

Penggunaan Media Video Scrib Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Di SD

Sigmaidah Rohman^{1*}, Dewi Kurniawati², Waheda Syifaurrehman³ & Tia Safitri⁴.

Abstract

Di abad 21 ini, pemanfaatan software untuk menciptakan sebuah media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif sangat perlu digunakan demi meningkatkan hasil belajar dan kompetensi siswa pada mata pelajaran tertentu. Media pembelajaran digital mempunyai peran penting dalam setiap proses pembelajaran khususnya pada keterampilan menyimak dongeng. Pada literatur review ini telah merangkum beberapa dengan komprehensif, serta menilai dan meninjau literatur yang ada tentang pemanfaatan media pembelajaran digital (Video Scribe) dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa di Sekolah Dasar. Tujuan dari literatur review artikel jurnal yang dilakukan oleh penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tingkat keefektifannya dalam penggunaan media Video Scrib sebagai media pembelajaran digital bagi siswa Sekolah Dasar. Dugaan sementara dari literatur review ini berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu siswa lebih mudah dalam belajar, mengingat, dan mendapat pelajaran atau materi dengan cepat dan mudah dipahami siswa di Sekolah Dasar.

Keywords: media pembelajaran digital, keterampilan menyimak.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat fundamental sebagai bekal menjalani kehidupan. Dengan pendidikan manusia akan memperoleh pengetahuan (kognitif), mengembangkan keterampilan (psikomotor) dan memiliki kepribadian (afektif). Tujuan pendidikan pada dasarnya menjadikan para siswa menuju pada proses perubahan tingkah laku baik moral, maupun sosial agar dapat mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. dalam UUD 1945 bahwa tujuan pendidikan salah satunya sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dibuatlah Undang-Undang dan Peraturan Menteri yang berkaitan dengan pendidikan. Sebagaimana dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Depdiknas, 2007: 8).

Untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional, keterampilan

berbahasa sangatlah diperlukan. Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Apabila seseorang anak mempunyai keterampilan berbahasa yang baik maka anak pun dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar kepada orang-orang disekitarnya, baik lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 aspek. Salah satunya yaitu keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif yang artinya Menyimak memang sangatlah penting dalam kehidupan manusia khususnya pada pembelajaran, karena melalui kegiatan menyimak, siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru serta mengetahui beberapa informasi yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian para guru masih banyak yang belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Di dunia Pendidikan, digitalisasi akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar digital dan merebaknya media masa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Pada abad 21 ini penggunaan digital sangatlah diperlukan dalam segala bidang khususnya dibidang pendidikan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media atau digital dalam pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran menyimak dongeng masih banyak guru mengabaikan pentingnya penggunaan media dalam melakukan kegiatan menyimak, tidak semua siswa mampu menyimak dengan baik, maka dengan begitu penggunaan media interaktif merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan menyimak dongeng. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar merupakan suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Salah satu media interaktif yang cocok digunakan dalam kegiatan menyimak dongeng adalah media Video Scribe. Video Scribe adalah suatu program aplikasi atau software yang dapat dipegunakan untuk membuat animasi tangan bergerak pada whiteboard. Dengan menggunakan Video Scrib diharapkan siswa dapat mudah memahami atau menyimak isi dongeng yang ada didalam Video Scrib tersebut.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Review (SLR), yang dilakukan melalui identifikasi, evaluasi, dan interpretasi dari semua studi yang ada dan dikaitkan dengan masalah fenomena yang ingin peneliti amati. Dengan menggunakan teknik SLR (Systematic

Literature Review), peneliti secara sistematis meninjau dan mengidentifikasi jurnal yang mengikuti langkah-langkah yang ditentukan dalam setiap proses (Triandini. Et al, 2019). Berdasarkan fase di atas, peneliti telah mengumpulkan dan meninjau artikel tentang pembelajaran kolaboratif tipe TGT yang diterbitkan antara 2017 dan 2021. Artikel yang digunakan dalam survei ini adalah tiga artikel majalah dari data *base Google Scholar*. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki makna yang sama dengan fenomena yang peneliti teliti. Maka artikel akan dikelompokkan dalam kategori yang sama

Hasil dan Pembahasan Multimedia Interaktif

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”. Definisi senada dinyatakan Arsyad (2016: 8), bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.” Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Edgar Dale, mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak, dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau bentuk stimulus yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi antara guru dengan siswa serta memudahkannya untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Susilana dan Riyana, 2007: 125). Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti computer dan perangkat elektronik lainnya. Adapun jenis multimedia interaktif menurut Suyanto, (2004:13) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi

dua bagian, yaitu : 1) Multimedia interaktif online adalah media interaktif yang penyampaiannya melalui jalur/ kawat/ saluran /jaringan. Contohnya situs *web, yahoo, messengers, youtube* dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media liniatas, yang komunitas sasarnya luas, dan mencakup masyarakat luas. 2) Multimedia Interaktif *Offline* adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarnya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja. Namun pada penelitian ini peneliti menerapkan jenis multimedia interaktif online yaitu Video Animasi yang bersumber dari youtube.

Media Video Scrib

Video scribe merupakan sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau white board. Video scribe Sparkol atau orang menyebut dengan animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari videoscribe terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar. Sparkol videoscribe menggunakan konsep whiteboard animation, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar. Dengan Sparkol Videoscribe sebuah konsep atau prosedur dapat disajikan dalam bentuk multimedia yang menarik, sehingga akan mudah dipahami oleh yang melihatnya. Dalam proses pembuatan projek di Sparkol Video scribe tidak mesti seseorang menguasai aplikasi lain seperti photoshop atau corel, karena semua atribut baik image dan audio sudah disajikan dengan lengkap.

Fungsi dari Sparkol Video scribe adalah untuk membuat presentasi video animasi dengan tangan bergerak menulis atau menggambar sesuatu yang ada di layar, layaknya seperti seseorang menjelaskan secara langsung pada papan tulis, sehingga biasanya dikenal dengan istilah lain yaitu "*Whiteboard Animation for Dreating Hand Draw*". Sparkol video scribe digunakan bukan hanya untuk masalah bisnis, namun juga banyak digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah, menurut survey 88% video scribe mampu meningkatkan prestasi siswa, karena siswa lebih tertarik melihat video animasi whiteboard, dibandingkan dengan seorang guru menjelaskan secara audio dan visual di papan tulis sebenarnya. Cara Kerja pada Sparkol Video Scribe yaitu memiliki editor sederhana yang luar biasa untuk alat sekuat yang ternyata. Seperti yang Anda lihat pada gambar, editor dipecah menjadi area kanvas utama dengan garis waktu di bagian bawah dan toolbar di bagian atas. Anda dapat menggunakan bilah alat untuk

menambah konteks, gambar, atau konten bagan untuk video Anda. Anda akan ingin menunggu sampai Anda selesai, untuk menambahkan klip audio dan sulih suara. Setelah selesai membuat, Anda dapat mengekspornya sebagai file video atau mengunggah ke Youtube, Facebook, atau Powerpoint. Video yang diekspor selama periode uji coba akan ditandai air dan tidak dapat di ekspor sebagai file.

Fitur – fitur yang ada di dalam Video Scribe sangat unik karena kemampuannya untuk mendukung semua fungsi yang Anda harapkan tanpa mengorbankan antarmuka pengguna atau kurva pembelajaran. pertama kali membuka program, Anda akan terkejut dengan betapa sederhananya aplikasi ini, dan salah mengira aplikasi ini akan memiliki aplikasi yang sangat terbatas. Sebaliknya, Anda akan menemukan bahwa ia dapat melakukan hampir semua yang Anda harapkan dari perangkat lunak animasi profesional. Juga, perlu diingat bahwa penggunaan Versi Mac dan Versi PC mungkin terlihat atau berfungsi sedikit berbeda, seperti halnya dengan banyak program lintas platform.

Memasukkan Media tidak dapat membuat animasi tanpa gambar untuk dianimasikan, dan VideoScribe menyediakan pustaka gambar stok yang cukup komprehensif untuk bekerja dengannya. Kategori berkisar dari “panah” hingga “cuaca”. Ada dua jenis gambar yang tersedia: gratis dan berbayar. Gambar gratis dapat digunakan hanya dengan memiliki salinan perangkat lunak, sedangkan gambar berbayar harus dibeli secara individual dan tidak termasuk dalam harga program. Ini ditandai dengan pita merah dalam pencarian. Setelah memilih gambar untuk digunakan, Anda dapat mengkliknya untuk memasukkannya ke dalam juru tulis Anda (alias proyek video). Anda dapat menentukan bagaimana gambar Anda digambar di layar, mengedit beberapa detail visual seperti ukuran sudut atau kuas, dan menentukan berapa lama gambar itu tetap terlihat.

Memasukkan Teks Sementara sulih suara dapat menyediakan banyak konteks untuk gambar dalam video, teks diperlukan untuk proyek pada semua skala. Ini dapat digunakan untuk judul, peluru, catatan, detail gambar, dan banyak lagi. Ini meningkatkan kualitas video dan membuatnya lebih menarik. Video Scribe menyediakan hampir setiap font yang Anda lihat di Microsoft Word untuk menulis teks Anda. Satu-satunya downside adalah bahwa hanya font dasar yang sudah diinstal, jadi memilih font lain akan memaksa Anda untuk menunggu sekitar satu menit saat unduhan.

Scene Animation dan Timeline Setiap bagian konten, dari gambar ke teks, direpresentasikan sebagai satu blok pada timeline. Anda dapat menarik dan melepas ini untuk menyusunnya kembali. Urutan yang ditampilkan dalam garis waktu menentukan apa yang digambar terlebih dahulu. Mengklik pada blok mana pun akan memperluas rinciannya dan memungkinkan Anda untuk membuka editor, menyesuaikan waktu layar, atau memutar video dari titik itu. Ini juga

memberi tahu Anda pada stempel waktu apa konten tertentu muncul dan menghilang. Mengklik bagian terakhir dari konten akan memberi tahu Anda berapa lama seluruh video. Fungsi Audio dan Sulih Suara VideoScribe memiliki salah satu perpustakaan musik bebas royalti paling luas dari aplikasi apa pun yang pernah saya gunakan. Ada lebih dari 200 klip dengan panjang berbeda-beda, dan titik-titik kecil berwarna pada setiap klip mewakili kisaran dari satu biru untuk “tenang” hingga empat titik gelap untuk “berat”. Ekspor dan Bagikan Ketika Anda telah mengedit video Anda dengan sempurna, VideoScribe memiliki banyak opsi untuk mengeksport dan berbagi. Pengguna gratis hanya akan dapat mengakses opsi berbagi Youtube, Facebook, dan PowerPoint, dan video mereka akan ditandai dengan logo VideoScribe. Pengguna berbayar dapat mengeksport dalam beberapa format file video, ke situs web, dan platform yang disebutkan sebelumnya tanpa tanda air.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat kecerampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Susanto (2015:243). Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk social, manusia berinteraksi, berkomunikasi, dengan manusia dengan menggunakan Bahasa lisan juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa dan mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi. Kemampuan berbahasa lisan menurut Susanto (2015:243) meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, kemampuan bahasa tulis meliputi kemampuan membaca dan menulis. Manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide, pikiran dan gagasan, dan perasaan diungkapkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk di pahami oleh individu lain. Anak memasuki usia sekolah dasar, maka anak akan terkondisikan untuk lebih dalam dan kemampuan berbahasa anak pum mengalami perkembangan. Jadi kesimpulan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan lepas dari keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan terutama untuk anak sekolah dasar. Keterampilan berbahasa manusia bukan didapat dari lahir tetapi manusia harus mempelajarinya. Kenyataannya pembelajaran menyimak sangat penting.

a. Keterampilan Menyimak

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dengan baik dan benar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat 16 keterampilan berbahasa tersebut, salah satunya yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu

keterampilan menyimak, karena pada umumnya pengetahuan diperoleh melalui keterampilan menyimak. Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak juga dapat diartikan sebagai memahami isi bahan yang disimak. Menurut Tarigan (2008: 31) menyimak dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Selain itu menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Penyimak yang berhasil adalah penyimak yang mampu memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara, sekedar rekaman audio atau video (Djiwandono 2008:114) Dari definisi di atas maka menyimak adalah aktivitas yang penuh perhatian untuk memperoleh makna dari sesuatu yang kita dengar dan lihat.

b. Tujuan Menyimak

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai. Menurut Iskandar Wassid (2008: 59-60) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain: 1) Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. 2) Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan. 3) Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menilai apa-apa yang disimak. 4) Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimak. Dari kegiatan menyimak, seseorang mempunyai tujuan yang berbeda – beda. Ada yang menyimak dengan tujuan memperoleh pengetahuan, menikmati keindahan, mengevaluasi, mengapresiasi materi simakan, hingga 18 mengomunikasikan ide – ide atau gagasannya melalui menyimak. Melihat beberapa tujuan dari

menyimak di atas, maka menyimak yang dilaksanakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan simakan berupa video animasi dongeng serta bertujuan untuk mengkomunikasikan isi cerita serta unsur – unsur dari kegiatan menyimaknya.

2. Dongeng

Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya menyampaikan pesan moral dan bersifat menghibur. Menurut Hana (2011: 14), dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana). Rampan (2012:104) menyatakan bahwa cerita anak termasuk dongeng untuk anak, biasanya membawa sebuah pesan. Cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu kalangan anak-anak. Agus (2008), menyatakan dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, bersifat khayal dan tidak terikat waktu maupun tempat tokoh ceritanya adalah manusia, binatang, dan makhluk halus. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang 23 melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Di dalam sebuah cerita selalu terdapat unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Nurgiyantoro (2005: 198) istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan diberbagai pelosok masyarakat dunia. Dongeng sebagai salah satu genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek.

3. Penggunaan Media Video Scrib Dalam Keterampilan Menyimak Dongeng

Menyimak dongeng adalah kegiatan yang fokusnya siswa, sedangkan gurudiharapkan menjadi mediator. Oleh sebab itu kegiatan menyimak dongeng ini dapat dilakukan oleh guru sebagai pendongeng (menyimak langsung) dan menggunakan media lain sebagai pendongeng, misalnya menyimak dongeng melalui tape, televisi, maupun video (menyimak tidak langsung). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini strategi yang digunakan adalah menyimak dongeng tidak langsung. Karena dalam penyampiannya, dongeng ini disampaikan melalui media video. Video dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang ampuh bila digunakan secara efektif.

Media audio-visual dapat membawa siswa ke tempat-tempat yang tak kan pernah mereka kunjungi, membantu mereka melihat hal-hal yang mungkin tak pernah mereka alami, dan menjadikan hal-hal yang mereka baca menjadi 35 hidup (Anderson, 2009:171).

Kesimpulan

Penggunaan media Video Scribe dapat menjadi alat bantu media interaktif yang cocok digunakan dalam kegiatan menyimak dongeng. Video Scribe adalah suatu program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat animasi tangan bergerak pada whiteboard. Dengan menggunakan Video Scribe diharapkan siswa dapat mudah memahami atau menyimak isi dongeng. Video scribe mampu meningkatkan prestasi siswa, karena siswa lebih tertarik melihat video animasi whiteboard, dibandingkan dengan seorang guru menjelaskan secara audio dan visual di papan tulis sebenarnya. Jadi, media video scribe dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyimak.

Daftar Pustaka

- Achmadi dan Narbuko. (2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agus (2008) Mendongeng Bareng Kak Agus DS. Edited by Kanisius. Yogyakarta.
- Anderson R, et al. 2009. *Equity in Health Service, Emperical Analysis in Social Policy*. Cambrige: Mass Ballinger Publishing Company.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hana, J. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak Dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Korrie Rampan. 2012. *Kreatif Menulis Cerita Anak*. Bandung: Nuansa.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- Susanto Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan desain aplikasi multimedia interaktif untuk pemasaran*. Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tabel. 1. Penggunaan

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Siti Badriah, 2021)	Jurnal R&D	Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tertentu. Dengan kesimpulan bahwa berdasarkan hasil validasi peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu Video scrib sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai bahan/media pembelajaran, dan respon guru terhadap media pembelajaran video scrib dalam pembelajaran tematik adalah sangat menarik dengan perolehan 100%.
(Nanang Supriyanto, 2017)	Jurnal Ekperimen	Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif (eksperimen) dengan melibatkan satu kelompok atau satu kelas yang dikenal sebagai desain pra eksperimen. Dengan kesimpulan berdasarkan hasil peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran audio vidual berpengaruh terhadap keterampilan siswa menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa di kelas II SD dengan rata-rata nilai diatas 70 (100%).
(Ismi Fitriwati, 2019)	Jurnal Penelitian Ekperimen	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan kesimpulan bahwa Ho ditolak H1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD.