



Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif untuk Pembelajaran Cerita Fantasi

Aditya Diah Anggini^{1*}, Ni Made Sri Indriani² 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: adityadiah148@gmail.com

Abstrak

Rendahnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ciri-ciri cerita fantasi dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif", unsur-unsur cerita fantasi dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif", relevansi video dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif" terhadap pembelajaran cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif". Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan kartu data serta dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ciri-ciri yang terdapat dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif" berupa keajaiban atau ketidakjelasan, ide cerita yang diangkat unik, latar belakang berbeda dengan jenis cerita lainnya, tokoh yang digunakan unik, mengandung fiksi, bahasa yang digunakan sangat berubah atau tidak baku; unsur-unsur yang terdapat dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif" berupa tema, amanat, tokoh dan penokohan, sudut pandang, konflik, nilai-nilai yang terkandung; terdapat relevansi video animasi dalam *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif" terhadap pembelajaran cerita fantasi.

Kata Kunci: *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif", Cerita Fantasi, *Youtube*

Abstract

This study aims to describe the characteristics of fantasy stories on the Youtube Channel "Riri Stories for Interactive Children", the elements of fantasy stories on the Youtube Channel "Riri Stories for Interactive Children", the relevance of videos on the Youtube Channel "Riri Interactive Children's Stories" on learning fantasy stories in the seventh grade of junior high school. This study uses a qualitative descriptive research design with the data source of the Youtube Channel "Riri Stories for Interactive Children". Collecting data in this study using the method of documentation and data cards and analyzed with qualitative descriptive techniques. The results of this study indicate that the characteristics contained in the Youtube Channel "Riri Stories for Interactive Children" are in the form of magic or obscurity, the idea of the story raised is unique, the background is different from other types of stories, the characters used are unique, contain fiction, language used are very changed or not standard; the elements contained in the Youtube Channel "Riri Stories for Interactive Children" in the form of themes, messages, characters and characterizations, points of view, conflicts, values contained; There is relevance of animated videos in the Youtube Channel "Riri Interactive Children's Stories" on learning fantasy stories in the seventh grade of junior high school.

Keywords: *Youtube Channel* "Riri Cerita Anak Interaktif", Fantasy Stories, *Youtube*

1. PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua aspek yang saling berhubungan dimana proses tersebut terjadi ketika guru menjelaskan sebuah materi dan siswa mendengarkan serta memperhatikan dengan baik. Proses ini perlu konsentrasi yang cukup dari siswa agar siswa dapat menangkap penjelasan dari guru. Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang berhubungan erat dalam kegiatan edukatif (Pakpahan & Fitriani, 2020; Wirman et al., 2018). Kedua hal tersebut dikatakan sebuah bentuk edukatif yang menjadikan interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Jika keduanya berhasil, maka tercapailah tujuan pembelajaran, yaitu guru berhasil dalam melaksanakan pengajaran

History:

Received : August 03, 2022
Revised : August 07, 2022
Accepted : October 06, 2022
Published : November 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



(Friskawati & Sobarna, 2019; Sholekah, 2020). Keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari pemahaman, hasil belajar serta interaksi yang tercipta di dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas (Myori et al., 2019; Susanti, 2021). Kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Namun terjadinya pandemic covid-19 memberi dampak bagi warga Indonesia, khususnya di bidang pendidikan. Sejak covid-19 menyerang, pendidikan berbagai jenjang serentak dilaksanakan secara daring di Indonesia (Handarini, O. I. & Wulandari, 2020; Sukawati, 2021). Pengajaran secara jejaring merupakan kegiatan belajar yang dapat dilaksanakan siswa dengan siapa saja serta dari mana saja yang bisa didapatkan dengan menggunakan internet. Pernyataan tersebut merupakan salah satu kelebihan dari pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan untuk melakukan pembelajaran yang bermutu dengan memberikan peluang bagi peminta ruang belajar yang lebih banyak (Saifulloh & Darwis, 2020; Santhalia & Sampebatu, 2020). Pembelajaran daring atau *online* memiliki tujuan dalam pemenuhan standar pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam membangun interaksi antara guru dan siswa, dosen dan mahasiswa sehingga proses belajar masih bisa terlaksana dengan baik (Pakpahan & Fitriani, 2020; Prayitno & Mardianto, 2020). Terlepas dari itu, pembelajaran daring pun memiliki kelemahan. Dalam pembelajaran daring tidak semua siswa memiliki akses internet, serta perlengkapan belajar yang memadai (Fikri et al., 2021; Rosali, 2020). Siswa malas mengikuti pembelajaran dengan alasan gangguan sinyal, guru sulit menyampaikan materi, sehingga siswa juga mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan alat dan bahan yang tersedia di rumah (Agustin, 2021; Oktariyanti et al., 2021). Jika hal ini terus berlanjut maka akan berpengaruh terhadap motivasi, pemahaman serta hasil belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah guru harus mampu memilih dan menggunakan metode serta media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana yang aktif, kondusif serta menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Jundu et al., 2019; Sidiq, 2020). Selain buku penunjang yang difasilitasi oleh sekolah dan pemerintah sebagai penunjang pembelajaran, media pembelajaran juga sangat penting sebagai faktor keberhasilan proses belajar terlebih dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Fitri & Karlimah, 2018; Nurfadhillah, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan data atau materi kepada siswa dan juga dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi (Abdullah, 2017; Purnamasari, 2020). Seiring perkembangan teknologi, semakin banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru kreatif sebagai salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran daring khususnya Pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran tersebut salah satunya yaitu video animasi yang dapat dicari atau diunduh dari *platform google* atau *Youtube*.

Kemajuan-kemajuan inovatif memiliki andil yang sangat besar dalam bidang pengajaran karena dapat membantu pengajar dan siswa dalam siklus pembelajaran sehingga siswa dan pendidik dapat dengan mudah berinteraksi meskipun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Siswa kelas VII SMP merupakan anak yang berada pada masa transposisi anak-anak ke masa remaja. Tentunya daya ingat dan daya tangkapnya masih sangat baik terlebih jika diberi materi pembelajaran yang diiringi dengan media pembelajaran kreatif seperti video animasi khususnya untuk materi cerita fantasi yang sangat erat kaitannya

dengan video animasi (Achmad et al., 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Dalam hal ini, *Youtube* menjadi pilihan terbaik sebagai media pendukung pembelajaran beberapa materi salah satunya cerita fantasi. Kelebihan *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu: informatif, maksudnya adalah *youtube* dapat memberikan informasi termasuk berbagai perkembangan ilmu dan teknologi (Fridayanti, 2021; Salsabila et al., 2022). Media *youtube* juga bersifat *cost effective*, maksudnya adalah *youtube* dapat diakses secara gratis melalui jaringan internet, potensial, artinya situs ini sangat populer dan semakin banyak video yang ada pada *youtube* sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap pendidikan (Hermawan, 2021; Salsabila et al., 2022).

Salah satu *Youtube Channel* yang memiliki konten video yang unik, kreatif, dan menarik yaitu “Riri Cerita Anak Interaktif”. Di tengah-tengah perkembangan pesat teknologi yang disebabkan oleh semakin mudahnya cara akses sehingga banyak pengguna yang mengunggah video tanpa memperhatikan kaidah-kaidah berlaku. Salah satu *Youtube Channel* yang hadir sebagai akun *youtube* yang membagikan video-video menarik dan edukatif yang berkaitan dengan kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia tetapi tidak terlepas dari unsur fiksinya. Video yang dikemas dengan menarik dan kaya akan ilmu dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Agustini & Ngarti, 2020; Gae et al., 2021). Media *youtube* memberikan sumber pengetahuan yang mudah diakses oleh siswa. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video yang ada pada chanel *youtube* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Achmad et al., 2021; Suratun et al., 2018). Media pembelajaran berupa video akan mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam belajar, karena dari video yang ditonton siswa dapat melihat gambar, suara, serta animasi-animasi yang menarik (Anggraeni et al., 2021; Sunami, M. A. & Aslam, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video pada channel *youtube* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hidayati et al., 2021; Iqbal et al., 2019). Telah banyak dilakukan penelitian untuk mengetahui manfaat penggunaan media video pembelajaran namun belum terdapat penelitian tentang penggunaan video pembelajaran pada chanel *youtube* “Riri Cerita Anak Interaktif”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) ciri-ciri cerita fantasi dalam *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”, (2) unsur-unsur cerita fantasi dalam *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” (3) relevansi video dalam *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” terhadap pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP

2. METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini, rancangan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis Media Pembelajaran *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP. Subjek pada penelitian ini yaitu *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah ciri-ciri cerita fantasi dan unsur-unsur cerita fantasi yang sesuai dengan beberapa video yang akan dianalisis dalam *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” untuk Pembelajaran Cerita Fantasi di kelas VII SMP. Untuk mendapatkan data yang relevan terkait ciri-ciri dan unsur cerita fantasi pada *Youtube Channel*, peneliti menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi adalah suatu teknik atau metode pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan lain sebagainya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu data. Kartu data digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat temuan-temuan selama melaksanakan penelitian. Berikut instrumen kartu data yang telah dipakai penulis.

Analisis data pada penelitian ini akan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata. Analisis data akan dilakukan setelah pengumpulan data. Analisis data yang dilaksanakan dibagi menjadi beberapa tahapan yang disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian dengan pemaparan sebagai berikut: (1) Peneliti menyimak dan melakukan transkrip video; (2) Peneliti mencermati kembali hasil transkrip kemudian mengidentifikasi dan mengutip isi dari video untuk dicantumkan pada kartu data; (3) Peneliti mencermati kembali hasil transkrip kemudian mengidentifikasi dan mengutip isi dari video; (4) Peneliti mengidentifikasi relevansi antara video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP untuk dicantumkan pada kartu data; (5) Peneliti mendeskripsikan hasil identifikasi yang telah dilaksanakan pada beberapa video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang meliputi ciri-ciri, unsur-unsur, dan relevansinya dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP pada hasil penelitian dan pembahasan; (6) Tahapan terakhir yaitu peneliti akan merumuskan kesimpulan atas dasar data-data yang telah diperoleh dari temuan dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang telah disajikan secara deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan terkait analisis media pembelajaran *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” mencakup (1) ciri-ciri cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”, (2) unsur-unsur cerita fantasi dalam video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”, (3) relevansi video animasi yang ada di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” terhadap pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP. Pada penelitian ini peneliti meneliti tiga buah video cerita fantasi dari *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yaitu Gadis Penjual Korek Api, Putri Kemarau, dan Legenda Ular Berkepala 7. Ciri-ciri merupakan sebuah tanda khas yang membedakan sesuatu dengan lainnya. Cerita fantasi memiliki ciri-ciri yang menjadi pembeda antara cerita fantasi dengan jenis cerita lainnya. Ciri-ciri cerita fantasi yaitu ada keajaiban/keanehan atau ketidakjelasan, ide cerita yang unik, ada latar belakang yang berbeda, penggambaran tokoh yang unik, fiksi (bukan kejadian asli) karena tidak benar terjadi dalam dunia nyata, dan bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi sangat berubah.

Tabel 1. Ciri Cerita Fantasi “Terdapat Keajaiban atau Ketidakjelasan” di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Ada Keajaiban atau ketidakjelasan yaitu bahwa cerita fantasi mengangkat hal-hal yang tidak ditemukan dalam kenyataan, beberapa yang sekadar melintas di otak manusia diangkat oleh pengarang menjadi sebuah cerita	<i>Perapian hangatku hilang, akan kucoba nyalakan kembali. Setelah api menyala Merry pun memejamkan matanya kembali, kali ini ia melihat sebuah meja makan yang dipenuhi dengan berbagai macam makanan. Wah, makanannya banyak terlihat sungguh enak, aku akan menghabiskan semuanya. Merry mengulurkan tangannya sambil mengambil sepotong daging ayam. Daging ayam, aku akan memakanmu dengan lahap. Namun ketika ia baru mulai makan tiba-tiba ayamnya berubah menjadi sebatang korek api yang telah padam.</i>

Kutipan pada [Tabel 1](#) menunjukkan bahwa terdapat keajaiban atau ketidakjelasan dalam cerita fantasi *Gadis Penjual Korek Api*. Dalam cerita Merry merupakan seorang manusia biasa yang menemukan keajaiban dengan hanya memejamkan mata dalam sekejap bisa dihadapkan dengan meja makan yang dipenuhi dengan hidangan makanan, Merry sangat bahagia karena ia menemukan keajaiban tersebut dalam keadaan sangat lapar. Tetapi keanehan lain terlihat dari sepotong daging ayam yang menjadi salah satu hidangan di atas meja makan tersebut berubah menjadi korek api ketika hendak dimakan oleh Merry.

Tabel 2. Ciri Cerita Fantasi “Ide Cerita yang Unik” di *Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”*

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita Fantasi Putri Kemarau	Ide cerita yang unik adalah ide cerita yang diangkat diantar oleh sebuah pertimbangan pencipta yang tidak dibatasi oleh faktor realitas yang sebenarnya. Cerita fantasi merupakan konsekuensi dari nalar kreatif pengarang, selain itu cerita fantasi bisa mengangkat cerita dalam realitas saat ini yang disulap oleh pengarang.	<i>Ayah telah menemui peramal sakti untuk menanyakan jalan keluar masalah kekeringan di negeri kita</i>

Kutipan pada [Tabel 2](#) menunjukkan bahwa terdapat ide cerita yang unik dalam Cerita Fantasi *Putri Kemarau*. Seorang peramal dapat ditemui di dunia nyata, dalam kutipan cerita Putri Kemarau di atas juga terdapat peramal tetapi uniknya ada kata sakti yang tidak bisa ditemui di dunia nyata. Peramal umumnya hanya mampu meramal atau mengetahui apa yang akan terjadi tidak lebih dari itu. Tetapi dalam kutipan cerita di atas peramal sakti tersebut dapat mencari jalan keluar dari masalah yang di hadapi negeri kemarau. Ide cerita yang unik kadang mengantar sebuah cerita pada imajinasi atau khayalan, karena nalar pengarang pasti akan mengarah ke hal yang tidak pernah terjadi.

Tabel 3. Ciri Cerita Fantasi “Ada Latar Belakang yang Berbeda” di *Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”*

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita Fantasi Legenda Ular Kepala 7	Ada latar belakang yang berbeda, cerita fantasi mengangkat kisah-kisah yang berlatar dua tempat dan waktu tanpa penundaan sesaat atau terjadi langsung. Biasanya tokoh dapat mengalami pertukaran di beberapa dimensi lain, sebelum dan apa yang akan datang	<i>Ampun Baginda Raja, setau hamba Putra Mahkota dan Putri Jinggaic diculik oleh raja ular yang bertahta di bawah Danau Tes. Ular kepala 7 sangat sakti dan juga licik, kejam dan suka mengganggu manusia yang sedang mandi di danau tes</i>

Kutipan pada [Tabel 3](#) menunjukkan bahwa terdapat latar belakang yang berbeda dalam Cerita Fantasi *Legenda Ular Berkepala 7*. Putra Mahkota dan Putri Jinggaic diculik oleh ular berkepala 7 ketika hendak mandi bersama di danau tes untuk melakukan serangkaian prosesi pernikahan mereka. Tidak lama ketika mereka mandi, datang seekor makhluk aneh yang langsung menangkap mereka dan melenyapkan mereka dari permukaan

danau tes, dengan sekejap mata mereka langsung di bawa ke dasar danau tersebut tepatnya di lokasi tempat tinggal ular kepala 7 tersebut.

Tabel 4. Ciri Cerita Fantasi “Cerita Fantasi” di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita Fantasi Legenda Ular Kepala 7	Cerita fantasi memiliki sifat unik pada tokohnya, contohnya tokoh yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Selain unik, tokoh pada cerita fantasi juga mengalami hal-hal yang misterius dan menegangkan, misalnya berpindah ke dimensi dunia lain dengan waktu yang berbeda hanya dalam sekejap mata.	<i>Ular berkepala 7 menyambut Gajah Merik “Siapa kau manusia kecil, apa yang kamu lakukan di sini? Kamu mau menjadi mangsaku?”</i>

Kutipan pada [Tabel 4](#) menunjukkan bahwa terdapat penggambaran tokoh yang unik dalam Cerita Fantasi *Legenda Ular Berkepala 7*. Dalam cerita *Legenda Ular Kepala 7* yang menjadi tokoh unik yaitu makhluk aneh yang menyerupai ular berkepala 7. Ular kepala 7 memiliki sifat jahat dan kejam, ia akan berusaha memangsa siapapun yang berani mendekati di sekitar danau Tes. Ketika Gajah Merik mendekati danau Tes untuk mencari kakaknya yang tidak kunjung pulang pasca mandi bersama istrinya di danau tes ia terkejut karena ada makhluk yang sangat aneh muncul dipermukaan danau dan mengancam memangsa Gajah Merik.

Tabel 5. Ciri Cerita Fantasi “Fiksi” di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif”

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita Fantasi Gadis Penjual Korek Api	Fiksi, Peristiwa yang digambarkan dalam cerita fantasi tidak benar terjadi dalam dunia nyata. Pemikiran cerita dapat diambil dari realitas namun diciptakan oleh pencipta yang disunting atau ditambahkan dengan pikiran kreatif pengarang.	<i>Tiba-tiba keajaiban terjadi, Merry terbangun mendengar suara tangis ayahnya. A... ayah.... Hehehe. Anakku, kau masih hidup, syukurlah. Ayah pun memeluk erat anak semata wayangnya itu</i>

Kutipan pada [Tabel 5](#) menunjukkan bahwa terdapat fiksi (kejadian yang tidak nyata) dalam Cerita Fantasi Gadis Penjual Korek Api. Dalam kutipan cerita Gadis Penjual Korek Api di atas terdapat kalimat tiba-tiba keajaiban terjadi. Kalimat tersebut menunjukkan sebuah fiksi atau kejadian yang tidak akan terjadi di dunia nyata. Merry gadis penjual korek api itu tiba-tiba jatuh pingsan karena kedinginan dan kelaparan di pinggir jalan. Beberapa orang yang berada di sekitar kejadian kaget melihat Merry yang tiba-tiba jatuh pingsan, ketika hendak dibawa ke rumah sakit terdekat oleh warga sekitar, tiba-tiba ayah Merry datang menghampiri dan memeluk Merry dalam keadaan tidak sadarkan diri. Ayahnya memeluk Merry sambil menangis menyesal karena telah menelantarkan dan menyuruh Merry bekerja sendiri. Mendengar suara tangisan ayahnya Merry terbangun dan memeluk erat ayahnya.

Tabel 6. Ciri Cerita Fantasi “Bahasa” di Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”

Judul Cerita Fantasi	Ciri-Ciri Cerita Fantasi	Kutipan
Cerita Fantasi Putri Kemarau	Bahasa yang dimanfaatkan dalam penciptaan cerita fantasi ini umumnya santai layaknya diskusi biasa atau tidak baku agar memberi kesan unik dan kreatif	<i>Sebelumnya aku minta maaf atas keputusanku dan semua kesalahan yang pernah ku perbuat pada ayahanda. Oh anakku, kau sungguh tak mempunyai salah sedikitpun pada ayah</i>

Kutipan pada [Tabel 6](#) menunjukkan bahwa terdapat bahasa yang berubah-ubah dalam Cerita Fantasi *Putri Kemarau*. Umumnya bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi yaitu bahasa sehari-hari atau nonbaku agar lebih memberi kesan fiksi atau cerita yang lahir dari pikiran pengarang bukan diangkat dari kehidupan nyata. Kutipan cerita di atas menggunakan bahasa campur sebagian baku dan nonbaku, contohnya pada kalimat “Oh anakku, kau sungguh tak mempunyai salah sedikitpun pada ayah” yang memperjelas jenis cerita bahwa cerita tersebut cerita fantasi.

Media Pembelajaran Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif” sudah tentu mengandung unsur-unsur cerita fantasi, Unsur merupakan bagian-bagian yang terdapat dalam setiap jenis teks atau cerita. Cerita fantasi memiliki unsur-unsur yang menjadi pembeda antara cerita fantasi dengan jenis cerita lainnya. Ada dua unsur-unsur cerita fantasi yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik terdiri atas tema, amanat, latar, tokoh dan penokohan, alur, konflik, dan sudut pandang. Sedangkan unsur ekstrinsik terdiri atas latar belakang penciptaan, latar belakang pengarang, dan nilai-nilai dalam cerita seperti yang ditunjukkan pada [Tabel 7](#). Unsur-unsur itulah yang menjadi bahan utama dalam menyusun sebuah cerita fantasi.

Tabel 7. Unsur Intrinsik Cerita Fantasi di Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”

Judul Cerita Fantasi	Unsur-Unsur	Kutipan
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Tema merupakan dasar dari sebuah cerita berfungsi sebagai pedoman, segala sesuatu dapat dijadikan sebuah tema baik benda mati maupun makhluk hidup, yang terpenting membentuk sebuah subjek cerita	<i>Merry pantang menyerah, ia terus berusaha menjual korek api pada orang-orang yang lewat. Hai nak apa yang kamu lakukan di sini? Kau tidak berbelanja hadiah seperti anak-anak lain? Tidak Tuan, aku di sini untuk menjual korek api</i>
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Amanat merupakan pesan tersirat yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca dalam cerita tersebut	<i>Hidup itu harus saling menolong. Jika kita mampu, sudah seharusnya kita menolong teman, tetangga dan orang-orang di sekitar kita yang membutuhkan pertolongan</i>
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Latar merupakan keterangan yang menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa sehingga diangkat menjadi cerita dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita	<i>Kisah ini terjadi di sebuah desa kecil di Denmark, jauh dari keramaian kota hiduplah keluarga sederhana</i>

Judul Cerita Fantasi	Unsur-Unsur	Kutipan
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Konflik adalah masalah yang diangkat oleh pengarang dalam mengarang cerita	<i>Suatu hari cobaan berat datang kepada keluarga ini, sang nenek meninggal dunia pergi meninggalkan mereka untuk selamanya. Merry sangat sedih begitu juga dengan sang ayah. Semenjak kepergian nenek, ayah Merry berubah ia seperti kehilangan semangat hidup kesedihan telah mengubahnya menjadi orang yang pemarah dan pemalas</i>
Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api	Sudut pandang adalah keberadaan pengarang dalam cerita, sebagai orang pertama atau orang ketiga	<i>Kisah ini terjadi di sebuah desa kecil di Denmark, jauh dari keramaian kota hiduolah satu keluarga sederhana yang terdiri dari seorang gadis gadis kecil, ayah, dan neneknya. Namanya adalah Merry, ia gadis kecil yang periang “ayah sarapan sudah siap, aku akan menyiapkannya untuk ayah</i>

Alur merupakan perjalanan sebuah cerita atau hubungan peristiwa dalam cerita yang dibentuk oleh hubungan sebab akibat. Dalam pembahasan ini alur berkaitan dengan berbagai hal seperti peristiwa, konflik yang terjadi, hingga akhirnya mencapai klimaks atau penyelesaian konflik cerita. Terdapat tiga jenis alur, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Sebuah cerita dikatakan memiliki alur maju (progresif) jika peristiwa-peristiwa di cerita terjadi secara kronologis atau suatu peristiwa diikuti dengan peristiwa yang lainnya. Sedangkan alur mundur (regresif) merupakan alur yang tak kronologis. Peristiwa dalam cerita tak dimulai dari dari tahapan awal, namun dari tengah ataupun akhir peristiwa lalu mengisahkan kembali peristiwa di tahap awal. Selanjutnya alur campuran yang disampaikan dengan penggabungan antara progresif dan regresif. Adapun alur yang ditemukan dalam video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” dipaparkan sebagai berikut. Alur pada cerita fantasi *Gadis Penjual Korek Api* yaitu alur maju. Cerita fantasi dikisahkan secara progresif yaitu suatu peristiwa diikuti dengan peristiwa lainnyayang dihubungkan secara sebab dan akibat.

Unsur ekstrinsik dari cerita fantasi ada 3 yaitu (1) latar belakang penciptaan dalam cerita fantasi, latar belakang penciptaan, pada bagian ini sebuah cerita fantasi diidentifikasi waktu penciptaannya. Dilihat dari isi ceritanya, dapat diketahui bahwa waktu penciptaan video animasi *Gadis Penjual Korek Api*, *Putri Kemarau*, dan *Legenda Ular Kepala 7* dalam *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” diciptakan setelah lahirnya *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yaitu pada 4 Desember 2018. Latar belakang suasana diciptakannya *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” dengan senang dan gembira agar cerita-cerita yang dihasilkan menarik dan membantu meningkatkan minat belajar siswa. (2) latar belakang pengarang biasanya berkaitan dengan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pengarang yang menghambat ataupun memotivasi pengarang untuk menulis sebuah cerita. Latar belakang pengarang dalam video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” dipaparkan sebagai berikut. “*Merry duduk di depan sebuah toko, sambil memeluk kakinya berusaha membuat dirinya merasa hangat melalui jendela ia*

melihat keluarga pemilik toko yang sedang menikmati makan malam dengan suasana hangat, Merry jadi teringat ketika ibu dan neneknya masih hidup ia dan keluarganya dulu sering melewatkan malam dengan makan malam bersama “aaa.. perutku lapar andai saja aku punya uang untuk membeli roti” (Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api). (3) nilai-nilai dalam cerita fantasi, yang dalam hal ini menjadi salah satu pembangun sebuah cerita yang meliputi nilai-nilai sosial, budaya, dan moral. Nilai-nilai dalam video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”* dipaparkan sebagai berikut.

“Cepat siapkan makan siang sekarang! Tapi ayah, baru saja ayah makan siang. Baik ayah” (Cerita fantasi Gadis Penjual Korek Api).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis teks yang menggunakan teks sebagai sarana dalam pembelajaran. Teks dalam kurikulum 2013 dikategorikan menjadi dua kategori besar (genre teks), yakni genre faktual serta nonfaktual (Anderson, dalam Priyatni, 2014: 67). Dalam kurikulum 2013 genre sastra yang dipelajari oleh peserta didik pada jenjang pendidikan SMP/MTs kelas VII hanya sebatas cerita fantasi dan puisi. Pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP/MTs diselenggarakan untuk mencapai kompetensi-kompetensi dasar yang ada. KD pertama 3.7 berbunyi “mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri teks narasi atau cerita fantasi”. KD yang kedua 4.7 berbunyi “mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi atau cerita fantasi”. Tujuan dari pembelajaran tersebut tentunya agar siswa dapat untuk mengidentifikasi ciri-ciri dan unsur-unsur cerita fantasi baik unsur intrinsik maupun unsur ekstrinsik. Untuk memenuhi kompetensi dasar 3.7 yakni “mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri teks narasi atau cerita fantasi” perlu dilakukan analisis terhadap video animasi di *Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”*, sehingga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Kompetensi dasar tersebut menyimpulkan materi mengenai ciri-ciri yang dimiliki oleh cerita fantasi. Tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran berdasarkan kompetensi 3.7 yaitu peserta didik mampu mendata ciri-ciri cerita fantasi yang meliputi keajaiban dan keanehan, ide cerita yang unik, ada latar belakang yang berbeda, penggambaran tokoh yang unik, fiksi, dan bahasa yang digunakan berubah-ubah. *Youtube Channel “Riri Cerita Anak Interaktif”* adalah sebuah channel yang menyajikan video animasi untuk anak-anak yang memiliki unsur fantasi. *Channel* ini mengangkat berbagai dongeng, cerita rakyat, fabel, khususnya cerita fantasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi di *Youtube Channel “Riri Cerita anak Interaktif”* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2019; Rizqi, 2018). Apalagi pada abad ini pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi komunikasi yaitu keberadaan internet dan media social. Media sosial merupakan sarana komunikasi antar individu atau berkelompok dari jarak jauh menggunakan jaringan internet. Internet ikut serta dalam peran penting di kehidupan masyarakat yakni selaku alternatif dalam berinteraksi social (Masnuna et al., 2020; Wedawati, 2022). Media sosial berperan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan layanannya media sosial dibagi menjadi 3 macam yaitu sebagai sarana berkomunikasi, berkolaborasi, dan multimedia. Adapun media sosial yang sering digunakan dalam komunikasi seperti *WhatsApp, Line, Telegram, Facebook, Gmail, Instagram, dan Twitter*. Media sosial yang memiliki fungsi kolaborasi yaitu *Wikipedia* dan *Reddit*, sedangkan yang memiliki fungsi multimedia yaitu *Youtube* dan video. Saat ini media sosial yang paling populer di kalangan masyarakat yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan layanan berbagi video yang disediakan oleh *Google* untuk para penggunanya untuk mengunggah serta melihat video tanpa membayar (Humaidi et al., 2022; Sutopo, 2021).

Media *youtube* memberikan siswa pengetahuan atau contoh berupa audio visual yang menarik dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa (Hermawan, 2021; Setyaningrum, 2021). Selain itu media *youtube* tidak hanya dapat memberikan sebuah pengetahuan, media ini juga dapat digunakan sebagai hiburan agar proses pembelajaran menyenangkan sehingga tidak membuat siswa jenuh (Hidayati et al., 2021; Salsabila et al., 2022). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media berupa video pembelajaran pada chanel *youtube* akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satunya adalah video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita anak Interaktif”.

Riri Cerita Anak Interaktif adalah sebuah *Youtube Channel* yang menyajikan video animasi untuk anak-anak yang memiliki unsur fantasi atau fiksi. Riri Cerita Anak Interaktif mengangkat berbagai dongeng, cerita rakyat, fabel, khususnya cerita fantasi buatan tim Riri sendiri. *Youtube Channel* Riri Cerita Anak Interaktif pertama dibentuk pada 4 Desember 2018 hingga saat ini mereka mampu bertahan dengan konten-konten kreatif dan menarik. Selain bermanfaat untuk melastarikan kebudayaan dan mengenalkan cerita fantasi asli Indonesia, *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki nilai lebih dalam penyampaian konten-kontennya karena dikemas dengan sangat menarik, kreatif, dan edukatif dengan video animasi. Adanya *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” yang menyediakan video-video animasi menarik dapat dijadikan alternatif pemilihan media pembelajaran di tengah-tengah perkembangan teknologi yang kian pesat. Selaku salah satu media yang diakses dengan internet, media sosial *Youtube* sudah tentu sering diakses dengan peserta didik, sehingga tidak sulit bila diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar guna mewujudkan pola pikir dari kurikulum 2013. Video animasi cerita fantasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” mengandung ciri-ciri sebagai pengenal yang menandakan sebuah cerita fantasi. Ciri-ciri tersebut terdiri dari keajaiban/keanehan, ide cerita yang unik, latar belakang yang berbeda, Penggambaran tokoh yang unik, fiksi (bukan kejadian asli), bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi dapat berubah. *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki unsur-unsur antara lain amanat, latar, tokoh, penokohan, alur, konflik, sudut pandang, dan ekstrinsik yang terdiri atas latar belakang penciptaan, latar belakang pengarang, dan nilai-nilai dalam cerita. Video animasi di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memiliki kaitan dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP semester 1. Video animasi tersebut memuat ciri-ciri dan unsur-unsur khususnya mengacu pada kompetensi dasar 2.3 yaitu “Mengidentifikasi ciri, unsur, dan isi (struktur) dalam cerita fantasi (teks narasi)”.

Penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang ada pada chanel *youtube* akan memberikan warna baru pada proses pembelajaran sehingga minat siswa untuk belajar semakin meningkat (Rahmatika et al., 2021; Wulandari & Nugroho, 2020). Selain itu media ini memiliki kelebihan yaitu praktis dan lengkap, maksudnya adalah *youtube* bisa digunakan dengan mudah oleh semua kalangan dan banyak video yang bisa dijadikan sebagai sumber informasi. Media ini juga bersifat *shareable*, artinya video yang ada di *youtube* dapat dibagikan ke situs lainya dengan cara membagikan *link* yang ada pada video tersebut, interaktif, maksudnya adalah *youtube* dapat memfasilitasi untuk tanya jawab dan diskusi melalui kolom komentar. Kelebihan yang dimiliki dari media ini tentu akan membawa dampak yang positif dalam pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video yang ada pada chanel *youtube* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Achmad et al., 2021; Suratun et al., 2018). Media pembelajaran berupa video akan mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam belajar, karena dari video yang ditonton siswa dapat melihat gambar, suara, serta animasi-animasi yang menarik (Anggraeni et al., 2021; Sunami, M. A. & Aslam, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video pada chanel *youtube* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hidayati et al., 2021; Iqbal et al., 2019). Sehingga diharapkan kedepannya guru dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar serta menggunakan media pembelajaran yang dapat menghidupkan suanan kelas menjadi aktif, kondusif dan menyenangkan sehingga berdampak terhadap motivasi serta ahsil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelotian dapat disimpulkan bawah media pembelajaran video mengenai video di *Youtube Channel* “Riri Cerita Anak Interaktif” memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan yang mengandung ciri-ciri dan unsur-unsur yang memiliki kesesuaian dengan pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP serta dapat menjadi alternatif pemilihan media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan keseharian peserta didik. Media ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII SMP. Dapat digunakan digunakan untuk mengenal, memahami ciri-ciri dan unsur-unsur cerita fantasi sehingga bisa membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Agustin, M. (2021). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334–345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Anggraeni, S. W., Yayan, A., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah da. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Fikri, M., Ananda, M. Z., & Faizah, N. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 145–148. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Fitri, N. A., & Karlimah, K. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 226–239. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13196/8502>.
- Fridayanti, A. A. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab-Indonesia Menggunakan Media Audio Visual Channel Youtube di MTs NU Mranggen. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1). <https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12950>.
- Friskawati, G. F., & Sobarna, A. (2019). Faktor Internal Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani pada Siswa SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3). <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15004>.

- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>.
- Hermawan, D. A. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 10 Malang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 9(2), 76–86. <https://doi.org/10.15294/chie.v9i2.45982>.
- Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2021). Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4085–4092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474>.
- Humaidi, Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2). <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>.
- Iqbal, M., Latifah, S., & Irwandani, I. (2019). Pengembangan video blog (vlog) channel youtube dengan pendekatan stem sebagai media alternatif pembelajaran daring. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbang*, 7(2), 135–135. <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/140>.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>.
- Masnuna, M., Wardani, N. I. K., & Kadiasti, R. (2020). Desain Aplikasi SALIM sebagai Media Pembelajaran untuk Menanggulangi Tindakan Kenakalan Remaja. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 100–114. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3327>.
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV. Jejak.
- Oktariyanti, D., Friman, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181. <https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*,

- 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>.
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. *Journal of Education Technology*, 5(1), 152–158. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>.
- Rizqi, M. R. (2018). Peran Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 137–154. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v7i2.3363>.
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>.
- Salsabila, U. H., Rahmanti, N., Kasanah, I. N., & Kurniawan, D. S. (2022). Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 92–114. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.223>.
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>.
- Setyaningrum, A. A. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Media Sosial Grup Whatsapp dan Youtube. *Jurnal Educatio*, 7(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1121>.
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.
- Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan zoom meeting dan google classroom dalam mata kuliah inovasi. *Jurnal Semantik*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.22460/semantik.v10i1.p45-54>.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Suratun, Irwandani, & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3602>.
- Susanti, S. (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik MIN 2 Kota Bengkulu : Sebuah Analisis. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(2). <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/305/226>.
- Sutopo. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Agama Buddha Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Youtube. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1767–1772. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8583>.
- Wedawati, P. A. G. (2022). Penggunaan media sosial youtube sebagai media pembelajaran daring pada ketrampilan mengekspresikan puisi bahasa Bali. *IJED: Indonesian*

- Journal of Educational Development*, 3(1), 53–62.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6566449>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wirman, A., Yulsofriend, Y., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 54–62.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.290>.
- Wulandari, E., & Nugroho, W. (2020). Students' Attitude to Statistical Material Videos Used in Distance Learning on Youtube Social Media. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 1–9. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10584>.