

PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS ULASAN BERBANTUAN MEDIA WHITEBOARD ANIMATION PADA SISWA KELAS VIII

(Natasya Poronika Panggabean¹), (Rosmaini²)

(1FBS Universitas Negeri Medan)

(2FBS Universitas Negeri Medan)

([1tashapanggabean@gmail.com](mailto:tashapanggabean@gmail.com))

ABSTRACT

This study aims to analyze the development process and examine the feasibility of teaching materials for review texts supported by Whiteboard Animation media for Grade VIII students. The research employed the Research and Development (R&D) method by referring to the 4D model proposed by Thiagarajan, Semmel, and Semmel, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. However, the implementation of this study was limited to the develop stage in accordance with the research objectives. The subjects of this study included subject matter experts, media experts, and Indonesian language teachers. Meanwhile, the object of the research was teaching materials for review texts based on Whiteboard Animation. Data collection was conducted using validation questionnaires administered to experts and teachers, employing a Likert scale as the assessment instrument. Furthermore, the data were analyzed using percentage calculations to determine the level of product feasibility. The results showed that the developed teaching materials obtained a feasibility score of 95% from subject matter experts, categorized as "very good," 91.7% from media experts, categorized as "very good," and 93.75% from the subject teacher, also categorized as "very good." Overall, the average feasibility score reached 93.48%, which falls into the "very good" category. Therefore, the Whiteboard Animation-based review text teaching materials developed in this study are considered highly feasible to be used as learning media for Grade VIII students.

Keywords: Teaching Materials, Review Text, Whiteboard Animation, R&D Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan serta menguji kelayakan materi ajar teks ulasan yang didukung oleh media *Whiteboard Animation* untuk siswa kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, pelaksanaan penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap *develop* sesuai dengan kebutuhan penelitian. Subjek dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, objek penelitian berupa materi ajar teks ulasan berbasis *Whiteboard Animation*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket

validasi yang diberikan kepada para ahli dan guru, dengan skala penilaian Likert. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan perhitungan persentase guna mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ajar yang dihasilkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dengan kategori “sangat baik”, 91,7% dari ahli media dengan kategori “sangat baik”, dan 93,75% dari guru mata pelajaran dengan kategori “sangat baik”. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelayakan mencapai 93,48% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, materi ajar teks ulasan berbasis *Whiteboard Animation* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII.

Kata Kunci: Materi Ajar, Teks Ulasan, *Whiteboard Animation*, Pengembangan R&D

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik, karena bahasa berfungsi sebagai alat berinteraksi, berpikir, serta mengekspresikan ide (Putranto, 2023:7). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran ini diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis guna membentuk peserta didik yang literat, kritis, dan mampu mengomunikasikan gagasan secara efektif (Kemendikbud, 2022). Penguasaan bahasa yang baik juga mendukung keberhasilan belajar pada mata pelajaran lain karena bahasa merupakan media utama penyampaian ilmu pengetahuan (Dhari, 2022:44). Selain itu, Bahasa

Indonesia berfungsi sebagai pemersatu keberagaman budaya di Indonesia (Hadi, dkk., 2025) dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis serta logis peserta didik (Putri & Ansari, 2025). Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada pembentukan karakter berpikir kritis, kreatif, dan bernalar tinggi.

Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis agar dapat dipahami pembaca (Amanda & Rosmaini, 2025:25). Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di kelas VIII adalah teks ulasan. Teks ulasan merupakan tulisan yang berisi penilaian atau pertimbangan terhadap suatu karya (Suryadi dalam Detri, 2024:676) serta disusun secara sistematis untuk memberikan tanggapan terhadap

buku, film, lagu, atau karya lainnya (Panjaitan, 2023:175). Pembelajaran berbasis teks membantu siswa memahami fungsi sosial, struktur, dan kaidah kebahasaan teks (Slamet dalam Nasati, 2024), serta melatih kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan evaluasi dan argumentasi (Susanti, 2024:1810). Dengan demikian, teks ulasan berperan dalam melatih kemampuan analitis dan sikap objektif peserta didik.

Materi ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mendukung pencapaian kompetensi (Miranda & Wuriyani, 2024:327). Penyusunan materi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran berjalan optimal (Tansliova, 2025:10). Hal ini juga sejalan dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 yang menekankan kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar sesuai kondisi peserta didik.

Namun, di lapangan pembelajaran teks ulasan masih menghadapi kendala, seperti kesulitan siswa dalam memahami struktur dan ciri kebahasaan teks ulasan. Siswa juga mengalami

kesulitan menggunakan kata evaluatif dan kalimat kompleks (Chalidiah, 2016:5–6). Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketercapaian kompetensi Fase D Kurikulum Merdeka, terutama dalam menganalisis dan menulis teks ulasan secara sistematis. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan media konvensional menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa (Khairani, 2020:2), sehingga tidak sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi (Atika, 2023:108).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi berupa pengembangan materi ajar berbasis teknologi. Pengembangan pembelajaran merupakan proses sistematis yang memperhatikan kebutuhan peserta didik (Majid dalam Rifani & Rosmaini, 2024:190). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Whiteboard Animation*, yang mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan kontekstual. Media ini dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Wahyuningsih, 2020:119) serta sesuai dengan teori

Multimedia Learning yang menekankan pengolahan informasi melalui visual dan auditori (Mayer, 2024:2–4). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Whiteboard Animation* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis siswa (Habibah, 2022), serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pada berbagai materi teks (Rofikah dkk., 2021; Tibyani dkk., 2021). Dengan demikian, media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks ulasan masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari aspek siswa, guru, maupun media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Ulasan Berbantuan Media *Whiteboard Animation* pada Siswa Kelas VIII” sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menulis teks ulasan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa materi ajar teks ulasan berbantuan media *Whiteboard Animation* serta menguji tingkat kelayakannya. Menurut Sugiyono (2019:297), metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut melalui tahapan pengembangan yang sistematis.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, dalam penelitian ini tahapan dibatasi hanya sampai pada tahap *develop*, sedangkan tahap *disseminate* tidak dilaksanakan. Pembatasan ini dilakukan karena fokus penelitian hanya pada pengembangan dan uji kelayakan produk melalui validasi ahli.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran

2025/2026 di kelas VIII-2 UPT SMP Negeri 13 Medan yang berjumlah 28 peserta didik. Lokasi ini dipilih karena mendukung pelaksanaan penelitian pengembangan serta telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun, penelitian tidak melibatkan uji coba lapangan, melainkan hanya pada tahap validasi produk.

Subjek penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia sebagai validator produk. Ahli materi menilai aspek isi, penyajian, bahasa, dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Ahli media menilai aspek tampilan visual, audio, animasi, serta keterpaduan media pembelajaran. Sementara itu, guru Bahasa Indonesia berperan sebagai validator praktisi yang menilai kesesuaian produk dengan kondisi pembelajaran di kelas.

Objek penelitian ini adalah produk yang dikembangkan, yaitu materi ajar teks ulasan berbantuan media *Whiteboard Animation*. Produk ini dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kualitas media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk memperoleh

gambaran awal proses pembelajaran di kelas VIII. Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk menggali informasi terkait kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi siswa. Angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta sebagai instrumen validasi produk.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket dan lembar validasi. Angket disusun menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”, sedangkan lembar validasi menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan produk dari para ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

Secara keseluruhan, prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti tahapan model 4-D yang dimodifikasi hanya sampai tahap pengembangan (develop), sehingga produk yang dihasilkan dinyatakan layak secara teoritis berdasarkan hasil validasi ahli.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Materi Ajar Teks Ulasan Berbantuan *Whiteboard Animation*

Penelitian ini menghasilkan produk berupa materi ajar teks ulasan berbasis media *Whiteboard Animation* dalam bentuk video pembelajaran untuk siswa kelas VIII. Produk dikembangkan menggunakan model 4D (*Four-D Model*), namun dibatasi hanya sampai tahap Develop (pengembangan).

Produk akhir yang dihasilkan mencakup materi teks ulasan yang meliputi pengertian, tujuan, struktur, ciri kebahasaan, contoh teks ulasan, serta latihan soal. Seluruh materi dikemas dalam video pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan animasi, teks, dan narasi audio

2. Hasil Validasi Produk

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

No.	Validator	Perseentase	Kelayakan
1.	Validator Materi	95%	"Sangat Baik"
2.	Validator Media	91,7%	"Sangat Baik"
3.	Validator Guru Mata Pelajaran	93,75%	"Sangat Baik"
Rata-rata Persentase		93,48 %	"Sangat Baik"

3. Hasil Perbaikan Produk (Revisi)

Berdasarkan saran validator, dilakukan beberapa revisi, yaitu:

- Perbaikan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat
- Penyempurnaan contoh teks ulasan agar lebih kontekstual
- Penambahan rekomendasi pada bagian evaluasi
- Perbaikan sistematika penyajian materi
- Penyesuaian warna dan kontras pada media agar lebih jelas dan nyaman dilihat

Revisi dilakukan hingga produk mencapai kategori kelayakan "sangat baik".

b) Pembahasan

1. Proses Pengembangan Produk

Tabel 3.1 Kelayakan Materi Ajar

Pengembangan materi ajar teks ulasan berbantuan *Whiteboard Animation* dilakukan melalui model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, dan *Develop*.

Pada tahap *Define*, ditemukan bahwa:

- a. Siswa mengalami kesulitan memahami struktur dan ciri kebahasaan teks ulasan
- b. Motivasi belajar masih rendah
- c. Media pembelajaran masih terbatas dan kurang variatif

Pada tahap *Design*, dilakukan:

- a. Penyusunan materi secara sistematis
- b. Perancangan video *Whiteboard Animation*
- c. Penyusunan instrumen validasi
- d. Pemilihan media dan format pembelajaran berbasis video

Hasil tahap ini menghasilkan *prototype* video pembelajaran yang memuat materi lengkap teks ulasan.

Pada tahap *Develop*, dilakukan validasi oleh ahli dan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa:

- a. Materi sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka
- b. Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami
- c. Media menarik, interaktif, dan komunikatif

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Whiteboard Animation* efektif digunakan sebagai media pembelajaran teks ulasan. Hal ini ditunjukkan dari:

- a. Peningkatan kualitas materi. Materi lebih terstruktur dan kontekstual sehingga mudah dipahami siswa.
- b. Kelayakan media sangat tinggi. Media visual dan audio membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- c. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa lebih tertarik pada media berbasis animasi.

- d. Dukungan teori. Hasil ini sejalan dengan teori media pembelajaran bahwa media visual animasi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

3. Implikasi Penelitian

Pengembangan ini memberikan implikasi bahwa:

- a. Guru dapat menggunakan *Whiteboard Animation* sebagai alternatif media pembelajaran

- b. Siswa lebih mudah memahami materi abstrak seperti teks ulasan
- c. Pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan tidak monoton

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian dan pengembangan materi ajar teks ulasan berbasis *Whiteboard Animation* pada siswa kelas VIII, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan materi ajar dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan), tanpa melalui tahap *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define* dilakukan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan adanya keterbatasan media serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi teks ulasan.

Pada tahap *design* dilakukan perancangan materi ajar berbentuk video berbantuan Whiteboard Animation serta penyusunan instrumen penelitian dan struktur materi secara sistematis. Selanjutnya pada tahap *develop*, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran, kemudian direvisi berdasarkan masukan para validator hingga diperoleh produk akhir yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Bentuk produk yang dihasilkan berupa materi ajar teks ulasan dalam bentuk video pembelajaran berbantuan *Whiteboard Animation*. Materi disajikan secara sistematis yang mencakup bagian pembuka, capaian dan tujuan pembelajaran, materi inti (pengertian, tujuan, struktur, dan ciri kebahasaan teks ulasan), contoh teks ulasan, latihan soal, serta penutup. Penyajian materi dilengkapi dengan unsur visual, animasi, dan narasi audio yang menarik sehingga mampu

mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi teks ulasan.

3. Tingkat kelayakan materi ajar yang dikembangkan berada pada kategori “sangat baik”. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 95%, ahli media sebesar 91,7%, dan guru mata pelajaran sebesar 93,75%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93,48%. Dengan demikian, materi ajar berbantuan *Whiteboard Animation* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran teks ulasan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Bagi Guru.
Guru disarankan untuk memanfaatkan materi ajar berbantuan *Whiteboard Animation* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman

peserta didik dalam pembelajaran teks ulasan.

2. Bagi Peserta Didik.
Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan materi ajar berbasis video ini sebagai sumber belajar mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, untuk memperdalam pemahaman terhadap materi teks ulasan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.
Penelitian ini masih terbatas pada tahap *develop*, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan hingga tahap *disseminate* atau uji coba lapangan guna mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, pengembangan dapat diperluas pada materi lain atau menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif.
4. Bagi Sekolah.
Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, sehingga proses pembelajaran

dapat berlangsung lebih efektif, kreatif, dan inovatif.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, V., & Rosmaini, R. (2024). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMAN 10 Medan. *SERUMPUN: Journal of Education, Politic, and Social Humaniora*, 2(1), 24-34.
- Atika, N. (2023). Faktor Rendahnya Minat Menulis Karangan Siswa Kelas V di SD Kacamatan Salimpaung. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(1), 96-108.
- Chalidiah, M., & Heryana, N. (2016). Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Ulasan Berdasarkan Cerpen Kelas VIII SMP Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(2).
- Detri, M., Yunus, N. H., & Kurnia, K. (2024, January). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Ulasan Menggunakan Metode Pembelajaran Brainwiring pada Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 3 Mamasa. In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 676-678).
- Dhari, P. W., Anggraini, H., & Nasution, M. K. (2022). Peran Guru Kelas dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah. *Ta'dib*, 12(1), 43-51.
- Hadi, W., Adisaputera, A., Tansliova, L., & Febriana, I. (2025). *Bahasa Indonesia Bermuatan Ekologi*. CV. Gita Lentera.
- Habibah. (2022). *Pengembangan Materi Ajar Teks Ulasan Berbasis Media Whiteboard Animation pada Siswa kelas VIII SMP 14 Medan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khairani, I., Chairunisa, H., Sembiring, M. M., & Simanungkal, E. (2020). Penggunaan Media Google Classroom Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Sastra Lisan pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 7(2).

- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of The Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326-338.
- Nasati, H. Z., Harmaen, D., & Triandy, R. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Menggunakan Metode Suggestopedia Berbantuan Media Powtoon pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 10 Bandung. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 193-201.
- Panjaitan, T. A., Siagian, B. A., & Saragih, E. L. L. (2023). Pengaruh Pendekatan Multimodal terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Ulasan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan. *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra)*, 174-185.
- Putranto, R. A., Inayati, D., Ayumahardika, P., & Safira, R. A. (2023). *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Teks Negosiasi Berbantuan Heyzine Flipbooks pada Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Tapan Dolok. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 6965-6976.
- Rifani, N. D., & Rosmaini, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VIII. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 187-197.
- Rofikoh, E., & Hermanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard animation pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA. In *Seminar Nasional SAGA 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 3, No. 1, pp. 165-173).
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta Bandung.
- Susanti, A., & Zaitun, Z. (2024). Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Teks Ulasan di SMP Labschool FIP UMJ. *SEMNASFIP*, 1808-1814.
- Tibyani, W., & Hermanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur. In *Seminar*

Nasional SAGA 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa) (Vol. 3, No. 1, pp. 129-136).

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.

Tansliova, L., Hutagalung, T., Sari, Y., & Prasasti, T. I. (2025). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. CV. Gita Lentera.

Wahyuni, E. (2021). Analisis Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Ulasan Film di Google serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar untuk SMP Kelas VIII. *Dialektologi*.

Wahyuningsih, D., & Suyantiningsih, S. (2020). Multimedia Whiteboard Animation untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving pada Guru. *Edcomtech*, 5(2), 109-118.