



Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Baitul Qur'an Tahun Pembelajaran 2025–2026

Widara Triani*, Susy Deliani, & Wina Wulandari

Universitas Al Washliyah Medan, Indonesia

ABSTRACT

This study examined the effect of animated video media on improving short story writing skills among eighth-grade students at Baitul Qur'an Integrated Islamic Junior High School, Tanjung Morawa, during the 2025–2026 academic year. The research was motivated by students' limited ability to develop ideas, organize narrative structures, and express creativity in short story writing. The study addressed whether animated video media significantly influenced students' writing performance. A quantitative approach employing a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design was implemented. The population consisted of all eighth-grade students, while the sample included an experimental class of 22 students and a control class of 20 students. Data were collected through short story writing tests administered before and after the treatment and analyzed using normality, homogeneity, *t*-test, and Scheffé test procedures. The findings revealed a substantial improvement in the experimental group after the implementation of animated video media, with the posttest mean score increasing to 87.42 compared to 71.45 in the control group. Statistical analysis demonstrated that the calculated *t*-value (15.33) exceeded the critical value (2.08), while the Scheffé test confirmed a significant effect with an *F*-value of 105.11 surpassing the critical value of 4.07. The study concludes that animated video media effectively enhances students' short story writing skills by stimulating imagination, increasing engagement, and facilitating understanding of narrative structure and intrinsic literary elements.

ARTICLE HISTORY

Submitted	24 04 2026
Revised	13 05 2026
Accepted	20 05 2026
Published	26 05 2026

KEYWORDS

Animated Video Media; Narrative Writing; Quasi-Experimental Study; Short Story Writing; Writing Skills.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

widaratriani20@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v10i2.13421>

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek fundamental dalam penguasaan bahasa yang perlu dikembangkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Pedrikayana dan Hafriison (2023), keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menuangkan ide, gagasan, dan pemikiran ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaian. Melalui keterampilan tersebut, peserta didik mampu mengekspresikan gagasan kreatif, pemikiran kritis, serta pengalaman secara sistematis dan terstruktur. Muttaqin et al. (2024) menegaskan bahwa aktivitas menulis memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memperdalam pemahaman, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta membantu siswa mengorganisasi pengalaman dan pengetahuan secara logis. Pembelajaran menulis, khususnya dalam konteks pendidikan formal, perlu memperoleh perhatian yang serius agar kemampuan literasi peserta didik berkembang secara maksimal.

Menulis cerpen merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis kreatif yang memerlukan latihan berkelanjutan, daya imajinasi, dan kemampuan mengembangkan alur cerita secara sistematis. Kenyataannya, masih banyak siswa yang menganggap kegiatan menulis cerpen sebagai aktivitas yang sulit dan kurang menarik. Arisandi et al. (2026) mengemukakan bahwa hambatan dalam pembelajaran menulis cerpen umumnya berasal dari faktor internal siswa, seperti rendahnya minat menulis, kesulitan memulai tulisan, serta kurangnya pemahaman terhadap unsur intrinsik cerpen, meliputi alur, konflik, tokoh, dan latar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara kreatif dan membangun struktur cerita yang utuh. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen memerlukan strategi dan pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus kreativitas siswa.



Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurbaiti, S.Pd., Gr., guru Bahasa Indonesia di SMP IT Baitul Qur'an pada Jumat, 31 Januari 2025, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam materi menulis cerpen masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Rendahnya capaian tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat siswa akibat kurangnya kebiasaan membaca cerpen, keterbatasan waktu dan fasilitas pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam mengembangkan unsur-unsur cerita secara kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk aktif dan produktif dalam kegiatan menulis. Situasi ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan metode maupun media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Murahmanita et al. (2021) menyatakan bahwa pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu media yang dinilai potensial untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen adalah media video animasi. Media ini mampu mengintegrasikan unsur gambar, warna, gerak, suara, dan narasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih mudah (Maraya et al., 2022). Khairunnisa dan Afningsih (2023) menjelaskan bahwa media animasi memberikan efek visual yang membuat gambar tampak hidup sehingga siswa dapat memahami karakter, ekspresi, dan alur cerita secara lebih mendalam. Penggunaan media video animasi juga dinilai mampu merangsang imajinasi dan keterlibatan emosional siswa dalam memahami isi cerita. Kondisi tersebut menjadikan media video animasi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membantu mereka menuangkan ide dan gagasan secara lebih kreatif. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami struktur cerita dan unsur intrinsik cerpen sehingga proses menulis menjadi lebih terarah dan sistematis (A. N. A. Safitri & Hamsa, 2025; Wulandari et al., 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an Tanjung Morawa." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) mengetahui keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an sebelum menggunakan media video animasi; (2) mengetahui keterampilan menulis cerpen siswa setelah menggunakan media video animasi; dan (3) mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an Tanjung Morawa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Penelitian dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif karena data yang diperoleh berbentuk angka dan dianalisis menggunakan prosedur statistik. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian (Turnbull et al., 2021). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an yang terdiri atas enam kelas, yaitu VIII-A, VIII-B, VIII-C, VIII-D, VIII-E, dan VIII-F. Materi teks cerpen diajarkan pada kelas VIII semester genap sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Untuk memperjelas jumlah populasi penelitian, data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII-A	23
2.	VIII-B	25
3.	VIII-C	23
4.	VIII-D	22
5.	VIII-E	24
6.	VIII-F	22
	Jumlah	139 Siswa

Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan menggunakan teknik *spin wheel* terhadap seluruh kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil pengundian, kelas VIII-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VIII-D ditetapkan sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel secara acak dilakukan untuk meminimalkan bias penelitian dan memastikan bahwa setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Teknik ini juga bertujuan untuk meningkatkan validitas internal penelitian eksperimen yang dilaksanakan. Rincian sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Keterangan
1.	VIII-A	Kelas Eksperimen
2.	VIII-D	Kelas Kontrol

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas guna memperoleh gambaran kondisi pembelajaran secara nyata. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* berbentuk tes uraian menulis cerpen. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen pendukung, seperti foto kegiatan, laporan penelitian, dan catatan pelaksanaan pembelajaran. Kombinasi ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendukung validitas hasil penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-*t* (*t-test*) yang kemudian dilanjutkan dengan Uji Scheffé. Uji beda (*t-test*) digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok tertentu sehingga dapat mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan dalam penelitian (Nurhapitasari et al., 2024; M. Safitri et al., 2025). Uji Scheffé dilakukan sebagai analisis lanjutan untuk memastikan signifikansi perbedaan antar kelompok secara lebih mendalam. Penggunaan kedua teknik analisis tersebut memungkinkan peneliti memperoleh hasil yang lebih akurat dan objektif dalam menjelaskan pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Proses analisis data dilakukan secara sistematis dengan bantuan perhitungan statistik untuk mendukung validitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an

Data hasil perbandingan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 1. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional dan siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis media video animasi. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata, median, serta rentang nilai pada masing-masing kelompok penelitian. Hasil pengolahan data memperlihatkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media konvensional. Perbandingan data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 3. Perbandingan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Statistik Deskriptif	Kelas Kontrol Pretest	Kelas Kontrol Posttest	Kelas Eksperimen Pretest	Kelas Eksperimen Posttest
1	Jumlah Siswa	20	20	22	22
2	Jumlah Nilai	1287 (64,35 × 20)	1429 (71,45 × 20)	1439 (65,41 × 22)	1924 (87,45 × 22)
3	Nilai Tertinggi	65	75	67	88
4	Nilai Terendah	63	70	64	86
5	Rata-rata (Mean)	64,35	71,45	65,41	87,45
6	Median	±64,5 (nilai mayoritas 64 dan 65)	±71 (nilai tengah)	±65 (nilai mayoritas 65 dan 66)	±87,5 (nilai tengah)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 71,45, sedangkan kelas eksperimen mencapai 87,45. Median kedua kelompok menunjukkan pola distribusi nilai yang relatif stabil, yaitu sekitar 71 pada

kelas kontrol dan 87,5 pada kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional maupun media video animasi sama-sama mampu meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dan lebih merata dibandingkan kelas kontrol. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media video animasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa secara lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP IT Baitul Qur'an selama empat kali pertemuan, dengan durasi masing-masing dua jam pelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa sebagai data pendukung untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Rangkaian kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan secara sistematis dan bertahap dengan memadukan penjelasan materi, aktivitas menulis, serta evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita pendek.

Uji-t Berpasangan

Uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, yaitu kelas eksperimen. Analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan yang diberikan melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen. Sebelum pengujian dilakukan, terlebih dahulu dihitung selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* ($d = \text{Post} - \text{Pre}$) dari setiap siswa. Data selisih nilai tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut. Hasil perhitungan ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Selisih ($d = \text{Post} - \text{Pre}$)

No	d (Post-Pre)
1	7
2	5
3	9
4	6
5	7
6	10
7	10
8	4
9	5
10	7
11	4
12	9
13	10
14	8
15	10
16	5
17	4
18	5
19	8
20	7
21	5
22	7

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata selisih nilai (\bar{d}) sebesar 6,91 dengan standar deviasi (*SD*) sebesar 2,11 dan *standard error (SE)* sebesar 0,45. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, siswa mengalami peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 6,91 poin dengan tingkat variasi data yang relatif rendah. Berdasarkan hasil perhitungan statistik diperoleh nilai *t* hitung sebesar 15,33, sedangkan derajat kebebasan (*df*) dihitung sesuai dengan jumlah sampel penelitian. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (dua sisi), diperoleh nilai *t* tabel sebesar 2,08. Karena nilai *t* hitung (15,33) lebih besar daripada *t* tabel (2,08), maka H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Keterampilan Menulis Sebelum Menggunakan Media Video Animasi

Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan awal siswa dalam menulis teks cerita pendek masih berada pada kategori sedang. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 55,65, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 65,11. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki tingkat homogenitas yang baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam keterampilan menulis teks cerita pendek pada tahap awal penelitian.

Keterampilan Menulis Setelah Menggunakan Media Video Animasi

Setelah pembelajaran menggunakan media video animasi diterapkan, kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan yang signifikan, terutama pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 87,42 dengan selisih peningkatan rata-rata sebesar 22,31 poin. Media video animasi membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen, seperti alur, tokoh, latar, dan amanat, melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media tersebut juga mampu merangsang imajinasi siswa sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media video animasi memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran menulis cerpen.

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek

Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar 15,33 lebih besar dibandingkan nilai *t* tabel sebesar 2,08, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita pendek siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa (Muzaki et al., 2025; Rahmadani & Muryanti, 2023). Pengaruh tersebut diperkuat oleh hasil Uji Scheffé yang menunjukkan bahwa nilai *F* hitung sebesar 105,11 lebih besar daripada *F* tabel sebesar 4,07. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Bella et al., 2025; Simaremare et al., 2023). Pembelajaran berbasis media video animasi tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas keterampilan menulis teks cerita pendek siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks cerita pendek siswa sebelum penggunaan media video animasi masih berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut tercermin dari nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 55,65 dan kelas eksperimen sebesar 65,11. Perbedaan nilai yang relatif kecil antara kedua kelas menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada tingkat yang hampir setara. Kesetaraan kemampuan awal tersebut memberikan dasar yang objektif untuk mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Data ini juga menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi akademik yang cukup seimbang sebelum penerapan media pembelajaran dilakukan.

Setelah penerapan media video animasi dalam pembelajaran, keterampilan menulis teks cerita pendek siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 87,42 dengan selisih peningkatan sebesar 22,31 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi mampu membantu siswa memahami unsur-unsur cerita, seperti alur, tokoh, latar, dan amanat, secara lebih efektif. Media video animasi juga berkontribusi dalam merangsang imajinasi siswa sehingga mereka lebih mudah menuangkan ide dan menyusun cerita secara sistematis serta menarik.

Hasil pengujian hipotesis melalui uji-*t* semakin memperkuat temuan penelitian ini, yaitu dengan diperolehnya nilai *t* hitung sebesar 15,33 yang lebih besar dibandingkan nilai *t* tabel sebesar 2,08. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita pendek siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif

yang nyata terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga membantu siswa memahami struktur cerita dan mengembangkan kreativitas dalam menulis.

REFERENSI

- Arisandi, U. T., Sataroh, S., & Zuhri, I. (2026). Analisis Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas V SDN 11 Riau Silip. *Hikamatzu | Journal of Multidisciplinary*, 3(1), 1–10. <https://yasyahikamatzu.com/index.php/hjm/article/view/401>
- Bella, S. M., Hilaliyah, T., & Tisnasari, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dan Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kelas XI SMK Negeri 1 Cileles. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.C), 144–148. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10876>
- Khairunnisa, A., & Afningsih, N. (2023). Pengaruh Metode Project Based Learning Melalui Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur terhadap Siswa Kelas X TKJ 2 SMK Wira Kesuma Jaya Namorambe Tahun Ajaran 2021/2022. *Bahterasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.30596/jpbsi.v4i1.14516>
- Maraya, P. R., Ramly, & Djumingin, S. (2022). Pengaruh Media Animasi dan Video dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Katolik Rajawali Makassar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(2), 331–346. <https://doi.org/10.25134/HDF7N36>
- Murahmanita, M., Nasrah, S., & Trisfayani, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI Smks Ulumuddin Lhokseumawe. *Kande : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 109–117. <https://doi.org/10.29103/jk.v1i1.3407>
- Muttaqin, Z., Ismawati, E., Kholid, K., & Adawiyah, R. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi dengan Media Video Animasi Siswa Madrasah Tsanawiyah Nenggala Lombok Utara. *Jurnalistrendi : Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 9(2), 318–334. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v9i2.2285>
- Muzaki, T. F., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbantuan E-Book terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 397. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4286>
- Nurhapitasari, H., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2024). Media Pembelajaran Video Stop Motion dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi: Penelitian Pre-Eksperimen di Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 554–568. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I3.19404>
- Pedrikayana, A., & Hafriison, Mhd. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kerinci. *Journal of Educational and Learning Studies*, 5(2), 132–140. <https://doi.org/10.32698/02042>
- Rahmadani, S., & Muryanti, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Golden Age*, 7(2), 1–12. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/24344>
- Safitri, A. N. A., & Hamsa, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Magic Write dan Media Animasi Powtoon terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Gowa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 1696–1709. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5649>
- Safitri, M., Faizah, H., & Permatasari, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Media Video Animasi Berbantuan Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII SMP YLPI Perhentian Marpoyan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1026>
- Simaremare, J. A., Hutauruk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4675–4684. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5423>
- Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. (2021). Learning Management Systems: A Review of The Research Methodology Literature in Australia and China. *International Journal of Research & Method in Education*, 44(2), 164–178. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2020.1737002>
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/.V1I1.76>