sudah baik dibandingkan menceritakan teks sebelumnya. Pembelajaran dimulai 07.00 – 11.00

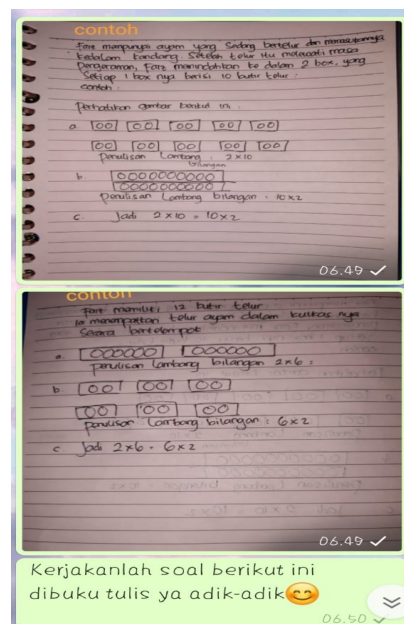
### 1. Rabu, 26 Agustus 2020 (06.36) peneliti mengirimkan video pembukaan sebelum mengajar

"Assalamu'alaikum adik-adik apa kabarnya hari ini? Semoga kita semua diberikan kesehatan wal 'afiyat, jangan lupa untuk sarapan, selalu cuci tangan dan menggunakan masker ketika berada diluar rumah.

2. Rabu, 26 Agustus 2020 (06.44) peneliti mengirimkan Voice Note, untuk mengingatkan peserta agar sarapan dan berdoa sebelum memulai pelajaran

3. Rabu, 26 Agustus 2020 (06.45) peneliti memberikan video pembelajaran dari Youtube dan memberikan tugas pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, Matematika, PPkN)

4. Rabu, 26 Agustus 2020 (06.50) peneliti memberikan contoh soal Matematika



### 5. Rabu, 26 Agustus 2020 (08.38) peserta "I N A" mengirimkan Voice Note berisi dongeng tentang "Ayam Jago Baru"

6. Kamis, 17 September 2020 (08.28) Peserta "A F" mengirimkan Voice Note berisi dongeng tentang "Si Kancil dan Buaya"

Pada bagian voice note ketiga, peneliti merangkum semua pelajaran tersebut. Memberikan motivasi, dan mengucapkan terima kasih.

Pada bagian penutup, peneliti tahu bagaimana cara peserta didik membaca melalui Voice Note dari kosakata atau pelafalan yang diucapkan. Voice Note dapat memberi kesan pada peserta agar mengembangkan minat bacanya saat pandemi seperti ini. Sehingga saat di rumah saja, baacan mereka lebih baik dan bagus.

1. Voice Note terakhir, peneliti memberikan pesan yang dapat diambil dari cerita dongeng yang dibaca. "kita harus cerdas dalam mengerjakan sesuatu, jangan mudah percaya terhadap orang lain berpikirlah dahulu sebelum bertindak dalam melakukan segala sesuatu". (11.12) peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan alhamdulillah dan terima kasih kepada peserta, wali kelas, serta orang tua yang

mendampingi. Dan tak lupa memberi motivasi kepada peserta untuk mengasah kemampuan membaca, tanamkan isi pesan cerita-cerita yang telah dibacakan

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada siklus I, kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang maksimal dan banyak diantara mereka yang cara melafalkan kata masih belum lancar dan terbata-bata. Hal ini kemungkinan disebabkan karena belum terbiasa melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi sosial media, sehingga untuk melakukan pembelajaran menggunakan voice note cerita ini diperlukan latihan dan pembiasaan.

Dibutuhkan peran guru yang lebih mendalam serta keterlibatan orangtua di rumah dalam mendampingi pembelajaran menggunakan media voice note cerita ini, sehingga guru kejelasan guru selama memberikan pembelajaran dan memberikan instruksi kepada peserta didik menjadi tuntas.

Meskipun demikian, ada beberapa bacaan dari mereka saat awal diminta untuk bercerita menggunakan voice note sudah cukup baik dari yang lain, sehingga anak tersebut sudah masuk kriteria bagus.

Adapun penilaian kemajuan peserta didik dapat dilihat dibawah ini :

Lembar Penilaian

Lembar Penilaian Diri					
Nama : ...					
Kelas : ...					
Kegiatan : Bercerita					
Tanggal : ...					
Beri tanda cek (✓) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.					
No	Sikap	Skala			
		Selalu (4)	Sering (3)	Kadang-kadang (2)	Tidak Pernah (1)
1.	Mau bercerita				
2.	Bercerita sesuai topik				
3.	Bercerita dengan santun				
4.	Mendengarkan saat orang lain bercerita				
5.	Menghargai cerita orang lain				

d. Tahap Refleksi (*Reflections*)

RPP yang telah dibuat oleh peneliti sering dimintai perbaikan, agar menjadi tepat guru pamong selalu memberikan

arahan yang dimengerti peneliti. Peneliti kurang aktif menanyakan tentang kehidupan siswa menyangkut pembelajaran, dikarenakan guru kelas tidak memberikan penjelasan saat kelas berlangsung.

Hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama merupakan dasar untuk menjadi perbaikan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Hal tersebut dilakukan agar hasil yang didapatkan pada siklus berikutnya dapat lebih baik dan meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Tabel.1 Rincian Perbaikan Tindakan

Pertemuan	Kelemahan	Perbaikan
Ke-1	1. revisi rpp	Mengikuti arahan yang diberikan oleh Guru Pamong
Ke-2	2. memotivasi siswa untuk terus membaca	Peneliti bisa memodifikasi membaca dengan memintanya bercerita tentang kehidupan sehari-hari sesuai materi yang sedang dipelajari
Ke-3	3. kurang aktif dalam kelas, khususnya menjelaskan materi	Lebih berperan aktif dalam kelas agar peserta didik semangat belajar

Instrumen penelitian ini digunakan untuk membantu mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang diperlukan. Proses pengembangan instrument dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen.

Rubrik Penilaian Bermain Peran

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Ekspresi.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun tidak konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh sedikit yang sesuai dengan dialog.	Monoton tanpa ekspresi.
2.	Volume Suara.	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini dapat menjelaskan tentang proses



mengembangkan kemampuan bercerita anak usia 8 sampai 9 tahun dengan menggunakan media audio VOCER. Adapun kondisi pada masing-masing siklus akan diuraikan berikut ini :

a. Kondisi Pra Siklus

Saat peneliti menanyakan kabar peserta didik menjawab dengan lantang dan penuh semangat. Peserta didik selalu antusias menjawab apabila diberi pertanyaan tentang kehidupan sehari-hari. Salah satunya saat “bagaimanakah hasil wawancara kalian dengan tukang kebun di sekolahmu? Tetapi ada beberapa peserta didik saat diminta mengerjakan tugas bercerita menggunakan Voice Note volume bicara, pelafalan kata yang diucapkan kurang maksimal.

**Tabel 2.** Hasil Tes Awal (Pra-Siklus)

Rata-Rata Kelas	Frekuensi		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
68,76	11	21	34,38 %	65,62 %
	32		100%	

Berdasarkan hasil tes tersebut, frekuensi siswa yang tuntas sangatlah sedikit dibandingkan dengan siswa yang tidak tuntas. Siswa dapat dikatakan tuntas jika telah mencapai KKM yaitu  $\geq 78$ . Frekuensi siswa yang tuntas pada tes awal hanya sebanyak 11 siswa. Sedangkan frekuensi siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa. Rata-rata nilai kelas pun masih rendah karena tidak mencapai KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa sebagian besar siswa masih belum lancar membaca dogeng yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan media berupa (VOCER) Voice Note Cerita, intonasi siswa saat membaca dirasa belum cukup baik. indikator pencapaian penelitian ini ialah jika presentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Maka hal ini dikatakan bahwa penelitian ini berhasil setelah

melalui dua siklus.

b. Kondisi Siklus I

Pada siklus pertama praktikan mengajar kemampuan kognitif anak belum terlihat secara mendetail, praktikan melihat dari tugas peserta didik yang belum maksimal pada konsep bercerita melalui Voice Note. Hal ini belum dikatakan maksimal, karena praktikan masih merasa kurang dengan intonasi bacaan dengan membacakan cerita akibatnya, intonasi bacaan peserta didik belum tepat. Sehingga membutuhkan semangat dan bacaan yang baik agar mampu meningkatkan intonasi bacaan peserta didik.

Perencanaan dalam penelitian tindakan meliputi penentuan kegiatan pertemuan Siklus I. Dilakukan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020 (Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke 4), hari Rabu, 26 Agustus 2020 (Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran ke 1), dan hari Rabu, 02 September 2020 (Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran ke 6).

Pada siklus I peneliti melakukan proses tindakan dengan melalui empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi untuk memperoleh data tentang kelemahan dan hal-hal apa saja yang harus diperbaiki. Berikut dibawah ini deskripsi pada setiap tahap, yaitu :

**Tabel 3.** Hasil Tes siklus 1

Rata-Rata Kelas	Frekuensi		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
75	20	12	62,5%	37,5%
	32		100%	

Berdasarkan data hasil tes setelah pelaksanaan siklus 1, frekuensi siswa yang tuntas mengalami peningkatan dibandingkan dengan tes awal, frekuensi siswa yang tuntas hanya 11, namun pada tes 1 frekuensi meningkat menjadi 20 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 9 siswa yang telah tuntas dalam mengerjakan tes Voice Notnya.

Rata nilai kelas pun ikut meningkat yang semula 75% menjadi 91,3. Hal tersebut menunjukkan bahwa media VOCER (Voice Note Cerita) mampu meningkatkan kecakapan membaca siswa kelas III C terhadap membaca cerita dongeng. Namun, persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus 1 masih 62,5% yang artinya belum mencapai indikator capaian yang peneliti targetkan dalam penelitian ini, sehingga penelitian berlanjut pada siklus II.

### c. Kondisi Siklus II

Pada hari pertama praktikan mengajar kemampuan kognitif anak belum terlihat secara mendetail, praktikan melihat dari tugas peserta didik yang belum maksimal pada konsep bercerita melalui Voice Note. Hal ini belum dikatakan maksimal, karena praktikan masih merasa kurang dengan intonasi bacaan dengan membacakan cerita akibatnya, intonasi bacaan peserta didik belum tepat. Sehingga membutuhkan semangat dan bacaan yang baik agar mampu meningkatkan intonasi bacaan peserta didik.

Perencanaan dalam penelitian tindakan meliputi penentuan kegiatan pertemuan:

1. Hari Rabu, 09 September 2020 (Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran ke 5)
2. Hari Rabu, 16 September 2020 (Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran ke 3)
3. Hari Kamis, 17 September 2020 (Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran ke 5)

**Tabel 4. Hasil Tes siklus II**

Rata-Rata Kelas	Frekuensi		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
91,3	29	3	90,63 %	9,38%
	32		100%	

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:  
 P = Persentase Validitas

F=jumlah skor hasil pengumpulan data  
 N= Skor maksimal

Siklus I : 75 %

Siklus II : 91,3%

Berdasarkan data hasil tes setelah pelaksanaan siklus II, menunjukkan bahwa frekuensi siswa yang tuntas semakin meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, frekuensi siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa, sedangkan pada siklus II frekuensi siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa.

Selain frekuensi siswa yang tuntas, rata-rata nilai kelas pun ikut meningkat. Pada siklus I rata-rata nilai kelas adalah 75%, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai kelas meningkat drastis menjadi 91,3. Peningkatan-peningkatan tersebut pun berpengaruh pada persentase ketuntasan belajar siswa-siswi kelas IIA yang semula 62,5% pada siklus I menjadi sebesar 90,63% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka tujuan peneliti untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa-siswi kelas IIA di SDN Lebak Bulus 04 pada materi bercerita dongeng melalui media pembelajaran berupa (VOCER) Voice Note Cerita telah berhasil. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa-siswi kelas III C sejak tes awal, siklus I, hingga siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pun telah melebihi indikator capaian penelitian yang telah ditargetkan oleh peneliti, yaitu sebesar 91,3 %.

Penggunaan VOCER sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa pada bercerita pada materi Bahasa Indonesia telah memberikan dampak yang positif kepada siswa.

### Tahap- Tahapan Pada Siklus II

#### 1) Tahap Perencanaan

Pada siklus II peneliti melakukan proses tindakan dengan melalui empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi untuk memperoleh data tentang kelemahan dan

hal-hal apa saja yang harus diperbaiki. Berikut dibawah ini deskripsi pada setiap tahap, yaitu :

Mempersiapkan RPP, Kegiatan Pembelajaran, Media Vocer (Isi Cerita), Lembar Penilaiannya.

**Tabel 5.** Rencana Program (RPP)

Siklus I		
	Tema	Durasi
Pertemuan 1	Menyayangi hewan dan tumbuhan	2 Jam
Pertemuan 2	Menyayangi hewan dan tumbuhan	2 Jam
Pertemuan 3	Menyayangi hewan dan tumbuhan	2 Jam

1. Membaca dongeng Ayam Jago Baru
2. Membaca Dongen Kuda dan Keledai yang Sarat dengan Beban
3. Membaca doengeng Si Kancil dan Buaya

## 2) Tahap Pelaksanaan

**Tabel 6.** Perbedaan Tindakan Antar Siklus

No	Siklus I	Siklus II
1	Menanyakan kabar	Menanyakan kabar, bernyanyi
2	Bercerita	bercerita
3	Merangkum isi pesan teks dongeng	Menanyakan tentang profesi yang diininkan peserta didik

## 3) Tahap Pengamatan

Pada siklus I, kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang maksimal banyak diantara mereka melafalkan kata yang masih terbata-bata. Tapi ada beberapa bacaan dari mereka saat awal diminta untuk bercerita menggunakan voice note sudah cukup baik dari yang lain, sehingga anak tersebut sudah masuk kriteria bagus.

## 4) Tahap Refleksi

Untuk mengetahui hasil belajar anak dalam ranah kognitif pada mata pelajaran Baha Indonesia. Peneliti memberikan tugas bercerita menggunakan media

VOCER (Voice Note Cerita). Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan diperoleh data hasil belajar siswa pada masing-masing siklus mengalami peningkatan. Peningkatan Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut: data yang diperoleh pada siklus I terdapat 6 anak yang belum tuntas KKM dikarenakan tidak mengirimkan tugas dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 85, dan nilai rata-rata kelas yaitu 90,33. Berdasarkan KKM (75). Pada awalnya siswa yang tuntas belajar hanya 11 siswa, sedangkan setelah dilakukannya tindakan siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 21 siswa. Berdasarkan hasil refleksi Tindakan pada siklus 1 belum dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian.

Kemudian dilanjutkan dengan tindakan siklus II dengan menggunakan langkah-langkah yang sama dengan siklus I. siklus II untuk memperbaiki hasil dari siklus I dengan berpedoman pada hasil refleksi. Pada siklus I anak yang tuntas belajar sebanyak 11 anak, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media audio ternyata dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada anak kelas III SD Negeri Lebak Bulus 04. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan media audio dalam proses pembelajaran dapat memper mudah siswa untuk bercerita dimasa pandemi COVID-19 ini dan sangat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan oleh praktikkan. Selain itu dengan penggunaan media audio, praktikkan dapat dengan mudah menjelaskan materi melalui voice note pembelajaran dengan mendengarkan suara, dengan begitu anak tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dengan menggunakan media audio selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia anak usia 8 sampai 9 tahun yand duduk di kelas III SD Negeri Lebak Bulus 04. Dengan membuktikan adanya

peningkatan hasil belajar, keaktifan dalam pembelajaran pada siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 74,5 kemudian pada siklus I menjadi 90,33 dan pada siklus II menjadi 93. Jumlah siswa mampu mencapai KKM 75 pada pra siklus ada 11 anak, pada siklus I ada 11 anak, dan pada siklus II ada 19 anak. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 37%, siklus I yaitu 78% dan siklus II 90%. Sehingga pada siklus II sudah lebih mencapai kriteria 80% dan bagi 2 siswa yang belum mencapai KKM akan diserahkan pada guru kelasnya untuk dilakukan remedial. Peningkatan tidak hanya terjadi pada hasil belajar siswa melainkan aktifitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan tiap siklusnya.

Hasil evaluasi siklus I dan II perkembangan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan kategori cukup baik. Peningkatan kemampuan perkembangan siswa dengan model ini berdasarkan kriteria kelancaran dan kategori nilai di atas rata-rata dan berada di kategori baik. Sekiranya praktiknya dapat meningkatkan RPP untuk memodifikasi sebaik dalam hal media, sumber belajar, kegiatan maupun metode yang bertujuan agar anak di kelas III C SD Negeri Lebak Bulus 04 dapat merangkai kalimat dengan sebaik mungkin dengan menggunakan media VOCER (Voice Note) dalam memahami kosa kata baru. Maka dapat disimpulkan bahwa secara perkembangan anak telah memenuhi kriteria pencapaian yang memuaskan.

Adapun kriteria penilaian kemajuan peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Rubrik Keterampilan Membaca

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
	Volume suara	Suara terdengar jelas	Sebagian besar suara terdengar jelas	Sebagian suara tidak terdengar jelas	Suara tidak terdengar
	Kelancaran	Sangat lancar	Ada bagian yang sedikit tersendat	Tersendat-sendat tapi tuntas	Belum mampu membaca
	Intonasi	Tertata rapi	Kadang datar	Datar	Sulit terdeteksi

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dan diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada anak usia 8-9 tahun yang bersekolah di kelas III SD Negeri Lebak Bulus 04 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang disampaikan pada tindakan siklus I maupun tindakan siklus II. Dilihat hasil menggunakan media VOCER (Voice Note Cerita) yang diberikan pada siklus I skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 90,33 dan anak yang mendapatkan skor  $\geq 85$  sebanyak 25 siswa jika dipersentasikan menjadi 80% siswa yang berhasil mengerjakan tes evaluasi siklus I.

Hasil evaluasi tindakan siklus II menunjukkan adanya perubahan peningkatan yang signifikan dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh siswa 93 dengan uraian siswa yang mendapatkan skor  $\geq 85$  sebanyak 29 siswa dari 32 jumlah siswa, jika dipersentasikan menjadi 88% maka perubahan signifikan dari pelaksanaan siklus I sampai pada siklus II sebesar 8% sehingga pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media audio ini dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil 'alaamiin. Atas berkat rahmat Allah SWT yang pengasih dan penyayang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Kepala Sekolah SDN Lebak Bulus 04.
4. Bapak/Ibu Guru SDN Lebak Bulus 04 yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan PLP Daring. Selaku guru pamong yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, dan arahan kepada peneliti selama kegiatan PLP Daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79.
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar 1994. Media Pendidikan. Bandung: Alumi.
- Lautfer. Ruth. (1993). Pedoman Pelayanan Anak. Malang Indonesia : Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia. Depdikbud, 1992. Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP. Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta.
- Maulana, A., Sekartaji, G. T., Arthur, R., & Dewi, L. K. (2019). Pengembangan Media Video Presentasi pada Mata Kuliah Hidrologi di Universitas Negeri Jakarta.
- Saripudin, A. (2017). Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 3(1).
- Sukiyasa & Sukoco, 2013) Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1), 126–137.
- Sanjaya, Wina (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Ma'arif, M. E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, 5(4), 1–6.
- <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadi>  
daktika/index - All rights reserved. <https://doi.org/10.24235/awladady.v3i1.1394> Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 2, Desember 2016.

