PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL MELALUI CERITA RAKYAT DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH

Nisfhu Ramadhani Siregar[1], Baiquni[2], Rahmy Zulmaulida[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK,
Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe
[1]nisfhurama@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to create digital literacy media based on folklore, evaluate its feasibility, and measure the impact of its use on the memory of fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah. The methodology applied is Research and Development (RandD) with the ADDIE model which includes the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects involved in this study include material experts, media experts, and fourth-grade students at MIN 3 Lhokseumawe. Data were obtained through interviews, questionnaires, tests, and documentation, then analyzed using quantitative descriptive methods, N-Gain tests, and simple linear regression. The research findings show that the media created has a very good level of feasibility with validation results from media experts reaching 100% and from material experts 87.5%. Student responses to the media reached 94.34% which is included in the very good category. In addition, there was a jump in the average student score from 65.00 in the pretest to 91.79 in the posttest with an N-Gain score of 0.77, which is considered high. The results of the simple linear regression test show a significance value of 0.000.

Keywords: digital literacy, folklore, memory retention, learning media, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media literasi digital yang berlandaskan cerita rakyat, mengevaluasi sejauh mana kelayakannya, serta mengukur dampak penggunaannya terhadap ingatan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Metodologi yang diterapkan adalah Research and Development (RandD) dengan model ADDIE yang mencakup langkah-langkah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV di MIN 3 Lhokseumawe. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif, uji N-Gain, dan regresi linear sederhana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan hasil validasi dari ahli media mencapai 100% dan dari ahli materi 87,5%. Tanggapan siswa terhadap media mencapai 94,34% yang termasuk dalam kategori sangat

baik. Selain itu, ada lonjakan nilai rata-rata siswa dari 65,00 pada pretest menjadi 91,79 pada posttest dengan skor N-Gain sebesar 0,77, yang tergolong tinggi. Hasil dari uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kata Kunci: media literasi digital, cerita rakyat, daya ingat, Bahasa Indonesia, AD-DIE.

A. Pendahuluan

Memori adalah kemampuan kognitif yang sangat penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menerima, menyimpan, dan mengingat kembali informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Semakin baik memori siswa, semakin mudah bagi mereka untuk memahami materi dan mencapai kompetensi yang diinginkan. Namun, banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari, yang menyebabkan mereka cepat lupa. Ini adalah salah satu faktor yang memengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Observasi di kelas IV MIN 3 Lhokseumawe menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mengingat kembali materi bahasa Indonesia masih kurang memadai. Banyak siswa kesulitan ketika diminta untuk menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan banyak menggunakan ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang beragam. Guru biasanya hanya menggunakan gambar dari buku teks tanpa mengeksplorasi media yang lebih menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa mudah bosan, kurang fokus, dan tidak aktif terlibat dalam pembelajaran mereka, sehingga informasi yang mereka terima tidak tersimpan dengan baik dalam memori jangka panjang mereka.

Isu ini diperkuat oleh hasil Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2022, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih di bawah rata-rata global. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa tetapi juga untuk memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media literasi digital dalam pendidikan. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif, menggunakan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Dengan menggunakan media literasi digital, perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar dapat meningkat, sehingga informasi yang mereka terima lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam hal ini, cerita rakyat dapat berfungsi sebagai materi pembelajaran yang menarik karena mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.

Cerita rakyat merupakan jenis sastra lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan mengandung banyak nilai pendidikan. Penyajian cerita rakyat dalam format digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain membantu meningkatkan pemahaman materi bahasa Indonesia, penggunaan cerita rakyat juga dapat memperkenalkan budaya lokal kepada siswa sejak usia dini dan menumbuhkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa. Melalui kombinasi teks, ilustrasi, audio, dan animasi, media literasi digital berbasis cerita rakyat berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung retensi informasi dalam ingatan siswa.

Secara konseptual, pengembangan media literasi digital berbasis cerita rakyat didasarkan pada Teori Pengkodean Ganda yang diperkenalkan oleh Allan Paivio (Paivio, 1971, 2006). Teori ini menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat jika disajikan melalui dua jalur pemrosesan secara bersamaan: jalur verbal dan visual. Informasi yang diperoleh melalui kedua jalur ini disimpan dalam sistem memori yang terpisah tetapi saling mendukung, sehingga meningkatkan kemungkinan mengingat kembali. Lebih lanjut, teori pemrosesan informasi yang diperkenalkan oleh Atkinson dan Shiffrin (1968) menyatakan bahwa memori terbentuk melalui tiga fase utama: pengkodean, penyimpanan, dan

pengambilan. Penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan verbal diyakini dapat memperkuat ketiga fase tersebut, sehingga informasi yang dipelajari dapat lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak positif pada peningkatan daya ingat siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Puspita (2025) menemukan bahwa media berbasis permainan visual dapat secara signifikan meningkatkan daya ingat dan prestasi akademik siswa. Penelitian lain oleh Aulia (2020) juga menunjukkan bahwa media pohon literasi dapat meningkatkan daya ingat siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, beberapa penelitian tentang media digital interaktif menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, kajian tentang cerita rakyat menunjukkan bahwa materi ajar yang didasarkan pada cerita rakyat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi karena dekat dengan kehidupan siswa dan kaya akan nilai budaya.

Namun, hasil analisis terhadap penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kajian mengenai daya ingat siswa, media literasi digital, dan cerita rakyat masih cenderung dilakukan secara terpisah. Penelitian tentang daya ingat lebih banyak memfokuskan pada peningkatan hasil belajar tanpa mengembangkan media pembelajaran secara khusus. Di sisi lain, penelitian mengenai media digital umumnya lebih
menekankan pada daya
tarik dan kemudahan penggunaan
media, sedangkan penelitian tentang cerita rakyat lebih berorientasi pada peningkatan literasi dan penanaman nilai karakter. Oleh karena itu, masih terdapat peluang untuk melakukan penelitian yang mengintegrasikan ketiga aspek tersebut ke dalam satu pengembangan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan daya ingat siswa.

Dengan mempertimbangkan keadaan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media literasi digital berbasis cerita rakyat yang valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Media yang dirancang diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran secara lebih baik melalui penyampaian informasi yang menarik dan relevan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital, menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui penggunaan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Alasan pemilihan metode R&D adalah untuk menciptakan produk pembelajaran sekaligus mengevaluasi sejauh mana produk tersebut layak dan efektif sebelum diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Produk yang dihasilkan dalam studi ini adalah media literasi digital yang mengangkat cerita rakyat untuk materi Bahasa Indonesia, yang bertujuan meningkatkan daya ingat siswa di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data empiris mengenai validitas, kelayakan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan melalui analisis statistik terhadap hasil penelitian.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model tersebut dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga memfasilitasi proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, model ADDIE juga memungkinkan evaluasi berlangsung secara berkelanjutan di setiap tahap pengembangan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diinginkan.

Tahap pertama adalah analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang ada di lapangan. Aktivitas pada fase ini mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum,

dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memahami tantangan dalam pembelajaran serta kebutuhan media yang dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa. Analisis kurikulum dilakukan dengan meninjau capaian pembelajaran, tujuan belajar, dan materi Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan cerita rakyat. Selanjutnya, analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal, minat dalam belajar, serta karakteristik peserta didik yang menjadi dasar pengembangan media.

Tahap kedua adalah perancangan. Dalam fase ini, ditentukan tujuan pembelajaran, dirancang isi materi, dibuat alur cerita rakyat, dan didesain tampilan media. Media yang dikembangkan mengambil cerita rakyat Danau Toba dan disajikan dalam format animasi digital yang mengombinasikan teks, gambar, audio, dan elemen visual interaktif. Selain itu, pada tahap ini juga disiapkan berbagai instrumen penelitian yang mencakup lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, angket respons siswa, serta instrumen untuk tes pretest dan posttest.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada fase ini, desain media diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan. Media literasi digital dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan masukan mengenai kualitas isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari proses validasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

Tahap keempat adalah implementasi. Dalam tahap ini, media yang telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 3 Lhokseumawe. Sebelum penggunaan media, siswa diberi pretest untuk mengukur kemampuan awal daya ingat mereka. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan media literasi digital berbasis cerita rakyat, siswa diberikan posttest untuk mengetahui pening-

katan daya ingat pasca-perlakuan. Selain itu, siswa juga diminta mengisi angket respons untuk mengevaluasi tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat dari media yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Proses evaluasi dilakukan dengan meneliti semua data yang dikumpulkan dari hasil validasi para ahli, kuesioner tanggapan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana validitas, kelayakan, dan efektivitas media literasi digital yang berbasis cerita rakyat dalam peningkatan daya ingat siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Lhokseumawe pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini mencakup ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV sebagai pengguna media tersebut. Validator yang terlibat terdiri dari satu ahli materi dan satu ahli media yang dipilih melalui metode purposive sampling berdasarkan kompetensi dan keahlian yang sesuai. Di sisi lain, sampel untuk uji coba produk meliputi seluruh siswa kelas IV yang dipilih dengan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dalam pembelajaran. Kuesioner berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa. Tes yang diterapkan terdiri atas pretest dan posttest untuk menilai peningkatan daya ingat siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti foto kegiatan, hasil validasi, lembar kuesioner, dan hasil tes siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media literasi digital yang berbentuk cerita rakyat “Kisah Asal Mula Danau Toba”, yang dirancang menggunakan model ADDIE. Model ini mencakup langkah-langkah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang

diciptakan disusun dalam bentuk video animasi yang memadukan teks, gambar, suara, dan gerakan, sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif untuk siswa sekolah dasar.

Uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dibuat mendapatkan penilaian sangat baik dari para evaluator. Validasi dari ahli media mencapai angka 100%, yang menunjukkan kategori sangat layak, sementara validasi dari ahli materi mendapatkan 87,5% dengan kategori yang sama. Hasil ini menandakan bahwa media telah memenuhi syarat terkait kesesuaian materi, kualitas tampilan, penggunaan bahasa, dan kemudahannya, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tingkat kepraktisan media juga terlihat dari hasil kuesioner respons siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengisian kuesioner, persentase mencapai 94,34% dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan. Banyak siswa mengungkapkan bahwa media pembelajaran tersebut menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami cerita rakyat dengan lebih baik. Selain itu, penerapan media digital menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar.

Efektivitas media dalam meningkatkan daya ingat siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa tercatat sebesar 65,00 dan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 91,79. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media literasi digital berbasis cerita rakyat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan ingatan siswa. Analisis dengan menggunakan N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata 0,77, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 4.12 Hasil N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	,50	1,00	0,7738	,08543
Ngain_persen	28	50,00	100,00	77,3810	8,54278
Valid N (listwise)	28				

(Sumber: Hasil Data N-gain)

Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam

meningkatkan kemampuan mengingat siswa terhadap materi cerita rakyat.

Tabel 2 Hasil Uji Regresi linear sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	postest	71,832	1,851		38,802	,000
	pretest	,307	,028	,907	10,973	,000

(Sumber: Hasil Data Uji Regresi linear sederhana)

Dari hasil pre-test dan post-test Uji hipotesis dengan Analisis Regresi Linear Sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Ini menegaskan bahwa penerapan media literasi digital berbasis cerita rakyat mempunyai pengaruh signifikan terhadap peningkatan daya ingat siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Dengan kata lain, penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam memahami, menyimpan, dan mengingat informasi yang dipelajari secara lebih baik.

Keberhasilan media dalam memperkuat daya ingat siswa sejalan dengan Dual Coding Theory yang diusulkan oleh Allan Paivio. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui saluran verbal dan visual bersamaan lebih mudah untuk diproses dan diingat. Dalam media yang dikembangkan, materi disajikan menggunakan gabungan narasi, teks, ilustrasi, dan animasi, sehingga siswa mengalami pembelajaran yang lebih bermakna. Gabungan tersebut berkontribusi dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari.

Temuan dari penelitian ini juga diperkuat oleh teori pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Richard Atkinson dan Richard Shiffrin. Teori ini menjelaskan bahwa pembentukan memori melalui proses pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali. Penggunaan media literasi digital berbasis cerita rakyat mendukung ketiga tahap tersebut dengan penyampaian informasi yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini menyebabkan siswa lebih mampu menyimpan informasi dalam memori jangka panjang dan mengingatnya kembali saat dibutuhkan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian mengindikasikan bahwa

media pembelajaran digital yang berlandaskan cerita rakyat yang telah dibuat memenuhi syarat dalam hal kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas untuk diterapkan dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Di samping meningkatkan daya ingat siswa, media ini juga dapat mendongkrak motivasi belajar, minat baca, dan keterampilan literasi digital para siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digital yang bermanfaat ini bisa dijadikan salah satu pilihan inovatif dalam pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, efisien, dan penuh makna.

Berikut ini adalah contoh media animasi video berupa gambar 1 serta gambar 2 yang telah penulis kembangkan dengan media pembelajaran berbasis Digital dengan menggunakan Canva.

Gambar 1



Gambar 2



D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media literasi digital yang berlandaskan cerita rakyat untuk materi Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah berhasil dikembangkan dengan mengambil model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berbentuk video animasi tentang cerita rakyat Asal Mula Danau Toba yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media yang telah dibuat memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli media dan materi yang memperoleh

kategori sangat layak. Selain itu, tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media juga tergolong sangat positif, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar.

Berdasarkan uji efektivitas, penggunaan media literasi digital bermuatan cerita rakyat terbukti meningkatkan daya ingat siswa. Peningkatan ini terlihat pada perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa membaik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Analisis N-Gain yang menunjukkan kategori tinggi serta hasil dari uji regresi linear sederhana yang menampilkan nilai signifikansi di bawah 0,05 semakin menguatkan bahwa media yang dikembangkan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan daya ingat siswa.

Dengan demikian, media literasi digital berbasis cerita rakyat ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk dipakai dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Media ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan daya ingat siswa, tetapi juga dapat memperbesar minat belajar, kemampuan literasi, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal yang ada dalam cerita rakyat. Oleh sebab itu, media ini bisa menjadi salah satu pilihan inovasi dalam pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, Permata Dina. “PENGARUH MEDIA POHON LITERASI DALAM MENINGKATKAN,” 2020.

Clark, James M., and Allan Paivio. “Dual Coding Theory and Education.” *Educational Psychology Review* 3, no. 3 (1991): 149–210. https://doi.org/10.1007/BF01320076.

Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., Dkk. *Media Pembelajaran*, n.d.

Fatah, Amirul Haqi, and Almirah Meida Risfina. “Teori Pemrosesan Informasi Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (2023): 1632–41. https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5256.

Ginting, Milla Ignatesia. “Cerita Rakyat Interaktif : Media Literasi Digital Berbasis.” *SEMDIKJAR (Seminar*

Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran), 2025, 230–39.

Hamonangan, Ronald Haries. "Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Model Pembelajaran Brain Based Learning." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 1, no. 2 (2020): 201–8. https://doi.org/10.56667/dejournal.v1i2.150.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 30.

Idamatusilmi, Fina, Riska Munawaroh, Program Studi, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, and Uin Salatiga. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Rakyat Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Indonesian Journal of Muhammadiyah Studies* 6, no. 1 (2025): 1–11. https://ijmus.muhammadiyahsalatiga.org/index.php/ijmus/index.

Wixted, John T. "Atkinson and Shiffrin's (1968) Influential Model Overshadowed Their Contemporary Theory of Human Memory." *Journal of Memory and Language* 136, no. June 2023 (2024): 104471. https://doi.org/10.1016/j.jml.2023.104471.