



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Project Based Learning* pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI

Sirli Sufiah^{1*}, Hendrik Furqon², Bisarul Ihsan³.

¹²³Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan;

sirlisufiah.2021@mhs.unisda.id¹, hendrikfurqon@unisda.ac.id², bisarulihsan@unisda.ac.id³

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

02-01-2025

Revised:

05-01-2025

Accepted:

11-01-2025

ABSTRAK

Permasalahan yang kerap terjadi dalam pembelajaran menulis cerpen adalah anggapan bahwa menulis cerpen merupakan kegiatan yang rumit dan menuntut sejumlah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, termasuk imajinasi, pemilihan kata, pengembangan plot, serta penciptaan sebuah karakter. Selain itu, keterbatasan pengetahuan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi menyebabkan pembelajaran yang dilakukan masih terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal dan mengakibatkan belum tercapainya nilai siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Situasi diperparah dengan terlewatkannya materi cerpen dalam Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2024/2025 akibat kebijakan percepatan penyelesaian target materi, sehingga berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa hanya sebesar 62, 70%. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *project based learning* pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU 1 Karanggeneng. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, validasi, dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan skor 76,6% dari ahli media dan 78,8% dari ahli materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 77,7% yang termasuk dalam kategori valid. Dengan demikian, media video animasi berbasis *project based learning* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerpen, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan inovatif.

Kata Kunci: Pengembangan, media video animasi, model *project based learning*, menulis cerpen

ABSTRACT

A common problem in short story writing is the perception that short story writing is a complex activity and requires a number of skills that must be mastered by students, including imagination, word choice, plot development, and character creation. In addition, teachers' limited knowledge in using technology-based media causes learning to be limited in the use of appropriate learning media, resulting in less than optimal learning processes and resulting in students not achieving the Minimum Completion Criteria (KKM), which is 70. The situation is exacerbated by the missing short story material in the Independent Curriculum for the 2024/2025 academic year due to the policy of accelerating the completion of material targets, so that based on the data obtained, it shows that the average student ability is only 62.70%. This study aims to develop animated video media based on project-based learning in learning short story writing skills of grade XI students of SMK NU 1 Karanggeneng. The research method uses the ADDIE development model which is limited to the development stage, including needs analysis, design, validation, and product revision. The data collection instrument is in the form of a validation questionnaire given to media experts and material experts. The validation results show a score of 76.6% from media experts and 78.8% from material experts, with an overall average of 77.7% which is included in the valid category. Thus, animated video media based on project-based learning is declared suitable for use as a learning medium for short story writing, and has the potential to increase student motivation and understanding through more interactive and innovative presentation of material.

Keywords: *Development, animated video media, project based learning model, short story writing*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang diakui sebagai pondasi utama bagi setiap bangsa. Kualitas pendidikan menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan yang mampu mencapai standar tertinggi bagi kemajuan bangsa di masa depan adalah pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan seluruh potensi yang dibutuhkan guna menghadapi berbagai tantangan kehidupan dan mampu membentuk siswa menjadi individu yang mandiri, berkarakter serta memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Menurut Ningsih & Samiaji (2024) pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan diri secara utuh, mencakup aspek pengajaran maupun pembentukan karakter. Oleh karena itu, pendidikan memegang peran penting dalam perubahan masyarakat dengan fokus menciptakan komunitas dan pendorong pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar melalui platform teknologi dan informasi serta perkembangan kurikulum global berupa inovasi digital.

Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide dan gagasan pikiran ke dalam bentuk tulisan yang dapat merangsang kreativitas siswa untuk menghasilkan sebuah karya tertulis. Menurut Harahap et al. (2025) menulis merupakan suatu proses menghasilkan rangkaian tulisan, informasi, pengetahuan atau cerita dengan menggunakan aksara. Selanjutnya, menurut Supriadi et al. (2020) menyatakan bahwa menulis merupakan ketrampilan berkomunikasi secara tertulis tanpa interaksi dan tatap muka langsung dengan orang lain.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa yang bersifat kompleks, aktif, dan dinamis (Fauziah et al., 2023). Keterampilan ini mencakup tidak hanya pemilihan bahasa yang tepat, tetapi juga proses penalaran dan pemikiran yang matang dalam menyampaikan sebuah ide dan gagasan. Keterampilan menulis dapat dikembangkan melalui latihan berkelanjutan dan pendampingan secara konsisten karena kegiatan penulisannya berhubungan dengan komponen tulisan (Sukma 2023). Oleh

karena itu, siswa diberi kesempatan untuk menuangkan gagasannya secara bebas melalui tulisan agar siswa dapat menuangkan gagasannya secara kreatif dalam bentuk kerangka berpikir yang terstruktur dan logis.

Permasalahan yang kerap terjadi dalam pembelajaran menulis cerpen adalah anggapan bahwa menulis cerpen merupakan kegiatan yang rumit dan menuntut sejumlah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, termasuk imajinasi, pemilihan kata, pengembangan plot, serta penciptaan sebuah karakter. Selain itu, keterbatasan pengetahuan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi menyebabkan pembelajaran yang dilakukan masih terbatas dalam pemanfaatan media yang sesuai, meskipun sebelumnya guru tercatat pernah menggunakan beberapa media untuk mengatasi kebosanan siswa, seperti media monitor untuk menyampaikan materi secara teoritis saja tanpa disertai dengan praktiknya dan platform kuis interaktif seperti Quizizz sebagai alat ukur pemahaman siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Keterbatasan pemanfaatan sarana, prasarana dan teknologi dalam pembelajaran tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal dan mengakibatkan belum tercapainya nilai siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Situasi ini diperparah dengan terlewatkannya materi cerpen dalam Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2024/2025 akibat kebijakan percepatan penyelesaian target materi, sehingga berdasarkan data awal yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU 1 Karanggeneng hanya sebesar 62,70%.

Solusi atas permasalahan tersebut, dapat melalui pengembangan media audio visual berupa video animasi. Menurut Husni (dalam Asnawati, 2023) menyatakan bahwa video animasi merupakan serangkaian gambar bergerak secara berurutan dalam waktu tertentu, sehingga menciptakan gerakan dan suara yang mendukung gerakan gambar tersebut, seperti efek suara dan percakapan, atau dialog. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, karena tampilannya yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Tullah et al., 2022).

Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa untuk menghasilkan suatu proyek berupa tugas-tugas kompleks berdasarkan permasalahan yang dihadapi. Model *project based learning* mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan berdasarkan permasalahan, pelaksanaan penelitian, dan penyelesaian proyek secara nyata (Asidiqi, 2024). Menurut Wiyarsi (dalam Supriadi, 2025) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti cukup efektif untuk mengembangkan sikap kemandirian, kemampuan kerja sama kelompok, dan penguasaan keterampilan psikomotorik siswa, sehingga akan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi sebagai upaya untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran keterampilan menulis cerpen yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana kevalidan media media video animasi berbasis *project based learning* pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU 1 Karanggeneng dengan tujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media video animasi berbasis *project based learning* pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU 1 Karanggeneng.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) R&D berupa pengembangan media video animasi berbasis *project based learning* pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) meliputi lima tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu sehingga tidak

memungkinkan dilanjutkan hingga tahap evaluasi. Uji coba produk penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kevalidan media melalui uji coba perorangan yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Jenis data penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Penilaian lembar angket kedua validator tersebut menggunakan kriteria penilaian *skala likert* (1-5):

| Nilai | Keterangan |
|-------|---------------|
| 1 | Tidak Sesuai |
| 2 | Kurang Sesuai |
| 3 | Cukup Sesuai |
| 4 | Sesuai |
| 5 | Sangat Sesuai |

Selanjutnya, hasil penilaian yang diberikan oleh kedua ahli tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Persentase Kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Rata – rata Kevalidan} = \frac{\text{total yang ddiperoleh}}{\text{jumlah komponen pengembangan}}$$

Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|--------------|
| 80%-100% | Sangat Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 41-60% | Cukup Valid |
| 21%-40% | Kurang Valid |
| 0%-20% | Tidak Valid |

Hasil dan Pembahasan

Media video animasi berbasis *project based learning* pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (impllementasi, dan *evaluation* (evaluasi). Uji coba produk berupa desain uicoba perorangan kepada ahli media dan ahlli materi. Berikut hasil penelitian dan pengembangan yang diuraikan berdasarkan setiap tahap pada model ADDIE:

Analysis (analisis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis mengenai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa. Perolehan data tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada guru dan siswa yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2025. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Hasil analisis kebutuhan ini berupa ketertarikan dalam merancang media pembelajaran berupa video animasi berbasis *project based learning*

sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, sehingga dengan adanya sumber daya pendukung yang bersifat efektif ini akan memudahkan siswa dalam menerima penjelasan mengenai konsep menulis cerpen secara lebih mudah.

Tahapan *design*(perancangan)

Pada tahap perancangan ini dilakukan dengan penyusunan materi dan modul ajar, perancangan awal produk, serta perencanaan instrumen penelitian. Penyusunan materi dan modul ajar ini bertujuan untuk merumuskan konten serta alur pelaksanaan pembelajaran agar tersusun secara lebih sistematis. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi topik utama yang diajarkan, yaitu terkait materi cerpen yang ditujukan kepada siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU 1 Karanggeneng.

Materi yang disajikan pada media video animasi berbasis *project based learning* ini adalah pengertian cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen, penyediaan contoh cerpen, langkah-langkah penyajian cerpen, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, serta intruksi pembelajaran menggunakan model *project based learning*. Sedangkan, perancangan modul ajar digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan ketentuan dalam Kurikulum Merdeka.

Selanjutnya, peneliti merancang produk berupa rancangan format awal meliputi tahapan berikut, (1) slide pertama berisi pembukaan mengenai judul, mata pelajaran, kelas, dan nama penyusun, (2) slide kedua berisi daftar isi yang mencakup pendahuluan, materi, mini kuis, dan penutup, (3) slide ketiga berisi sapaan pembukaan, (4) slide keempat memuat capaian pembelajaran, (5) slide kelima mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (6) slide keenam berisi tentang materi pembahasan (pengertian cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen, penyediaan contoh cerpen, langkah-langkah penyajian cerpen, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya), (7) slide ketujuh berisi mini kuis, dan (8) slide kedelapan penutup.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang ditujukan kepada validator ahli media, dan ahli materi sebagai alat ukur kevalidan media video animasi berbasis *project based learning*.

Tahap *Development*(pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengumpulkan semua alat yang diperlukan seperti catatan materi, laptop, aplikasi editor animasi (plotagon), canva, koneksi internet, handphone, catatan materi, audio, rancangan animasi, dan instrumental musik. Setelah semua alat yang diperlukan terkumpul, peneliti mulai melakukan pembuatan video animasi melalui aplikasi editor animasi (plotagon). Selanjutnya, agar media yang dikembangkan lebih menarik dan merujuk pada sintaks model pembelajaran *project based learning*, peneliti memanfaatkan

aplikasi canva sebagai alat bantu untuk menyempurnakan isi video sebelum dilakukan uji validitas dan mendapatkan masukan dari para ahli.

Setelah tahapan pembuatan produk selesai dilaksanakan, dilakukannya uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis *project based learning*. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Miftahul Huda, M.Pd. selaku dosen FKIP UNISDA Lamongan yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta pengalamannya dalam pengembangan dan pengelolaan desain media UNISDA Lamongan. Sedangkan, validator ahli materi adalah Bapak Dr. Sariban, M.Pd. selaku dosen Pascasarjana FKIP UNISDA Lamongan yang ahli dalam bidang materi pembelajaran juga didukung melalui berbagai karya ilmiah menyangkut pembelajaran. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skalapenilaian *likert* 1-5. Berikut perhitungan penilaian ahli media dan ahli materi guna memperoleh persentase validitas media video animasi berbasis *project based learning* yang dikembangkan.

a) Hasil Kevalidan Ahli Media

Lembar penilaian ahli media terdiri atas lima aspek penilaian dengan jumlah pertanyaan sebanyak 18 pertanyaan. Hasil penilaian ahli media dalam penelitian ini memperoleh skor 69 dari jumlah skor maksimal 90. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

Diketahui: Skor yang diperoleh = 69

Skor Maksimal = 90

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Nilai Presentase Kevalidan} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{69}{90} \times 100\% \\ &= 76,6\%\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media menunjukkan perolehan nilai sebesar 76,6%. Persentase tersebut berada pada rentan tingkat pencapaian 61-81% dengan kategori **valid**. Dengan demikian, media video animasi dinyatakan valid dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU Karangeneng.

b) Hasil Kevalidan Ahli Materi

Lembar penilaian ahli media terdiri atas lima aspek penilaian dengan jumlah pertanyaan sebanyak 18 pertanyaan. Hasil penilaian ahli media dalam penelitian ini

memperoleh skor 71 dari jumlah skor maksimal 90. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

Diketahui: Skor yang diperoleh = 71

Skor Maksimal = 90

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Nilai Presentase Kevalidan} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{71}{90} \times 100\% \\ &= 78,8\%\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi menunjukkan perolehan nilai sebesar 78,8%. Persentase tersebut berada pada rentan tingkat pencapaian 61-81% dengan kategori **valid**. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan peneliti melalui media video animasi telah sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga valid dan layak diajarkan kepada siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil analisis data kevalidan secara menyeluruh, maka disajikan secara rinci hasil data dalam tabel berikut:

Tabel 4.2

Data Kevalidan Media Video Animasi Berbasis *Project Based Learning*

| Jenis Data | | penyajian Data | Persentase | Data Kualitatif |
|--|-----------------------|---------------------------------------|------------|-----------------|
| Kevalidan Media Video Berbasis Project Based Learning | Media Animasi Project | $\frac{69}{90} \times 100\% = 76,6\%$ | 61-80% | Valid |
| Kevalidan Media Video Berbasis Project Based Learning | Media Animasi Project | $\frac{71}{90} \times 100\% = 78,8\%$ | 61-80% | Valid |
| Untuk mengetahui nilai kevalidan, maka dibuatlah rata-rata nilai kevalidan sebagai berikut: $\frac{76,6\% + 78,8\%}{2} = 77,7\%$ | | | | |

Jadi, media video animasi berbasis *project based learning* pada keterampilan menulis cerpen siswa mendapatkan nilai kevalidan media dan materi sebesar 77,7% dengan kategori **valid**.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *project based learning* termasuk media pembelajaran yang valid, baik dari segi media maupun isi dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 77,7%. Persentase tersebut termasuk dalam tingkat penilaian 61-80% dengan kategori **valid**. Dengan demikian, media video animasi berbasis *project based learning* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI TKJ 1 SMK NU 1 Karanggeneng pada pelaksanaan penelitian berikutnya.

Tahap Implementation (implementasi)

Pada tahap implelementasi, peneliti belum dapat menguji dan menerapkan media video animasi berbasis *project based learning* kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan media dan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba kepada siswa tidak dilakukan.

Tahap Evaluation (evaluasi)

Pada penelitian ini, tahap evaluasi tidak dilakukan karena penelitian ini hanya sampai pada tahap development (pengembangan), sehingga untuk melaksanakan tahapevaluasi peneliti harus melalui tahap implementasi. Namun, tahap tersebut tidak dilaksanakan, sehingga evaluasi tidak dilakukan.

Revisi Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap media video animasi berbasis *project based learning*. Revisi dilakukan setelah memperoleh komentar dan saran dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap produk yang dikembangkan. Dilakukannya revisi ini adalah untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan agar benar-benar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa. Hasil revisi media video animasi berbasis *project based learning* dari validasi ahli media dan ahli materi meliputi, (1) pengubahan warna dan ukuran huruf pada judul, (2) pengubahan warna dan ukuran huruf pada daftar isi, (3) pengubahan warna dan ukuran huruf pada capaian pembelajaran, (4) pengubahan warna dan ukuran huruf pada tujuan pembelajaran, (5) pengubahan ukuran huruf pada contoh penyajian teks cerpen, (6) pengubahan ukuran huruf pada mini kuis, (7) pengubahan latar belakang pada CP, (8) pengubahan latar belakang pada TP, (9) pengubahan letak bagan struktur cerpen, (10) penambahan sintaks model *project based learning*. Berdasarkan catatan revisi tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan produk sehingga media yang dikembangkan dapat benar-benar dinyatakan layak diterapkan pada proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media video animasi berbasis *project based learning* pada penelitian ini telah melalui tahapan (1) analisis kebutuhan, (2) mendesain produk, (3) validasi produk, dan (4) revisi produk. Media video animasi berbasis *project based learning* yang dikembangkan peneliti dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 76,6% dari ahli media, dan 78,8% dari ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 77,7% yang termasuk dalam kategori valid. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa dalam menulis cerpen melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang interaktif dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Asidiqi, D. F. (2024). Model project based learning (PjBL) dalam meningkatkan kretivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 126–128.
- Asnawati, Y., & S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Fauziah, A., Lestari, S., & Suwarni. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Metode Project Bassed Learning Pada Pembelajaran Teks Drama Kelas Viii Smp Negeri 1 Berbek Tahun 2022/2023. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i1.20007>
- Harahap et al. (2025). Penerapan pentingnya belajar membaca dan menulis kepada anak sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.562>.
- Sukma, H. H dan Puspita, L. A. (2023). Keterampilan Membaca Dan Menulis. In *Yogyakarta: K-Media*.
- Supriadi, E. (2025). Analisis Kemampuan Mengajar Guru dan Penggunaan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1713–1721. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.739>
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME : Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>