Prosiding
Seminar Nasional
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro
Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"

Desain dan Persepsi Guru pada Media Rotatoon SiBaku TV untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar

Linda Rahma Dhani Saputri[1](✉), Cahyo Hasanudin[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
ir2490427@gmail.com

abstrak— Media pembelajaran Rotatoon SiBaku TV merupakan inovasi yang memadukan animasi rotasi (rotatoon) dengan konsep siaran edukatif berbasis televisi sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi guru terhadap media SiBaku TV berbasis Rootaton untuk materi kata baku dan tidak baku di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan eksplorasi, teknik pengumpulan data berupa angket, serta teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dan teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media SiBaku TV berbasis Rootaton memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 5) manfaat terhadap pemahaman materi. Sedangkan persepsi guru terhadap media SiBaku TV berbasis Rootaton yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 20 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 4. Persepsi guru menunjukkan bahwa banyak yang memilih sangat setuju.
Kata kunci—Media rotation, kata baku dan tidak baku, sekolah dasar

Abstract— Rotatoon SiBaku TV learning media is an innovation that combines rotation animation (rotatoon) with the concept of educational broadcasting based on school television. The purpose of this study is to determine the design and teachers' perceptions of Rootaton-based SiBaku TV media for standard and non-standard vocabulary in elementary schools. This research uses a qualitative approach with exploration, data collection techniques in the form of questionnaires, and data analysis techniques using thematic analysis and data validation techniques using source triangulation. The results showed that the design of the Rootaton-based SiBaku TV media included 1) ease of use, 2) understanding of the material, 3) aesthetics and design, 4) motivation and learning engagement, and 5) benefits to understanding the material. Meanwhile, teachers' perceptions of the Rootaton-based SiBaku TV media showed that 20 teachers strongly agreed and 4 strongly disagreed. Teachers' perceptions showed that many chose to strongly agree.
Keywords— Media rotation, standard word, elementary school

PENDAHULUAN

Media pembelajaran Rotatoon SiBaku TV merupakan inovasi yang memadukan animasi rotasi (rotatoon) dengan konsep siaran edukatif berbasis televisi sekolah (Mauliddia dkk., 2022). Media ini didesain untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Novela dkk., 2024). Melalui karakter animasi yang lucu dan alur cerita yang kontekstual, siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan suasana yang menyenangkan (Farid dkk., 2025). Rotatoon menjadi daya tarik tersendiri karena mampu menggabungkan unsur visual, gerak, dan narasi yang hidup, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan lebih efektif.

Dalam proses pembelajarannya, Rotatoon SiBaku TV tidak hanya berfungsi sebagai sarana menonton pasif, tetapi juga sebagai media interaktif (Latief, 2017). Guru dapat memanfaatkan tayangan animasi sebagai pemantik diskusi, refleksi, atau latihan menulis sederhana (Muttaqin dkk., 2024). Misalnya, setelah menonton episode tentang penggunaan kata baku, siswa diajak untuk menebak atau memperbaiki kata yang salah dalam dialog tokoh-tokoh animasi. Dengan demikian, media ini membantu menggeser pola belajar konvensional menuju pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi (Juneda dkk. 2025).

Selain itu, persepsi guru terhadap media Rotatoon SiBaku TV umumnya positif karena media ini mudah diakses, ringan digunakan di kelas (Rifai dan Hendriana, 2025), dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar visual dan cerita. Guru merasa terbantu karena media ini mampu menyederhanakan konsep kebahasaan yang sering dianggap abstrak (Handayani, 2023). Media ini juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai model pembelajaran seperti Discovery Learning atau Problem Based Learning, menjadikannya alat bantu yang adaptif untuk berbagai gaya mengajar dan karakter kelas (Fanilasari dan Usman, 2025).

Pemahaman tentang kata baku dan tidak baku menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kata baku adalah bentuk bahasa yang sesuai dengan kaidah ejaan, tata bahasa, dan kosakata baku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Sibuea dkk., 2024). Sebaliknya, kata tidak baku merupakan bentuk penyimpangan dari aturan tersebut, yang biasanya muncul

karena pengaruh bahasa daerah, media sosial, atau kebiasaan tutur sehari-hari (Ariesta dkk., 2021). Bagi siswa sekolah dasar, konsep ini sering kali terasa abstrak dan sulit dipahami bila disampaikan secara teoretis (Syafawani dan Utami, 2025).

Melalui media seperti Rotatoon SiBaku TV, konsep kata baku dan tidak baku dapat diperkenalkan dengan cara yang konkret dan kontekstual. Misalnya, siswa dapat melihat tokoh animasi salah menyebut kata "nggak" alih-alih "tidak", lalu diperbaiki oleh tokoh lain dengan penjelasan ringan dan lucu. Proses ini menanamkan pemahaman secara alami bahwa kata baku digunakan dalam situasi formal (Devianty, 2021), sedangkan kata tidak baku lebih cocok digunakan dalam percakapan santai (Ertinawati dkk., 2025). Dengan demikian, pembelajaran bahasa menjadi lebih bermakna karena dikaitkan dengan pengalaman berbahasa sehari-hari (Toyibah dan Ariani, 2025).

Selain meningkatkan pengetahuan siswa, pembelajaran tentang kata baku dan tidak baku juga mengembangkan sikap berbahasa yang santun dan cermat. Siswa diajak untuk memahami bahwa bahasa bukan sekadar alat komunikasi (Purwanti dkk., 2025), tetapi juga cerminan kepribadian dan identitas bangsa. Saat mereka mampu membedakan dan menggunakan kata dengan tepat, maka mereka belajar menghargai aturan bahasa Indonesia sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis (Fithriyah dan Isma, 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan dasar: membentuk karakter dan keterampilan berbahasa sejak dini (Pradana dkk., 2024).

Sekolah dasar merupakan tempat pertama di mana anak-anak mengenal sistem bahasa yang teratur dan bernilai sosial (Jannah dan Zen, 2025). Pada tahap ini, siswa berada pada masa perkembangan kognitif konkret-operasional, di mana mereka belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan contoh nyata (Anidar, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa di sekolah dasar harus dirancang dengan pendekatan yang menarik dan mudah dicerna (Kamila dkk., 2024). Penggunaan media seperti Rotatoon SiBaku TV menjadi salah satu cara efektif untuk menjembatani antara teori dan praktik berbahasa di kehidupan nyata.

Guru sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Persepsi

positif guru terhadap media Rotatoon menjadi faktor kunci keberhasilan penerapannya (Paling dkk., 2024). Ketika guru merasa media tersebut relevan, mudah digunakan, dan efektif, maka motivasi untuk menggunakannya dalam kegiatan belajar akan meningkat (Magdalena dkk., 2021). Sebaliknya, bila media dirasa sulit dioperasikan atau kurang sesuai dengan kurikulum, penggunaannya akan terbatas hanya pada tahap uji coba tanpa keberlanjutan (Hasibuan, 2025).

Media seperti Rotatoon SiBaku TV bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana membangun kebiasaan literasi dan berpikir reflektif (Dewayani, 2017). Anak-anak tidak hanya meniru kata-kata yang mereka dengar, tetapi juga belajar menilai, memperbaiki, dan memahami makna kata secara kritis. Pembelajaran yang dikemas dengan visual menarik dan bahasa yang ringan membuat siswa tidak merasa sedang "belajar bahasa", tetapi "bermain sambil belajar" (Oktafiah, 2023). Di sinilah kekuatan media kreatif berperan: menghadirkan pembelajaran yang hidup, humanis, dan berorientasi pada pengalama n belajar anak (Afandi, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis eksplorasi. Fokus utama penelitian terletak pada upaya memahami secara mendalam proses pengembangan dan penerapan media SiBaku TV yang dirancang dengan memanfaatkan animasi rootatoon sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini tidak menitikberatkan pada pengujian hipotesis atau perbandingan antarvariabel, melainkan berusaha menelusuri secara luas bagaimana desain, fungsi, dan persepsi guru terhadap media tersebut. Pendekatan eksplorasi dipilih karena sesuai untuk menelaah fenomena yang masih baru dan belum banyak dikaji (Palupi dkk., 2025). Melalui proses eksplorasi, peneliti berupaya menggali informasi awal, menemukan pola, serta memahami pengalaman mahasiswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis animasi ini (Deviv dkk., 2024). Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran awal mengenai cara mahasiswa memandang, merasakan, dan menilai efektivitas penggunaan media SiBaku TV berbasis rootatoon. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan

kebutuhan pembelajaran bahasa serta penguatan kemampuan kognitif (Palyanti, 2023).

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas 5 guru Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Alasan dalam pemilihan partisipan ini adalah karena guru tersebut sudah mendalami berbagai media pembelajaran, sehingga pandangan mereka dinilai representatif untuk menilai media pembelajaran SiBaku TV berbasis rootaton. Guru diharapkan mampu menguasai berbagai bentuk inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif yang mendukung pengembangan literasi sejak dini. Melalui keterlibatan semua guru Bahasa Indonesia, penelitian ini berupaya menelusuri bagaimana guru memahami, menilai, dan merespons penggunaan media SiBaku TV berbasis rootaton.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket persepsi guru digunakan untuk mengetahui desain, tingkat kemudahan, dan manfaat media pembelajaran SiBaku TV berbasis rootaton terhadap pembelajaran kata baku dan tidak baku pada siswa. Instrumen angkat dalam penelitian ini dikembangkan dalam lima aspek yaitu kemudian penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan belajar, dan manfaat terhadap pemahaman materi.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan	1. Media pembelajaran ini mudah dioperasikan.					
	2. Petunjuk pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami					
	3. Media dapat digunakan baik di kelas maupun secara mandiri di rumah.					
Pemahaman materi	4. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					
	5. Materi mudah dipahami dan sesuai					

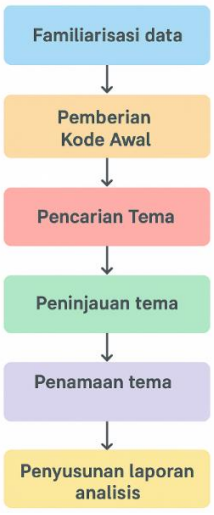
	dengan tujuan pembelajaran.					
	6. Contoh soal sesuai dengan materi yang diajarkan.					
	7. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi.					
Estetika dan desain	8. Desain media pembelajaran menarik.					
	9. Teks, warna, dan tampilan visual mendukung kenyamanan penggunaan.					
	10. Video dan gambar memperjelas pemahaman materi.					
Motivasi dan keterlibatan belajar	11. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam kegiatan belajar.					
	12. Media ini membantu siswa belajar secara mandiri.					
	13. Media ini meningkatkan minat belajar siswa.					
	14. Media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					
	15. Media pembelajaran ini menyajikan alur penyampaian materi yang runtut dan sistematis.					
Manfaat terhadap pemahaman materi	16. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar.					
	17. Media pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar lainnya.					

	18. Media ini menampilkan contoh atau situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.					
	19. Media mendorong siswa untuk aktif berpikir dan berpartisipasi dalam pembelajaran.					
	20. Media pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar lainnya.					

Keterangan (1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3=netral, 4=setuju, dan 5=sangat setuju)

(Dikembangkan oleh peneliti)

Penelitian ini menerapkan metode analisis tematik (Thematic Analysis) yang diperkenalkan oleh Braun dan Clarke (2006) untuk menganalisis serta menafsirkan data kualitatif secara sistematis dan mendalam. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap pola-pola makna yang muncul dari pengalaman, pandangan, serta tanggapan partisipan terhadap penggunaan media pembelajaran SiBaku TV berbasis Rootatoon. Melalui analisis tematik, peneliti berupaya memahami secara lebih komprehensif bagaimana guru menafsirkan peran media pembelajaran dalam proses pendidikan bahasa dan pembelajaran kata baku dan tidak baku (Susanti dkk., 2025). Menurut Braun dan Clarke analisis tematik dilakukan melalui enam tahap sebagai berikut.



Gambar 1. Metode analisis tematik

1. Tahapan pertama dalam analisis tematik adalah familiarisasi dengan data, yaitu peneliti membaca, mendengarkan, dan menelaah ulang hasil wawancara, observasi, serta dokumen penelitian untuk memahami konteks secara menyeluruh.
2. Tahap kedua yaitu pemberian kode awal, di mana peneliti menandai bagian-bagian penting dari data dengan label yang menggambarkan ide pokok atau makna tertentu, seperti "tampilan menarik", "mudah digunakan", atau "meningkatkan semangat belajar".
3. Tahap ketiga, peneliti memasuki tahap pencarian tema, yaitu mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna menjadi tema-tema.
4. Tahap keempat yaitu peninjauan dan penyempurnaan tema untuk memastikan kesesuaian dan konsistensinya dengan keseluruhan data. Tema yang dinilai kurang relevan atau tumpang tindih akan disesuaikan, digabung, atau dihapus agar hasil analisis menjadi lebih fokus dan representatif.
5. Tahap kelima adalah pendefinisian dan penamaan tema, di mana peneliti merumuskan makna inti dari setiap tema dan memberikan nama yang mencerminkan substansi datanya, seperti "inovasi visual dan interaktivitas media", "kendala penggunaan teknologi pembelajaran", serta "dampak media terhadap pemahaman peserta didik".
6. Tahapan keenam adalah penyusunan laporan analisis, yang dilakukan dengan menguraikan hasil temuan secara naratif dan mengaitkannya dengan fokus serta tujuan penelitian. Setiap tema dipaparkan secara deskriptif disertai kutipan relevan dari partisipan agar hasilnya lebih kuat dan kontekstual.

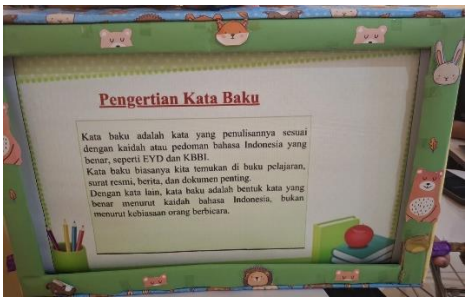
Penelitian ini menggunakan **teknik triangulasi sumber** sebagai metode untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber atau jenis data agar hasil penelitian lebih objektif dan dapat dipercaya (Susanto dan Jailani, 2023). Dalam penelitian ini, proses triangulasi dilakukan dengan mengaitkan **hasil angket persepsi mahasiswa** terhadap penggunaan **media pembelajaran SiBaku TV berbasis Rootatoon** dengan **data kualitatif tambahan,** seperti komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh mahasiswa pada bagian akhir instrumen penelitian. Data tambahan tersebut menjadi bahan pertimbangan penting untuk menilai sejauh mana media SiBaku TV berbasis Rootatoon mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan cara ini, hasil penelitian tidak hanya mengandalkan angka atau hasil angket semata, tetapi juga memperhatikan pandangan dan pengalaman langsung mahasiswa sebagai pengguna media (Setiyanto, 2023). Pendekatan triangulasi sumber ini membantu memperkuat validitas hasil penelitian karena memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitas dan penerimaan media pembelajaran di lingkungan akademik (Zahroh dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media SiBaku TV berbasis Rootaton untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku

Media pembelajaran SiBaku TV berbasis rootaton merupakan inovasi belajar yang dirancang untuk membuat guru menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran ini, guru perlu mengikuti langkah pengoperasian yang sederhana namun sistematis. Media pembelajaran SiBaku TV berbasis rootaton dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Media pembelajaran sibaku TV berbasis rootaton ini dibuat menyerupai bentuk TV pada umumnya. Pada bagian bingkai dibuat menggunakan kardus dan dilapisi dengan kertas bergambar. Satu persatu bingkai ditempel membentuk kubus sehingga menyerupai bentuk TV. Untuk bagian layar TV menggunakan bahan dari banner yang diberi desain materi kata baku dan tidak baku. Banner kemudian direkatkan pada batang kayu yang digunakan untuk memutar layar per layar. Pada tampilan layar pertama terdapat judul materi kata baku dan tidak baku. Dilanjut tampilan layar kedua berisi pengertian kata baku. Tampilan layar ketiga berisi ciri-ciri kata baku. Tampilan layar keempat berisi pengertian kata tidak baku. Tampilan layar kelima berisi ciri-ciri kata tidak baku. Tampilan layar keenam berisi perbedaan antara kata baku dan tidak baku. tampilan layar ketujuh berisi daftar tabel kata baku dan tidak baku guna memudahkan siswa untuk memahami lebih dalam perbedaan kata baku dan tidak baku. Tampilan layar ke-8 berisi ucapan terima kasih.



Gambar 2. Desain SiBaku TV

Pada tampilan layar pertama menampilkan pengertian kata baku. Pada setiap sisi layar bisa menampilkan materi yang berbeda-beda contohnya definisi, contoh, perbedaan dan sebagainya. Warna putih pada desain layar memberikan kesan bersih dan jelas sehingga materi bisa mudah dibaca oleh siswa.

Gambar 3. Desain materi SiBaku TV

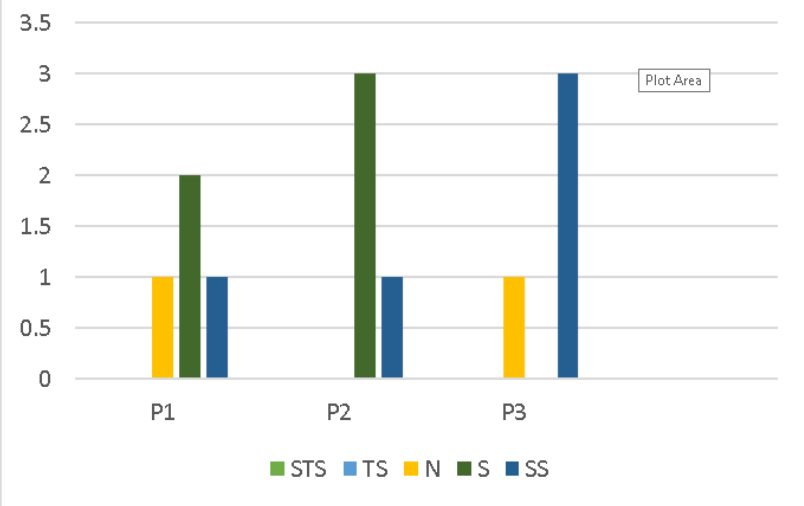
Pada tampilan berikutnya menampilkan ciri-ciri kata baku dengan desain yang menarik agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penyajian visual yang berwarna membantu siswa di fokus dan mudah mengingat materi. Ilustrasi yang ramah anak juga membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Pengambilan yang efektif materi ciri-ciri kata baku dapat diterima siswa lebih cepat dan tepat.

Cara mengoperasikan media pembelajaran SiBaku TV berbasis rootaton ini adalah memutar bagian bagian atas pada batang kayu yang kemudian layar akan berpindah ke tampilan kedua jika batang kayu diputar secara perlahan. Dengan demikian satu persatu bagian layar tampilan akan dibaca oleh siswa dan siswa akan memahami materi yang ada di dalam SiBaku TV.

Persepsi Guru terhadap Media SiBaku TV berbasis Rootaton untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku

1. Kemudahan penggunaan

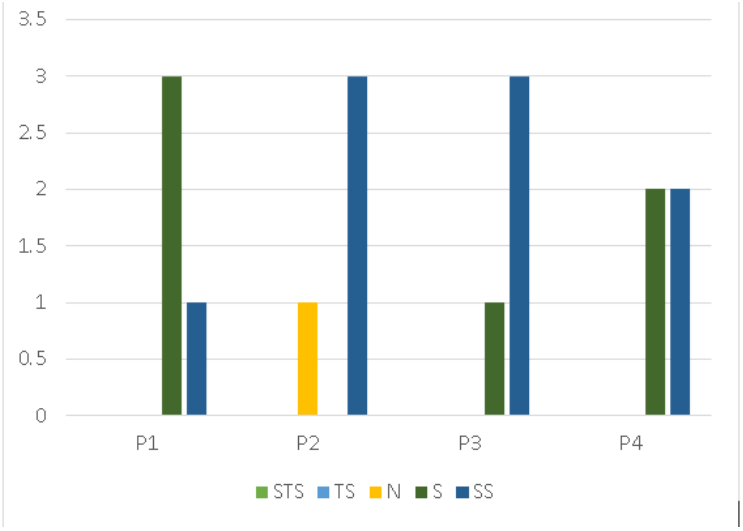
Persepsi guru pada aspek kemudahan penggunaan media SiBaku TV berbasis rootaton untuk pembelajaran kata baku dan tidak baku dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat tidak setuju 0% tidak setuju 0% netral 16,67% setuju 41,67% sangat setuju 41,67%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan dalam gambar berikut.



Gambar 4. Diagram aspek kemudahan penggunaan

2. Pemahaman Materi

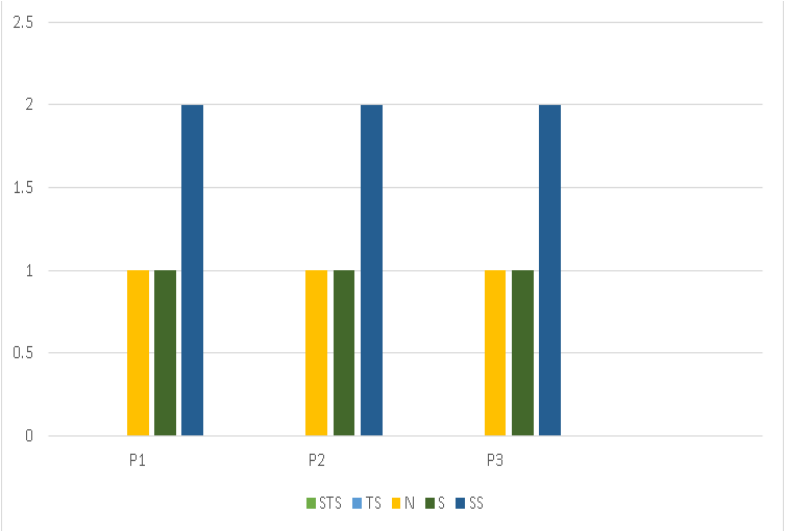
Persepsi guru pada aspek pemahaman materi penggunaan media SiBaku TV berbasis rootaton untuk pembelajaran kata baku dan tidak baku dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat tidak setuju 0% tidak setuju 0% netral 6,25% setuju 37,5% sangat setuju 56,25%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan dalam gambar berikut.



Gambar 5. Diagram aspek pemahaman materi

3. Estetika dan desain

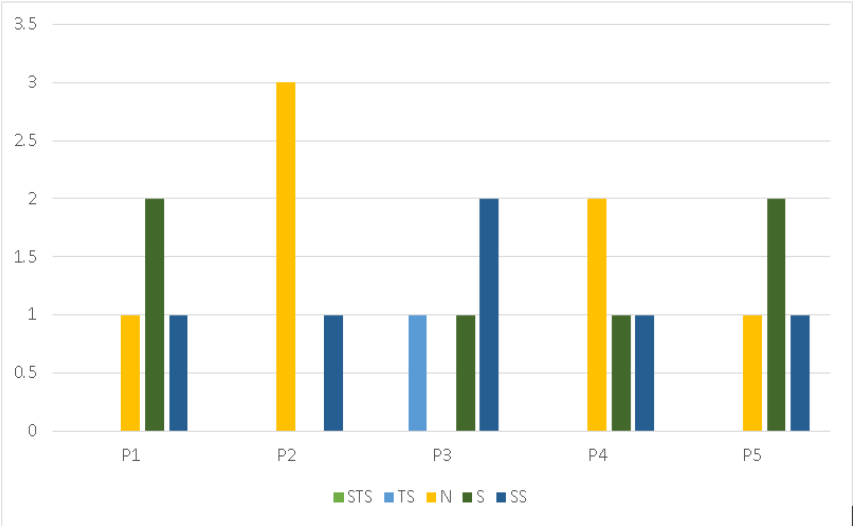
Persepsi guru pada aspek estetika dan desain media SiBaku TV berbasis rootaton untuk pembelajaran kata baku dan tidak baku dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat tidak setuju 0% tidak setuju 0% netral 25% setuju 25% sangat setuju 50%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan dalam gambar berikut.



Gambar 6. Diagram aspek estetika dan desain

4. Motivasi dan keterlibatan belajar

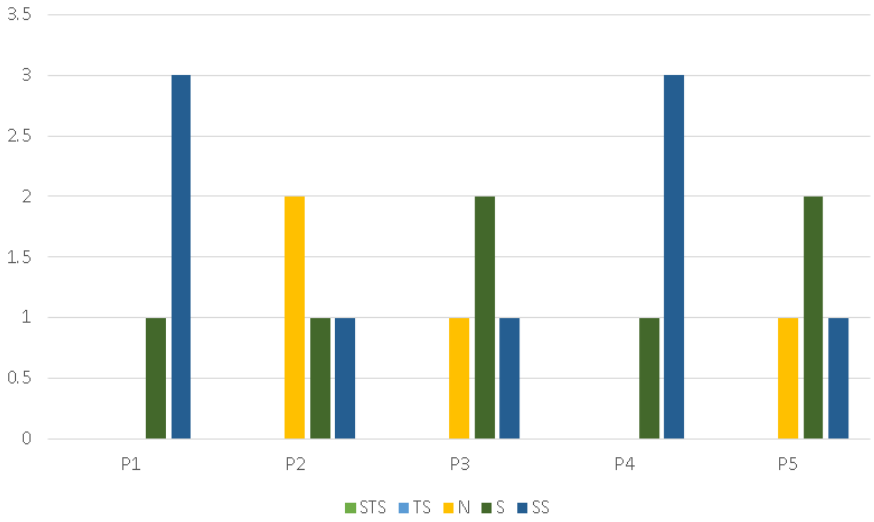
Persepsi guru pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar media SiBaku TV berbasis rootaton untuk pembelajaran kata baku dan tidak baku dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat tidak setuju 0% tidak setuju 5% netral 35% setuju 30% sangat setuju 30%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan dalam gambar berikut.



Gambar 7 Diagram aspek motivasi dan keterlibatan belajar

5. Manfaat terhadap pemahaman materi

Persepsi guru pada aspek manfaat terhadap pemahaman materi media SiBaku TV berbasis rootaton untuk pembelajaran kata baku dan tidak baku dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat tidak setuju 0% tidak setuju 0% netral 20% setuju 35% sangat setuju 45%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan dalam gambar berikut.



Gambar 8. Diagram aspek manfaat terhadap pemahaman materi

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain pada media SiBaku TV berbasis Rootaton untuk materi kata baku dan tidak baku di sekolah dasar memuat 5 aspek yaitu 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 5) manfaat terhadap pemahaman materi. Sedangkan persepsi guru terhadap media SiBaku TV berbasis Rootaton memberikan

pilihan sangat setuju sebanyak 20 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 4. Hal ini menunjukkan respon guru terhadap media SiBaku TV dalam kategori sangat setuju.

Media Rootaton SiBaku TV merupakan media pembelajaran dengan penyajian materi berbentuk rootaton (rotasi) yang memungkinkan informasi disampaikan secara jelas (Halim, 2019). SiBaku TV juga berfungsi menjadi sarana pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa (Priambodo, 2021) dan tidak hanya memberi informasi. Melalui pemanfaatan media ini proses pembelajaran menjadi semakin bermakna sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

REFERENSI

Afandi, A. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berdasarkan pada Teori Humanistik dalam Menstimulasi Kreatifitas Anak. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *1*(1), 13-19. https://doi.org/10.58737/jpled.v1i1.11.

Anidar, J. (2017). Teori belajar menurut aliran kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, *3*(2), 8-16. https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528.

Ariesta, W., Qoyyimah, A. L. N., & Markhamah, M. (2021). Pergeseran bahasa baku: Ragam bahasa elitis dalam akun instagram humor recehku. *Diglosia: jurnal kajian bahasa, sastra, dan pengajarannya*, *4*(3), 259-274. https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i3.159.

Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku Dan Tidak Baku Dalam Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *1*(2), 121-132. http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1136.

Deviv, S., Munir, N. S., Arifuddin, M. S., Nurlaeli, N., & Ilela, A. A. (2024). Analisis Eksploratif Tentang Pola Interaksi Mahasiswa dengan Konten Edukatif di Sosial Media (Implikasi untuk Peningkatan Pembelajaran Berbasis Teknologi). *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(3), 1679-1696. https://etdci.org/journal/jrip/article/view/2125.

Dewayani, S. (2017). *Menghidupkan literasi di ruang kelas*. Yogyakarta: PT Kanisius. Ertinawati, Y., Lidinillah, R. H., Rizky, A. A., UL'haq, M. D., & Maharani, N. C. (2025). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Terhadap Komunikasi Melalui Chat Antara Driver Dan Konsumen Ojek Online Pada Akun Nazwa Calista Maharani. *Innovative Learning Journal*, *1*(2), 48-56. https://journal.haziqcorp.com/index.php/ILJ/article/view/65.

Fanilasari, R., & Usman, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis video youtube terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *9*(2), 1033-1038. https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/3517.

Farid, M., Rosalina, S., & Triyadi, S. (2025). Penggunaan Variasi Kalimat Satire dalam Animasi Sengklekman dan Relevansinya Sebagai Pengembangan Media Ajar Teks Anekdot: Tinjauan Stilistika. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *8*(2), 240-249. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/27808.

Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(2), 225-235. https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/id/article/view/1321.

Halim, S. (2019). *Reportase: Panduan praktis reporterase untuk media televisi*. Jakarta: Kencana.

Handayani, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, *4*(2), 661-672. https://doi.org/10.64690/jses.v4i2.397.

Hasibuan, N., Nisa, B. K., & Nainggolan, I. F. S. (2025). Evaluasi Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, *5*(2), 840-851. https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1263.

Jannah, R., & Zen, Z. (2025). Perkembangan Bahasa, Sosial, dan Emosi Anak Pada Usia Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(02), 1-15. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6422.

Juneda, J., Saskia, D., & Margaretta, D. (2025). Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Menggunakan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK)*, *1*(1), 65-71. ttps://doi.org/10.55123/didik.v1i1.20.

Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, *3*(01), 43-49. https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586.

Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Siaran televisi non drama: Kreatif, produktif, public relations, dan iklan*. Jakarta: Kencana.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, *3*(2), 312-325. https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373.

Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2), 729-734. https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/585.

Muttaqin, Z., Ismawati, E., Kholid, K., & Adawiyah, R. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi dengan Media Video Animasi Siswa Madrasah Tsanawiyah Nenggala Lombok Utara. *Jurnalistrendi: JURNAL LINGUISTIK,*

SASTRA, DAN PENDIDIKAN, *9*(2), 318-334. https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v9i2.2285.

Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *4*(2), 100-105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283.

Oktafiah, Y. (2023). Game Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Menarik Untuk Meningkatkan Minat/Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(5), 781-792. https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i5.6594.

Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., ... & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Makassar: Tohar Media.

Palupi, N. W. I., Ummah, S. R., & Larasati, P. (2025). Konsep dan Praktik Metode Kualitatif untuk Penelitian Sosial. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, *3*(4), 188-198. https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.860.

Palyanti, M. (2023). Media pembelajaran asik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, *5*(2), 1014-1026. https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.859.

Pradana, S., Septiyani, E. R., Safitri, B., & Rohmawati, N. (2024). Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Sekolah Dasar dalam Perspektif Pendidikan Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah: Kajian Pustaka. *ATH-THALIB: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus*, *2*(1), 28-32. http://jurnal.stittanggamus.ac.id/index.php/ATH-THALIB/article/view/138.

Priambodo, R. (2021). *Profil Jurusan Kuliah Di PTN Seri Ilmu-Ilmu Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Purwanti, Y. D., Yufarlina, F., & Pancarrani, B. (2025). Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa. *Saka Bahasa: Jurnal Sastra, Bahasa, Pendidikan, dan Budaya*, *2*(1), 21-27. https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/saka/article/view/785.

Rifai, M. H., & Hendriana, D. (2025). Implementasi Penggunaan Media Elektronik Smart TV pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Ulil Albab Mojo Kediri. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, *3*(2), 360-383. https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.856.

Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidananmenggunakan Classpoint. *Journal of Innovation and Future Technology (IFTECH)*, *5*(1), 69-78. https://doi.org/10.47080/iftech.v5i1.2463.

Sibuea, P., Kiswati, A. D., & Riyanti, D. (2024). Analisis Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku Dalam Media Sosial. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *2*(4), 284-293. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.837.

Susanti, I. T., Maulita, N. B. D., & Anindya, S. A. (2025). Metode Tematik dalam Pembelajaran Bahasa Perspektif Siswa dan Guru. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *3*(2), 01-12. https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1420.

Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *1*(1), 53-61. https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60.

Syafawani, U. R., & Utami, I. I. S. (2025). Perspektif guru: Pengembangan pemahaman konsep abstrak siswa melalui implementasi model pembelajaran concept learning pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *4*(1), 57-78. https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1556.

Toyibah, S. S., & Ariani, F. S. (2025). Urgensi Pembelajaran Psikolinguistik Dalam Mengasah Kemampuan Bahasa Sehari-Hari. *JUPENSAL: Jurnal Pendidikan Universal*, *2*(2), 75-84. https://journalwbl.com/index.php/jupensal/article/view/457.

Zahroh, N. I., Nasution, L. A., Tazqia, A. D., Faiha, H. A. I., & Nurhayati, D. (2025). Strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Teknik, tantangan dan solusinya. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, *3*(6), 107-118. https://languar.net/index.php/TARBIYATULILMU/article/view/256.