

PENGEMBANGAN MEDIA REKTISANMORI PADA MATERI PESAN MORAL CERITA NARASI DI KELAS V

Rini Wulan Sari^{1*}, Dadan Djuanda², Prana Dwija Iswara³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

[1*riniwsari0903@upi.edu](mailto:riniwsari0903@upi.edu), [2 dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu), [3iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu)

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to develop REKTISANMORI (Automatic Correction of Moral Messages) media based on a website of moral message material for narrative stories to help students conclude moral messages in a narrative story. Based on the results of the research, the development of REKTISANMORI (Automatic Correction of Moral Messages) media based on a website of moral message material for narrative stories can be used in the learning process with the category of "very feasible" based on the results of the percentage of material experts and language experts of 91.66% and for media experts of 93.75%, as well as student response questionnaires with a percentage of 88.14%.

Keywords: *Autocorrect Media, Website, Google Sites, Indonesia Language Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral) berbasis *website* materi pesan moral cerita narasi agar dapat membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral) berbasis *website* materi pesan moral cerita narasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan kategori "sangat layak" berdasarkan hasil presentase ahli materi dan ahli bahasa sebesar 91,66% dan untuk ahli media sebesar 93,75%, serta angket respon siswa dengan presentase sebesar 88,14%.

Kata Kunci: Media Koreksi Otomatis, *Website, Google Sites, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dapat membantu pelajar agar dapat melakukan tugas secara mandiri dan dapat bertanggung jawab. Maka dari itu pendidikan dapat

diartikan sebagai segala sesuatu yang mempengaruhi sesuatu yang bertumbuh, perubahan dan juga keadaan setiap manusia (Malik dkk, 2024).

Keterampilan memirsa merupakan respon dari cepatnya perubahan teknologi agar dapat mempermudah masyarakat untuk mulai beradaptasi untuk perkembangan zaman. Hal ini merupakan kegunaan dari teknologi menggunakan sistem penglihatan dan pendengaran. Keterampilan memirsa terbagi menjadi enam tingkatan atau fase seperti yang telah dijelaskan oleh (Huri et al., 2021) secara khusus, tahap pertama atau awal interaksi memberikan makna pada teks multimodal seperti ekspresi wajah, warna, dan gambar. Tahap kedua dilakukan ketika pelajar mampu memahami dan bereaksi terhadap teks multimodal yang telah dikenali. Fase ketiga, yang dikenal sebagai fase mengeksplorasi, yaitu ketika siswa dapat menggabungkan strategi untuk mengenali, memahami, dan menafsirkan konten, tujuan, dan struktur teks multimodal. Fase keempat, yang dikenal sebagai fase konsolidasi, dilakukan ketika pelajar mampu menggabungkan strategi untuk menjelaskan teks multimodal yang lebih kompleks. Pada titik ini, pelajar memahami konteks, tujuan, dan audiens yang telah dibuat dengan teks-teks ini. Fase kelima dilakukan ketika pelajar sudah

memiliki sikap berpikir kritis terhadap teks multimodal serta menyadari bahwa teks multimodal telah dikonstruksi oleh tujuan lain agar dapat memberikan makna sebagai bentuk interpretasi terhadap kelompok atau ideologi tertentu. Fase keenam atau fase tindak lanjut terjadi ketika pelajar dapat mengevaluasi dari teks multimodal dengan cara analisis yang sistematis dalam bentuk penilaian dengan argumentasi, dan dapat memahami keterhubungan antar teks. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Zyam dkk, 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran akan menarik dan menyenangkan ketika menggunakan teks multimodal untuk pelajar, dikarenakan siswa dapat mencari lebih dalam dan juga merefleksikan makna dari pembelajaran teks multimodal.

Menurut (Aulia & Tanzila, 2020) bahwa tujuan belajar adalah adanya perubahan perilaku pada siswa untuk menjadi lebih baik. Sedangkan, untuk proses interaksi antara pelajar dengan lingkungan sekitarnya, serta mengharapkan terjadinya beberapa perubahan perilaku yang menjadi lebih baik. Suatu proses pembelajaran yang akan berjalan efektif merupakan salah satu ciri

pendidikan yang sering sekali dinilai dari pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam mengelola situasi dengan baik (Muliaman, 2021). Hingga saat ini buku paket masih menjadi sumber utama yang belum bisa tergantikan pada proses pembelajaran (Sidiq, 2020). Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Wulandari et al., 2023) menyatakan ketika menggunakan media pembelajaran pada tahap pertama atau yang disebut juga orientasi pengajaran akan dapat membantu proses pembelajaran dan pada saat menyampaikan pesan dan isi dari pelajaran pada saat itu.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung. Peneliti melihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih terpaku pada urutan kejadian dalam sebuah cerita narasi tanpa interpretasi atau memahami makna tersembunyi. Mereka hanya dapat menjelaskan apa yang terjadi, namun belum dapat menarik nilai moral dari tindakan tokoh pada sebuah cerita

narasi. Pada dasarnya menyimpulkan pesan moral dalam sebuah cerita narasi menuntut siswa untuk mampu menghubungkan tindakan tokoh, konflik, dan penyelesaian peristiwa cerita dengan nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras. Maka dari itu, diperlukannya suatu pengembangan media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang dapat digunakan pelajar dan fitur lainnya seperti media pembelajaran menggunakan *Web Google Sites* (Putri dkk, 2025).

Sehingga, peneliti akan melakukan pengembangan media ajar REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi), media ajar berbasis website ini akan terprogram untuk memeriksa dan mengkoreksi otomatis jawaban siswa dalam menyimpulkan pesan moral, sehingga diharapkan media ajar ini dapat mempermudah dan membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi. Bukan hanya memeriksa dan mengkoreksi jawaban siswa benar atau salah, namun media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis website ini juga akan secara otomatis memberikan penjelasan, umpan balik, arahan atau kata kunci

kepada siswa yang belum dapat menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

Media merupakan suatu sarana bagi guru atau pengajar untuk menyampaikan suatu materi pelajaran, sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak. Media yaitu suatu sarana yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, ataupun keterampilannya baik berupa kejadian, manusia, ataupun materi pembelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021, hlm. 1563). Video animasi yang tersaji pada media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *website* ini juga menyajikan cerita secara visual dan auditori, sehingga membantu siswa untuk menghubungkan peristiwa dalam cerita narasi dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Video animasi dapat membantu motivasi belajar siswa, sama halnya dengan penelitian oleh (Afrilia dkk, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi mampu membantu siswa lebih semangat dalam belajar, karena penyajian yang menarik dan interaktif.

Perbedaan media ajar koreksi otomatis dalam penelitian ini dengan

beberapa penelitian sebelumnya yaitu terletak pada fitur video animasi dan langkah-langkah dalam menyimpulkan pesan moral yang dapat membantu siswa secara mudah dalam menyimpulkan pesan moral. Dimulai dari 1) langkah pertama mengidentifikasi nilai pesan moral, 2) langkah kedua menjelaskan tokoh, konflik, dan peristiwa, 3) langkah ketiga menemukan pesan tersirat, dan 4) langkah keempat menyimpulkan pesan moral.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan kerangka ADDIE, yang menampilkan lima tahapan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Rachma et al., 2023). Lima tahapan ini tergolong sederhana apabila disandingkan dengan skema desain yang lain. Dikarenakan kesederhanaan struktur yang jelas, serta pendekatannya yang sistematis, skema desain ini gampang untuk dimengerti dan diterapkan (Mayzura Daulay et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tepatnya pada

tahun ajaran 2024/2025. Alat yang dipakai ataupun digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dari para ahli materi, bahasa, dan media, serta rubrik yang diberikan kepada para validator dan angket tanggapan yang diberikan kepada siswa kelas V. Informasi yang dikumpulkan dari penilaian para ahli materi, ahli bahasa, dan profesional media, beserta angket umpan balik siswa kelas V, selanjutnya dianalisis dengan cara sebagai berikut:

a. Kevalidan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *website* pada materi pesan moral cerita narasi akan dinilai oleh validator yang berpedoman pada lembar validasi terhadap ketepatan materi dan tampilan media untuk menghitung skor minimum. Teknik analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik dengan rumus dibawah ini (M. A. Widiastika, N. Hendrapipta, dan A. Syachruroji, 2021):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Angka presentase

F = Skor Pengumpulan Data

N = Total keseluruhan skor

b. Angket respon siswa

Respon siswa dapat dilihat dengan cara memberikan angket kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) pada materi pesan moral cerita narasi diselesaikan. Peneliti mengadopsi dari (Sugiyono, 2019):

Tabel 1. Penilaian Angket

Interval Rata-Rata	Kriteria
82 - 100	Sangat Layak
67 – 81	Layak
44 - 66	Tidak Layak
25 - 43	Sangat Tidak Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

1. Tahap Analisis (analysis)

Penelitian ini menghasilkan produk yang telah berkembang menjadi alat bantu REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral dalam Cerita Naratif) berbasis situs *web* yang dirancang untuk membantu siswa dalam memperoleh pesan moral dari teks naratif. Model pada penelitian ini yaitu ADDIE, yang

meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

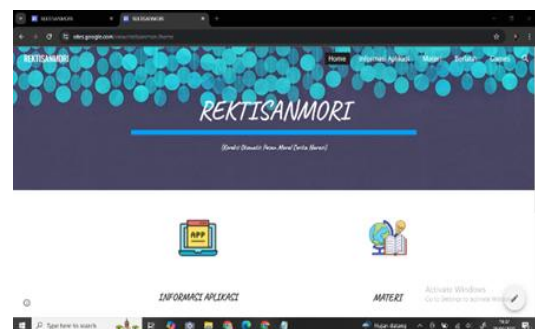
Tahap definisi tugas ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi berbagai kriteria definisi yang diperlukan untuk membuat produk media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral dalam Cerita Naratif) berbasis situs web untuk sekolah dasar di Kabupaten Bandung. Agar dapat mengetahui kebutuhan siswa, peneliti melakukan observasi awal di kelas V. Temuan dari observasi awal ini mengungkapkan bahwa siswa masih kesulitan untuk mengambil pelajaran moral dari cerita naratif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berangkat dari permasalahan yang dipaparkan, hal tersebut mendorong peneliti untuk membuat media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral dalam Cerita Naratif) yang difokuskan pada konten bahasa Indonesia mengenai pesan moral dalam cerita naratif. Setelah mengetahui permasalahan yang muncul di kelas V sekolah dasar di Kabupaten Bandung. Peneliti menemukan metode pembuatan

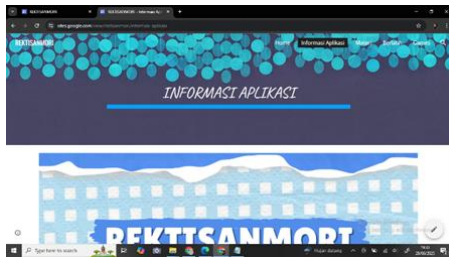
media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Etika dalam Dongeng Naratif) melalui situs *web*.

2. Tahap *Design*

Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia ini bertujuan agar mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral sebuah cerita narasi dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan semangat belajar, adanya inovasi baru dalam pembelajaran, dan memotivasi siswa agar lebih fokus ketika pembelajaran. Menurut (Ningrum, 2024) terdapat tahapan desain produk yaitu: (1) Menyusun *Flowchart*, 2) Menyusun *Storyboard*, 3) Membuat Desain Media.



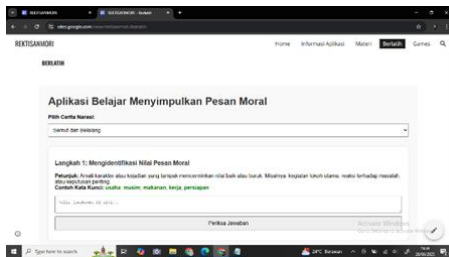
**Gambar 1. Tampilan Media
REKTISANMORI berbasis
*website***



Gambar 2. Tampilan Menu Informasi Aplikasi Media REKTISANMORI berbasis website



Gambar 3. Tampilan Menu Materi Media REKTISANMORI berbasis website



Gambar 4. Tampilan Menu Berlatih Media REKTISANMORI berbasis website



Gambar 5. Tampilan Menu Games Media REKTISANMORI berbasis website

3. Tahap Pengembangan (development)

Tahap pengembangan diawali dengan pengujian dan penilaian oleh pakar materi dan pakar media dengan maksud memastikan mutu dan efektivitas produk pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk dilaksanakannya perbaikan produk berpedoman pada komentar yang diperoleh.

Berikut adalah tahap pengembangan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis website yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media ajar yang telah dirancang.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Aspek	Presentase	Keterangan
Kesesuaian Materi	83,33%	Sangat Layak
Keakuratan Materi	100%	Sangat Layak
Penyajian Materi	93,75%	Sangat Layak
Total	91,66%	Sangat Layak

Untuk tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa didapatkan hasil dari tiga aspek yang dinilai pada media ajar

dengan perolehan presentase 91,66% kriteria “Sangat Layak” digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase	Keterangan
Kelayakan Tampilan	90%	Sangat Layak
Kemudahan dan Penggunaan	95%	Sangat Layak
Kemanfaatan Media	100%	Sangat Layak
Total	93,75%	Sanagat Layak

Untuk tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli media hasil dari tiga aspek yang dinilai pada media ajar dengan perolehan presentase 93,75% kriteria “Sangat Layak” digunakan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Seteah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, selanjutnya media diuji cobakan kepada 27 siswa kelas V di sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung pada tanggal 04 Juni 2025. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui respon siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba

yang dilakukan oleh 27 responden diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Jumlah	Pressentase
Kemudahan Media	952	88, 14%

Berdasarkan tabel hasil angket respon siswa pada uji coba produk diperoleh jumlah keseluruhan respon siswa yaitu 952, jumlah pernyataan dalam angket yaitu 10, skor tertinggi dalam angket yaitu 4, dan jumlah responden sebanyak 27 orang. Dari data tersebut maka didapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 88,14 %.

5. Tahap Evaluasi

Media ajar yang baik tentunya yang dipakai sesuai dengan proporsi dan tujuan yang akan dicapai menggunakan media tersebut. Selain itu, media yang baik juga bukanlah media yang mahal. Pemilihan media juga harus senantiasa didasarkan pada keterkaitan media dalam mengembangkan kemampuan siswa (Mata et al., 2017).

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis

website yang diciptakan oleh peneliti dapat membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi dengan tepat berdasarkan langkah-langkahnya. Siswa setelah menggunakan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *website* terlihat dapat mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi. Hal ini terjadi karena siswa antusias belajar menggunakan media digital berbasis *website* selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil respon siswa menunjukkan presentase rata rata sebesar 88,14 %.

Fakta bahwa siswa kelas V dapat terbantu dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi menggunakan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *website*. Selain itu, antusiasme dan semangat siswa dalam proses pembelajaran juga semakin baik yang menjadi indikator bahwa media ini sangat mempermudah siswa. Maka dari itu, media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *website* dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian

siswa tetapi juga dapat membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

Hasil Pembahasan

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) yang diciptakan oleh peneliti membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi dengan mudah. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket penilaian respon siswa. Media yang tepat dan mudah diakses dapat membuat siswa memahami materi ajar dan konsep yang diajarkan (Rahmawati et al., 2022). Pengembangan media REKTISANMORI berbasis *website* pada materi pesan moral cerita narasi di sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung, dilaksanakan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Rachma et al., 2023).

Tahap pertama analisis (*Analysis*), peneliti melaksanakan

beberapa kegiatan yang meliputi analisis keperluan, karakter siswa, tujuan dari pembelajaran, materi ajar, dan pemanfaatan teknologi pendidikan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang terdapat pada kegiatan pembelajaran dan mendapatkan solusi yang dapat membantu. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V di sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung, diketahui terdapat masalah yaitu kesulitan siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada cerita narasi. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan produk media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) yang akan membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi, dikarenakan pada media ini terdapat empat langkah yang dapat membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi dengan tambahan koreksi otomatis dan umpan balik. Solusi ini dapat diimplementasikan di sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung, hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana sudah memadai.

Pada tahap kedua, yaitu perancangan (*design*), peneliti

melaksanakan beberapa tahap pengumpulan yang diperlukan untuk pengembangan media REKTISANMORI berbasis *website* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Setelah semua alat dan bahan yang akan digunakan tersedia, peneliti selanjutnya memulai perancangan tampilan dari media REKTISANMORI berbasis *website* yang sedang dikembangkan. Bukan hanya itu, sebelumnya peneliti sudah membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai panduan dalam pembuatan tampilan dari media REKTISANMORI berbasis *website* yang sedang dikembangkan.

Pada tahap ketiga, yang disebut pengembangan, peneliti mulai membuat produk dengan alat dan bahan yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Produk akan dibuat dengan cermat untuk memastikan keakuratan dan memenuhi berbagai persyaratan yang diperlukan. Setelah produk yang dikembangkan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi dan pengujian untuk mengevaluasi validitas dan kegunaannya. Setiap tahap dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup tahap evaluasi, yang bertujuan untuk membuat produk

yang merupakan media REKTISANMORI berbasis situs web yang valid dan mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Rujukan data untuk penelitian ini meliputi guru, siswa, dan validator yang merupakan ahli materi, ahli bahasa, dan otoritas media. Data yang telah dikumpulkan dari penelitian ini mencakup dua kategori: data kuantitatif dan data kualitatif. Kumpulan data ini terdiri dari survei yang mencakup pernyataan yang dipasangkan dengan empat opsi respons: sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, agak setuju (KS) dengan skor 2, dan tidak setuju (TS) dengan skor 1. Skor yang diperoleh dirata-ratakan dan ditampilkan untuk mengevaluasi efektivitas dan nilai media REKTISANMORI berbasis situs web yang telah dibuat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, produk media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) dapat membantu siswa dalam belajar menyimpulkan pesan moral secara akurat dengan mengikuti langkah-langkah yang tepat. Dengan mengkaji sudut pandang evaluasi

husus, mulai dari profesional materi pelajaran, spesialis linguistik, dan otoritas media. Evaluasi media REKTISANMORI menunjukkan reaksi yang positif. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan spesialis bahasa terhadap media REKTISANMORI mencapai skor total 33, mencerminkan persentase 91,66%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari spesialis media terhadap media REKTISANMORI menghasilkan skor total 45, mencerminkan persentase 93,75%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Umpan balik siswa terhadap platform REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) mencapai skor total 952, mencerminkan persentase 88,14%. Penerapan media REKTISANMORI dalam mengajarkan pesan moral cerita naratif kepada siswa kelas lima telah terbukti membantu siswa dalam memperoleh pelajaran moral dari cerita tersebut secara akurat. Saran yang dapat diberikan peneliti yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran digital ini untuk koreksi otomatis dapat membantu siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, berdasarkan

temuan penelitian, terdapat keterbatasan selama proses penelitian, khususnya bahwa pengembangan ini tidak memiliki alat khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian tambahan diharapkan dapat memasukkan hasil belajar siswa sebagai komponen yang diukur. Hal ini penting karena media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Naratif) dapat membantu siswa dalam memperoleh kesimpulan moral secara akurat berdasarkan langkah-langkah yang tepat. Saat menggunakan media REKTISANMORI selama penelitian, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan tampak lebih terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. N., & Tanzila, N. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 38–46.
- Homepage, J., Daulay, N. M., Muslim, U., & Medan, N. A. (2023). *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. 4, 72–79.
- Huri, D., Mulyati, Y., Damaianti, V. S., & Sastromiharjo, A. (2021). *KAJIAN AWAL KETERAMPILAN MEMIRSA (VIEWING SKILLS) DAN PEMBELAJARANNYA PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA*. 226–230.
- Keterampilan, A., Pada, M., Cerita, P., & Melalui, R. (2022). *Analisis keterampilan memirsa pada video pembelajaran cerita rakyat melalui whatsapp*. 05(04), 645–652.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 1560–1566.
- Mata, P., Umum, K., & Indonesia, B. (2017). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2).
- Media, P., Video, P., Sources, A. E., Aplikasi, B., Materi, P., Energi, S., & Sekolah, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2530–2540.
- Muliaman, A. (2021). *Efektivitas Model Project Based Learning Berorientasi eXe Learning dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Materi Laju Reaksi*. 51–57.
- Ningrum, S. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS*. 13(4), 4961–4968.
- No, V. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI*. 8(3), 710–721.
- Pendidikan, J., Science, W., Rachma, A. F., Iriani, T., Handoyo, S. S., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Info, A., Belajar, M., Simulasi, V., Media, L., & Teaching, V. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. 01(08), 506–516.
- Pengembangan media*. (2025). 10.
- Periode, S. D. (2024). *No Title*. 09, 170–181.
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2022). *Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak*

- Usia Dini di Masa Pandemi. 4.*
- Sidiq, R. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. 9(1), 1–14.*
- Sugiyono. 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Zulkarnain, I., Noorbaiti, R., & Learning, P. B. (2023). *STUDI IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PENERAPAN. 2759(1).*