

# Character-Based Animation Film Media in Students' Story Writing Learning in SMA

Hasriani\* & Ryan Rayhana Sofyan

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

---

## Abstract

The problem in this study is how effective the use of character-based animated film media is on students' short story writing abilities so that this study aims to examine the ability to write short stories for class XI SMA Negeri 5 Barru Regency without using character-based animated film media, using character-based animated film media, and found the effectiveness of using character-based animated film media on the ability to write short stories for class XI students of SMA Negeri 5 Barru Regency. This research is an experimental research. The population of this study was all students of class XI SMA Negeri 5 Barru Regency, totaling 343 people. The sample of this research was students of class XI-1 (experimental class) and class XI-3 (control class), each consisting of 30 students. The data collection technique used is the test analysis technique. The entire data obtained was analyzed using descriptive statistical techniques and inferential statistical techniques. The results of the study showed (1) the ability to write short stories of students without using character-based animated film media increased but not too significant, (2) the ability to write short stories of students using character-based animated film media experienced a significant increase, and (3) animated film media Character-based has proven to be effective in learning to write short stories for students, this is in accordance with the results of the t-test conducted.

*Keywords:* movies, characters, short stories.

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan komunikasi seperti sekarang ini memudahkan siapa pun untuk berbagi pesan atau informasi kepada orang lain (Hamidi et al., 2011). Pesan atau informasi yang dibagikan tersebut dapat melalui berbagai media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media film. Dewasa ini, telah banyak pilihan film yang diputar di bioskop atau pun di berbagai stasiun televisi untuk memenuhi kebutuhan hiburan masyarakat (Nadaner, 1981).

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang cukup menarik dan diminati oleh usia anak-anak dan remaja. Doraemon, Ice Age, Madagazcar, Despicable Me, dan lainnya merupakan contoh film animasi berbasis karakter yang banyak diminati oleh usia anak-anak dan remaja (Šteinberga and Ausekle, 2011). Film animasi tersebut dikemas menjadi film yang lebih ringan dan menghibur dengan menghadirkan tokoh-tokoh hasil imajinasi pembuatnya. Keunikan dari bentuk tokoh yang dibuat pada film animasi menjadi daya tarik tersendiri bagi penontonnya. Meskipun dikemas dengan tokoh-tokoh yang imajinatif, namun film animasi juga menyimpan berbagai pesan dan juga kesan dalam filmnya. Ada banyak pelajaran yang dikemas menjadi lebih ringan penyampaiannya dalam film animasi (Vereş, & Magdaş 2020).

Karya sastra sebagai ekspresi tentang realitas dapat digali untuk menemukan kebenaran-kebenaran yang bersifat penawaran untuk ditransfer kepada anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra dapat disampaikan melalui contoh-contoh tentang pemahaman kehidupan. Karakter adalah jawaban mutlak untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik di dalam masyarakat. Dalam hal ini adalah media film animasi berbasis karakter (Arsyad, Akhmad and Habibie, 2021).

---

\* Corresponding author.

*E-mail address:* hasriani86@unm.ac.id

Adapun penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media film dengan menggunakan media film dalam pembelajaran menulis puisi. Warmington (2011) menggunakan media film dokumenter, sedangkan Kabadayi (2012) menggunakan media film pendek. Hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan, bahwa media film efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan media film dalam kemampuan menulis, tetapi dalam hal ini adalah menulis cerpen, dalam penelitian ini pun peneliti ingin mencoba inovasi baru yaitu dengan menggunakan media film animasi berbasis karakter.

Sehubungan dengan pembelajaran menulis cerpen, pemilihan media film dalam bentuk animasi berbasis karakter sebagai inovasi media pembelajaran yang dikemas lebih menarik diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran menulis cerpen dan memudahkan siswa untuk menangkap pesan dalam film animasi tersebut (Kusnida dan Mulyani, 2015). Proses penangkapan pesan atau informasi yang dilakukan siswa dengan menganalisis film animasi yang ditontonnya juga dapat membantu siswa untuk menuliskan sebuah cerpen. Proses menganalisis film animasi berbasis karakter tersebut diharapkan peneliti mampu membantu siswa untuk memenuhi beberapa unsur dalam penulisan cerpen, yakni dalam pemilihan judul/tema, pemilihan tokoh dan penokohan yang akan diperankan pada cerpen, menentukan alur/plot, setting/latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Meskipun sepertinya film animasi dapat membantu proses pembelajaran menulis cerpen, tidak berarti semua film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Seorang guru dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan waktu, sarana yang mendukung, dan yang paling penting isi dari film animasi tersebut yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peningkatan nilai sikap dan norma yang dimiliki siswa. Jadi, dalam pemilihan media film animasi sebagai media pembelajaran, guru harus terlebih dahulu memahami film animasi yang akan ditayangkan di kelas.

Sekolah yang menjadi sasaran penelitian untuk dilaksanakannya penelitian ini adalah SMA Negeri 5 Kabupaten Barru. Sekolah tersebut dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, penggunaan media film animasi belum pernah diterapkan. Selain itu, yang menjadi pertimbangan lain adalah ketertarikan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen masih kurang. Hal tersebut dikarenakan kurang diinovasikannya media pembelajaran, sehingga pada pembelajaran menulis cerpen masih dianggap kurang menarik. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen ini dapat berdampak terhadap hasil pembelajarannya. Siswa perlu distimulus untuk menciptakan cerpen melalui media sehingga penciptaan cerpen dapat memberikan informasi dan pengalaman yang baru untuk siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu kategori pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Barru yang berjumlah 346 orang siswa. Penarikan sampel dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan menggunakan teknik cluster sampling (sampel berkelompok) dengan cara mengundi, artinya dalam menentukan sampel, peneliti memilih kelompok dalam hal ini kelas dengan cara mengundinya dan kemudian memasukkan semua siswa yang berada dalam kelas terpilih itu ke dalam sampel penelitian (Furchan dalam Rahmayani, 2013: 40). Teknik cluster sampling (sampel berkelompok) ini selain memudahkan peneliti untuk mengatasi keterbatasan waktu dan dana juga tidak akan mengganggu jadwal mata pelajaran pada masing-masing kelas XI. Berdasarkan teknik sampling tersebut, maka diperoleh kelas XI-3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen. Data penelitian ini diperoleh dari tugas (dalam bentuk tes) yang diberikan kepada siswa yang tercakup dalam kelas eksperimen. Tugas yang diberikan kepada siswa adalah menuliskan sebuah cerpen bebas. Dalam pelaksanaannya, kelas XI-3 sebagai kelas kontrol tidak diberikan treatment, sedangkan kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen diberikan treatment atau perlakuan berupa penggunaan media film animasi berbasis karakter sebagai media pembelajarannya.

Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan dua teknik. Kedua teknik tersebut adalah teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah diajukan dalam hipotesis penelitian (Nasehudin, 2015). Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah (1) membuat daftar skor mentah siswa; (2) membuat distribusi frekuensi dari skor mentah yang akan ditabulasikan untuk memudahkan menganalisis frekuensi dari masing-masing skor; (3) menganalisis statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik kemampuan siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi dan tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan menggunakan bantuan program Ms. Excel 2007. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan kategori hasil

belajar siswa; (4) menganalisis statistika inferensial, yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t (Sugiyono, 2013). Pengujian hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan dengan bantuan komputer yaitu program SPSS versi 20.

### 3. Hasil dan Pembahasan

All.

#### 3.1. Hasil

Paparan hasil penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu: (1) analisis statistika deskriptif dan (2) analisis statistik inferensial. Uraian setiap bagian dipaparkan sebagai berikut.

##### 3.1.1. Analisis Statistika Deskriptif

Hasil analisis statistik yang berkaitan dengan nilai pembelajaran menulis cerpen siswa (*posttest*) pada kelas kontrol tanpa menggunakan media film animasi, yaitu:

Tabel 1. Deskripsi Nilai Kemampuan Menulis Cerpen Siswa pada Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Media Film Animasi)

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	30
Range	34
Nilai tertinggi	87
Nilai terendah	53
Nilai tengah (Median)	73
Rata-rata (mean)	71,23
Standar deviasi	8,637
Sum	2137
Variansi	74,599

Sedangkan hasil analisis statistik yang berkaitan dengan nilai pembelajaran menulis puisi siswa pada kelas kontrol, yaitu:

Tabel 2. Deskripsi Nilai Kemampuan Menulis Cerpen Siswa pada Kelas Eksperimen (Menggunakan Media Film Animasi)

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	30
Range	33
Nilai tertinggi	93
Nilai terendah	60
Nilai tengah (Median)	80
Rata-rata (mean)	76,67
Standar deviasi	8,197
Sum	2300
Variansi	67,195

Berdasarkan tabel 1 dan 2 dapat diketahui bahwa, dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian dalam pembelajaran menulis cerpen, pada umumnya memiliki perbedaan kemampuan pada saat sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa, pada kelas kontrol adalah 71,23 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa, pada kelas eksperimen adalah 76,67.

##### 3.1.2. Analisis Statistik Inferensial

Perbedaan antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa media film animasi dengan kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media film animasi dapat diketahui berdasarkan data yang telah

diperoleh dari kedua kelas tersebut. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial. Analisis statistik inferensial menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Program For Social Science* (SPSS) 20. Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji *t* atau uji hipotesis. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap nilai masing-masing kelompok dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh perhitungannya dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20 dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Adapun kriteria data dikatakan berdistribusi normal dengan melihat signifikansi  $> 0,05$ . Hasil pengolahan data dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Hasil Uji Normalitas dengan Teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*

Variabel	Nilai Asymp.sig.	Nilai batas	Keterangan
Eksperimen	0,725	0,05	Data normal
Kontrol	0,302	0,05	Data normal

Berdasarkan normalitas diketahui

signifikansi untuk nilai pada masing-masing kelas lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *F Levene test*.

Tabel 4. Distribusi Hasil Uji Normalitas dengan Teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*

Kelompok	Nilai sig. F hitung	Nilai batas	Kategori Data
Kontrol-Eksperimen	0,187	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan dengan program SPSS 20, diperoleh nilai signifikansi 0,187  $> \alpha$  (0,05), dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas pembanding yang dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan media film animasi dan dengan kelas yang menggunakan media film animasi memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan persyaratan analisis, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk keperluan hipotesis digunakan statistika inferensial dengan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20 yaitu statistika uji *t*, dalam hal ini *Independent sample t test* (uji *t* sampel independent). Kriteria pengujiaannya adalah hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika nilai  $P_{value} > 0,05$  artinya tidak ada perbedaan antara dua perlakuan yang diberikan. Sebaliknya, hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika nilai  $P_{value} < 0,05$ , artinya hasil belajar menulis cerpen siswa yang menggunakan media film animasi lebih baik dibandingkan hasil pembelajaran menulis cerpen siswa tanpa menggunakan media film animasi.

Setelah diketahui bahwa data yang diperoleh telah terdistribusi normal (sesuai hasil uji normalitas) dan memiliki varian yang sama (sesuai uji homogenitas), maka dilakukan uji *t* dengan menggunakan SPSS versi 20 untuk menguji hipotesis penelitian. Nilai sig. (*2-tailed*) yang diperoleh dari uji hipotesis adalah  $0,000 < \alpha$  (0,05). Berdasarkan kriteria tersebut maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Hal ini berarti ada perbedaan hasil pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media film animasi dan tanpa menggunakan media film animasi berbasis karakter pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Barru.

### 3.2. Pembahasan

Media film dapat membantu proses pembelajaran, terkhusus dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis cerpen. Penggunaan film dapat membantu siswa menstimulus imajinasinya sebab menurut Muakhir (2008: 55), kegiatan menulis cerpen dituntut dua hal yaitu imajinasi dan perenungan. Bukan berarti tak bisa dipelajari karena pada dasarnya, siapa saja bisa menjadi penyair. Maka dari itu, cara untuk membantu proses penghidupan imajinasi dalam pembuatan cerpen bagi seorang siswa dapat dibantu dengan menggunakan media film salah satunya yakni media film animasi.

Sebagai salah satu jenis film, film animasi berbasis karakter juga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran. Film animasi berbasis karakter merupakan jenis media audio-visual seperti halnya dengan jenis film pendek dan film dokumenter yang telah diketahui pengaruh dan keefektifannya pada hasil pembelajaran menulis cerpen. Pengaruh dan keefektifan kedua film tersebut terhadap pembelajaran menulis cerpen diketahui berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meliyawati (2012) dan Irnawati Hutagalung (2013). Sementara itu, guna mengetahui keefektifan penggunaan media film animasi berbasis karakter terhadap kemampuan menulis cerpen siswa, peneliti melakukan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 5 Kabupaten Barru.

Peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh temuan mengenai efektif atau tidaknya media film animasi berbasis karakter terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Penelitian ini dilakukan pada kedua kelompok pembelajaran kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Barru. Penelitian ini memperoleh temuan. Temuan diperoleh dari hasil analisis pada masing-masing kelompok pembelajaran tersebut. Terhadap kedua kelompok pembelajaran, diberikan *pretest* dan *posttest*. Kedua kelompok pembelajaran yang dimaksud adalah kelompok yang dalam proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi berbasis karakter (kelas eksperimen) dan kelompok yang dalam proses pembelajaran menulis cerpen tidak menggunakan media film animasi berbasis karakter (kelas kontrol).

Berdasarkan statistik deskriptif, nilai rata-rata yang diperoleh saat dilakukan *pretest* untuk siswa pada kelas kontrol adalah 67,87 dengan nilai terendah 53 yakni dan nilai tertinggi 87. Sementara itu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 68,27 dengan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 87. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, perbedaan nilai rata-rata menulis cerpen siswa sangat kecil, sehingga dapat dinyatakan keadaan kedua kelas relatif sama. Maka dapat disimpulkan, bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan dan pengetahuan awal yang sama mengenai cerpen dan tema yang diberikan, yakni “Narkoba”.

Sementara itu, saat dilaksanakan *posttest* pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah yakni 53 dan nilai tertinggi yakni 87 dengan nilai rata-rata 71,23. Kemudian daripada itu, hasil *posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen yakni 60 sebagai nilai terendah dan nilai tertinggi yang dapat dicapai yakni 93 dengan nilai rata-rata 76,67. Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh masing-masing kelas dan membandingkannya dengan nilai yang diperoleh dari *pretest* sebelumnya, terlihat mengalami peningkatan pada kedua kelas.

Hasil dari kedua tes yang telah dilakukan pada kedua kelompok kelas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan peningkatan hasil. Hasil kemampuan menulis cerpen siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media film animasi berbasis karakter lebih tinggi dari pada hasil yang diperoleh pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi berbasis karakter. Temuan tersebut berdasarkan perbedaan perolehan nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen yang memperoleh nilai 76,67 dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai 71,23.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *t*, diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 yakni  $0,000 < \alpha(0,05)$ . Dengan demikian, maka terdapat perbedaan antara hasil kemampuan menulis cerpen siswa dengan menggunakan media film animasi berbasis karakter dan kemampuan menulis cerpen siswa tanpa menggunakan media film animasi berbasis karakter.

Sadiman (2005:67) menyatakan, bahwa salah satu alasan dipilihnya film sebagai media pembelajaran karena film dapat memikat perhatian anak. Sebagai salah satu jenis film, film animasi yang berbasis karakter juga secara umum banyak digemari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa karena bentuknya yang berbeda dan unik. Film animasi berbeda dengan film lainnya, karena pembuatannya yang bukan direkam secara langsung melainkan merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan dan kemudian diolah melalui bantuan komputer dan grafika komputer sehingga menjadi gambar yang bergerak (Wikipedia, 2013).

Terlepas dari bentuknya yang menarik, film animasi berbasis karakter dalam proses pembelajaran juga memiliki peranan penting. Hal tersebut dikemukakan Djuadi (dalam Listiani, 2008) yang menyatakan bahwa, salah satu peranan penting yang dimiliki film animasi adalah film animasi dapat melukiskan suatu proses yang sedang

berlangsung dan semuanya dapat digambarkan melalui film animasi dengan jelas. Peranan film animasi tersebut dapat mengongkretkan kebutuhan visual, audio, waktu, tempat dan imajinasi penontonnya. Film animasi yang berjudul “Masa Depan yang Lepas Akibat Narkoba” karya Aditya Pratama juga mengilustrasikan dengan baik penggunaan dan dampak penggunaan narkoba. Hal tersebut dapat mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan keterbatasan audio-visual siswa sehingga mampu merangsang daya imajinasinya untuk kepentingan menulis cerpen. Sehingga, penggunaan media film animasi berbasis karakter di kelas eksperimen dapat membantu siswa dalam hal kemampuan audio-visual mereka yang akan membantu merangsang imajinasi mereka terhadap tema pembelajaran yang diberikan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media film animasi berbasis karakter efektif digunakan terhadap pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Barru. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji beda (uji-t) yang menunjukkan bahwa nilai Pvalue (0,000) < 0,05. Hasil uji-t tersebut membuktikan adanya perbedaan signifikan pada hasil pembelajaran menulis cerpen siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### References

- Arsyad, L., Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). Membekali Anak Usia Dini dengan Pendidikan Karakter: Analisis Cerita Film Animasi Upin dan Ipin. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, [S.l.], 5(1), 59-71, doi:<http://dx.doi.org/10.21776/ub.waskita.2021.005.01.5>.
- Hamidi, F., Meshkat, M., Rezaee, M., & Jafari, M. (2011). Information technology in education. *Procedia Computer Science*, 3, 369–373. doi: <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2010.12.062>
- Kabadayi, L. (2012). The Role of Short Film in Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 316–320. doi: <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2012.06.657>
- Kusnida, F., & Mulyani, M., (2015). Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.15294/seloka.v4i2.9868>
- Nadaner, Daniel. (1981). Art and Cultural Understanding: The Role of Film in Education. *Art Education*, 34, 6-8.
- Nasehudin, T. S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pustaka setia.
- Ningrum and Hardiyanto. 2022. *Nilai Profetik Pembelajaran Unsur Intrinsik Karya Sastra Berbasis Film Animasi Nussa Rara*. Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan, 3. Universitas Negeri Pekalongan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD* (19th ed., Vol. 15, Issue 2). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Šteinberga, L. & Ausekle, D. 2011. Animation and Education : Using Animation in Literature Lessons. *Pedagogika*, 104, 109-114.
- Vereş, S. & Magdaş, I. (2020). The Use of the Educational Animated Film in Primary Education in Romania. Literature Review. *Romanian Review of Geographical Education*, 9(2), 67-86.
- Warmington, P., van Gorp, A., & Grosvenor, I. (2011). Education in motion: Uses of documentary film in educational research. *Paedagogica Historica*, 47(4), 457–472. doi: <https://doi.org/10.1080/00309230.2011.588239>