ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

# V.I.E.W PROJECT: INTERBENSYON SA PAGLINANG NG KAKAYAHAN SA MAPANURING PANONOOD NG MGA MAG-AARAL SA IKAPITONG BAITANG

**Angel U. Delos Reyes[1], Lovely Joy L. Tejada[2]**
[12]*Student Researchers, Institute of Teacher Education, Kapalong College of Agriculture, Sciences and Technology, Kapalong, Philippines*

**Article DOI: https://doi.org/10.36713/epra22635**
**DOI No: 10.36713/epra22635**

## ABSTRAK

*Layunin ng pananaliksik na ito na paunlarin ang kasanayan ng mga mag-aaral sa mapanuring panonood sa Filipino sa pamamagitan ng V.I.E.W. (Video Interpretation and Engaged Watching) Project. Ang interbensyon ay binubuo ng panonood ng video na may gabay na tanong, talakayan, pagsusuri, picture chart, at repleksyon. Lumahok dito ang 36 na mag-aaral sa ikapitong baitang ng Sto. Niño National High School (SNNHS), partikular na sa seksiyong Adelfa. Gumamit ang pananaliksik ng mga estadistikang kasangkot sa pagsusuri ng datos gaya ng mean, standard deviation, paired samples t-test, at Cohen's d. lumitaw ang makabuluhang pagkakaiba sa dalawang pagsusulit; sa interbensyong V.I.E.W. Project ay may t (35) =11.47, p < .001 na kung saan lumabas na mayroong makabuluhang pagkakaiba ang ginawang paglalapat sa interbensyong V.I.E.W. Project. Ipinakita ng pagsusuri na epektibo ang V.I.E.W. Project sa pagpapataas ng akademikong kasanayan at visual literacy ng mga mag-aaral. Iminumungkahi na gamitin ito bilang bahagi ng estratehiya sa pagtuturo sa iba't ibang asignatura.*

**SUSING SALITA:** *V.I.E.W (Video Interpretation and Engaged Watching), Picture Chart, Visual Literacy, Ikapitong Baitang, Seksiyong Adelfa, SNNHS*

## INTRODUKSYON

Sa kasalukuyang panahon ng mabilis na pag-usbong ng teknolohiya at *multimedi*a, napakahalaga ng kasanayan sa pagsusuri ng biswal na impormasyon o *viewing skills*. Ayon kay Pritchard (2020), ang ganitong kasanayan ay mahalaga sa pag-unawa ng mga simbolismo at mensahe na hatid ng biswal na midya. Dagdag pa rito, ipinahayag ni Rowsell (2025) na ang paggamit ng mga makabagong plataporma tulad ng *video* at *digital visuals* ay lumilikha ng mas malalim na koneksyon sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Samantala, binigyang-diin nina Kamalvand at Khany (2024) ang kahalagahan ng paglinang sa *visual literacy* sa konteksto ng makabagong teknolohiya gaya ng *smartphone photography*, na nagbibigay-daan sa mga mag-aaral na mas epektibong mag-analisa at magpahayag ng ideya. Sa kabuuan, ang *visual literacy* ay isang mahalagang kasanayan, hindi lamang sa akademikong larangan kundi pati sa araw-araw na pakikisalamuha sa midya at teknolohiya.

Ayon kina Wineburg at McGrew (2022) ng Stanford University, 80% ng kabataan ang hindi kayang matukoy ang pagkakaiba ng opinyon at *fact-based* na impormasyon sa mga *video*, at madalas ay hindi nila nauunawaan ang layunin ng nilalaman. Ipinapakita ng kanilang pag-aaral na bagama't araw-araw silang babad sa panonood ng *video*, kulang pa rin ang kanilang kritikal na kasanayan sa pagsusuri, na nagdudulot ng maling interpretasyon at pagiging madaling maimpluwensyahan. Sa Finland, iniulat ni Kupiainen (2023) na kahit isinama na ang *media literacy* sa kurikulum, nananatiling mababa ang kognitibong pag-unawa sa mga *video* dahil ginagamit ito ng mga mag-aaral bilang libangan at hindi bilang malalim na tekstong pampanitikan o panlipunan. Samantala, sa Australia, binanggit ni Walsh (2022) na maraming mag-aaral ang nahihirapang suriin ang *multimodal texts* tulad ng *video* at *film clips*, at maraming guro ang kulang sa kasangkapan upang ituro ang mas malalim na pagsusuri sa *visual elements* gaya ng *framing*, musika, at simbolismo. Ipinapakita ng mga pag-aaral na sa kabila ng mataas na *exposure* sa *video*, nananatiling hamon ang paglinang ng kakayahang sa komprehensibong panonood sa maraming bansa.

Sa Pilipinas, ayon sa UNESCO (2022) at kay Gonzales (2023), bagamat mataas ang pagkakalantad ng mga mag-aaral sa mga bidyo mula sa *social media*, kulang pa rin sila sa kasanayan sa masusing panonood tulad ng pagtukoy sa layunin, pagsusuri ng pagkiling, at pagbibigay ng malalim na pag-unawa. Sa Caloocan, lumabas sa pagsusuring pangangailangan ng DepEd (2022) na maraming mag-aaral ang hindi lubos na nakauunawa sa mga dokumentaryo o bidyong pang-edukasyon, at madalas ay umaasa lamang sa mga larawan at *subtitle*. Sa Davao City, iniulat ni Santos (2020) na nahihirapan ang mga guro sa pagtuturo ng masusing pagsusuri sa mga biswal na bahagi ng bidyo, kaya mababa ang pagkaunawa ng mga mag-aaral sa kabuoang mensahe nito. Sa Cebu City naman (2022), napag-alaman na pasibo ang mga mag-aaral sa panonood at nahihirapan silang suriin ang mga biswal at tunog na elemento ng mga bidyong pang-edukasyon, gaya ng pagkakaayos ng kuha, kulay, at mga tunog. Ipinapakita ng mga pag-aaral na may kakulangan sa kasanayan sa kritikal na panonood sa mga paaralan, kaya't kinakailangan ng mga hakbang na magpapaunlad ng kanilang pag-unawa sa biswal na nilalaman at malikhaing pag-iisip.

Layunin ng pag-aaral na ito na mapaunlad ang kakayahan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang sa pagsusuri ng mga biswal na materyal at matugunan ang kakulangan sa estratehiya sa

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

pagtuturo ng *visual literacy*. Ayon sa mga pag-aaral nina Wineburg at McGrew (2022) sa Estados Unidos, Kupiainen (2023) sa Finland, at Gonzales (2023) sa Davao, kapansin-pansin ang limitasyon ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa layunin, mensahe, at pagkiling ng mga *video* at larawan. Bagaman madalas silang nakalantad dito, kulang ang mga guro sa mga angkop na paraan at kagamitan upang gabayan sila sa mas malalim na pagsusuri. Dahil dito, may pangangailangan para sa mga makabagong gawain na magpapaigting sa kakayahan ng mga mag-aaral na magmasid at magbigay-kahulugan sa mga biswal na mensahe. Sa ganitong konteksto, ang *V.I.E.W. Project (Video Interpretation and Engaged Watching)* ay naglalayong maghatid ng mga interaktibong pamamaraan upang mapalawak ang kanilang pang-unawa at pagpapahalaga sa mga biswal na materyal.

Ang mga resulta ng pag-aaral ay inaasahang magdudulot ng malaking benepisyo hindi lamang sa mga mag-aaral kundi pati na rin sa mga guro at mga institusyong pang-edukasyon. Sa pamamagitan ng pagpapalaganap ng mga natuklasan mula sa V.I.E.W. Project, inaasahan na magkakaroon ang mga guro sa iba't ibang paaralan ng mga bagong kasanayan at mga paraan upang mapabuti ang kasanayan sa pagbasa at pagsusuri ng mga biswal na materyal ng kanilang mga mag-aaral. Ang mga magagandang pagsasanay na makikita mula sa interbensyon ay maaaring ipamahagi sa mga paglalathala, palihan, at mga propesyonal na pagtitipon upang matulungan ang iba pang mga guro at mag-aaral sa iba pang mga paaralan. Bukod dito, ang resulta ng pag-aaral ay magiging gabay sa mga patakarang pang-edukasyon na may kinalaman sa pagsasama ng kasanayan sa pagbasa ng biswal na materyal sa kurikulum.

**Layunin ng Pananaliksik**

Ang pananaliksik na ito ay naglalayong suriin ang epekto ng *Video interpretation and Engaged watching* (V.I.E.W) Project sa akademikong pagganap at pagkatuto ng mga mag-aaral. Partikular, ito ay tututok sa pagsusuri ng kanilang *level* ng *pre-test* at *post-test*, ang makabuluhang pagkakaiba ng mga resulta, at ang mahahalagang pananaw mula sakanilang karanasan sa paggamit ng *video* bilang kasangakapan sa pagkatuto.

Partikular na layunin ng pananaliksik:

1. Ano ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral bago gamitin ang *Video Interpretation and Engaged Watching* batay sa resulta ng kanilang *pre-test*?
2. Ano ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral pagkatapos gamitin ang *Video Interpretation and Engaged Watching* batay sa resulta ng kanilang *post-test?*
3. Ano ang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng *pre-test* at *post-test scores* upang malaman kung may positibong epekto ang *V.I.E.W Poject* sa kanilang pagkatuto?
4. Makakakuha ng mahahalagang pananaw mula sa mga mag-aaral at guro hinggil sa pagiging epektibo ng *V.I.E.W Poject* bilang estratehiya sa pagtuturo, pati na rin ang kanilang mga rekomendasyon para sa pagpapabuti nito.

**Inobasyon, Interbensyon, at Estratehiya na Iminumungkahi**

Ang V.I.E.W. Project (*Video Interpretation and Engaged Watching*) ay isang makabago at epektibong interbensyon na layuning pagbutihin ang kasanayan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang sa mapanuring panonood ng mga *visual media*. Ang proyekto ay naglalayong magbigay ng konkretong hakbang upang mapalawak ang kanilang *visual literacy skills*, na mahalaga sa pag-unawa at pagsusuri ng mga mensahe mula sa mga *video*, larawan, at iba pang-*multimedia materials*. Ang mga mag-aaral ay hindi lamang manonood ng mga video, kundi magiging aktibong kalahok sa proseso ng pag-unawa at pagsusuri sa mga ito sa pamamagitan ng mga sumusunod na estratehiya:

Sa bawat sesyon ng V.I.E.W. Project, ang mga mag-aaral ay bibigyan ng mga *video* na may kinalaman sa iba't ibang paksa, particular na sa Ibong Adarna. Pagkatapos mapanood ang mga ito, gagamitin ang mga tanong at pagsusuri upang magbigay ng interpretasyon sa mensaheng ipinapakita sa video. Ang mga tanong ay magbibigay gabay sa mga mag-aaral upang matutunan kung paano tuklasin ang tema, layunin, at mga ideya sa likod ng biswal na materyal.

Ang *engaged watching* na bahagi sa proyektong ito ay isang estratehiya kung saan hinihikayat ang mga mag-aaral na makilahok sa mga aktibidad habang nanonood. Hindi lamang sila magiging *passive viewers,* kundi aktibong mag-oobserba at magsusuri ng mga teknikal na aspeto ng mga *video* tulad ng *cinematography*, kulay, musika, at iba pang elemento ng produksiyon. Gamit ang *art questioning*, masusubaybayan ang kanilang antas ng partisipasyon at ang paraan ng kanilang pagsusuri.

Matapos ang bawat *video viewing session,* magkakaroon ng grupong diskusyon kung saan ang mga mag-aaral ay magbabahagi ng kanilang mga opinyon, pag-unawa, at kritikal na pagsusuri ng mga *video*. Sa ganitong paraan, ang mga mag-aaral ay magkakaroon ng pagkakataon na malinang ang kanilang kakayahan sa paghuhusga at pagbibigay ng makatarungang opinyon base sa mga napag-aralan mula sa *video*.

Bawat *viewing,* ang tagapagbigay ng aksiyon sa plano ay may ihahandang *video* na iatas na siyang papanoorin ng mga mag-aaral sa nakatakdang oras ng V.I.E.W project upang hindi pabalik-balik ang bidyo na panonoorin nila at upang masiguro na sila'y ganado at hindi mababagot sa bawat bidyo na mapapanood. Isang mahalagang bahagi ng V.I.E.W. Project ang pagpapalawak ng kakayahan ng mga mag-aaral sa pagsusuri ng mga *visual media*.

Bahagi rin sa matagumpay na interbensiyong ito, ang paggamit ng *Picture Chart* ay ipinakilala upang matulungan ang mga mag-aaral na mas epektibong magsuri at mag-*interpret* ng mga biswal na materyal. Ang *Picture Chart* ay isang interaktibong kagamitan na naglalaman ng mga larawan, simbolo, at Biswal na representasyon ng mga pangunahing konsepto sa aralin, na layuning gawing mas malinaw at konkretong mapansin ng mga mag-aaral ang mga biswal na elemento sa mga *video* at larawan. Sa pamamagitan ng *Picture Chart*, natutunan ng mga mag-aaral kung paano magkonekta ng *visual cues* sa mga mensahe at tema ng mga materyales, kaya't napapalawak ang kanilang kasanayan sa pagsusuri ng mga *visual media*. Ang paggamit ng *Picture Chart* ay nakatulong sa pagpapalawak ng kanilang kitikal nap ag-iisip at nagbigay daan sa mas aktibong pag-unawa sa mga mensahe ng *visual media***,** na nagresulta sa mas

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

mataas na antas ng participasyon at pagpapakita ng mas malalim na pagkaunawa sa mga aralin.

Upang matiyak ang progreso ng mga mag-aaral, magkakaroon ng *feedback session* pagkatapos ng bawat aktibidad. Dito, bibigyan sila ng pagkakataon na magbigay ng pidbak tungkol sa kanilang natutuhan at kung paano nila nakikita ang mga konseptong itinuro sa proyekto. Ang pidbak ay magsisilbing gabay para sa pagpapabuti ng mga susunod na aktibidad at upang tiyakin na ang bawat mag-aaral ay aktibong nakikilahok at natututo.

Ang V.I.E.W. Project ay isang inobatibong interbensyon dahil ito ay hindi lamang nakatutok sa pagpapalawak ng kaalaman ng mga mag-aaral sa mga visual media kundi pati na rin sa paglinang ng kanilang kakayahan sa mapanuring pagsusuri ng mga ito. Ang mga mag-aaral ay hindi basta-basta pinapanuod ng mga video; sa halip, sila ay hinahamon upang maging mas maligaya at masigasig na mga kalahok sa proseso ng pag-unawa, pagbibigay ng interpretasyon, at pagsusuri. Ang proyekto ay nagpapalawak ng mga kasanayan sa paggamit ng video at mga visual na materyal bilang isang mabisang kasangkapan sa edukasyon, hindi lamang bilang mga kagamitan sa pagtuturo kundi bilang mga kasangkapan sa pagpapalawak ng kritikal na kaalaman at kaisipan ng mga mag-aaral.

## METODOLOHIYA

### Disenyo ng Pananaliksik

Ang pananaliksik na ito ay gumagamit ng maaksiyong pananaliksik na desinyo, kung saan ang mga interbensyon ay isinagawa upang mapabuti ang kakayahan ng mga mag-aaral sa mapanuring panonood ng mga *visual media*. Ang proseso ng pagsusuri ay isinagawa bago at pagkatapos ng mga interbensyon upang matukoy ang epekto ng V.I.E.W. Project sa kanilang kasanayan sa pagsusuri at pag-unawa ng mga *video* at iba pang biswal na materyal.

Ayon kay Kemmis at McTaggart (1988), ang *action research* ay isang makabagong diskarte sa pananaliksik na nagbibigay-daan sa mga guro na magplano, magsagawa, magmasid, at magsuri ng mga aksyon na layuning mapabuti ang kanilang mga kasanayan sa pagtuturo at ang pagkatuto ng mga mag-aaral. Ang disenyong ito ay angkop sa pag-aaral na ito sapagkat layunin nitong suriin at paunlarin ang k aalamang biswal ng mga mag-aaral gamit ang V.I.E.W. Project bilang interbensyon.

### Mga Kalahok sa Pananaliksik

Ang mga kalahok sa pag-aaral ay ang mga mag-aaral mula sa ikapitong baitang ng isang pampublikong paaralan sa Talaingod, partikular sa Sto. Niño National High School. Ang mga mag-aaral ay pinili batay sa kanilang kasalukuyang kakayahan sa pagsusuri ng mga visual media. Ang mga mag-aaral ay magpapatuloy sa isang serye ng mga aktibidad na tutok sa visual literacy upang suriin ang epekto ng mga ito sa kanilang kasanayan.

### Instrumento ng Pananaliksik

Ayon kay Fraenkel et al., (2012), ang mga *self-made instruments* tulad ng mga pagsusulit, *observation checklists,* at *feedback forms* ay maaaring gamitin sa mga *action research*, basta't sinigurong dumaan ang mga ito sa proseso ng balidasyon upang masiguro ang kanilang *reliability* at *validity*. Sa pananaliksik na ito, ginamit ang isang *pre-assessment* at *post-assessment* na naglalaman ng mga tanong ukol sa *visual literacy* upang masukat ang partisipasyon ng mga mag-aaral sa mga aktibidad, at *feedback forms* upang makuha ang kanilang opinyon tungkol sa interbensyon. Bukod pa rito, bago gamitin ang *survey questionnaire*, ito ay dumaan sa validation mula sa mga panel ng pananaliksik at isinagawa ang *pilot test* upang matiyak ang bisa at pagiging maaasahan ng mga resulta mula sa *questionnaire* na ginamit. Kaya isang sikat na instrumento sa pananaliksik na ginagamit upang masukat ang mga opinyon, saloobin, o pananaw ng mga kalahok. Ito ay ipinakilala ni **Rensis Likert** noong 1932 sa kanyang artikulo na pinamagatang *A Technique for the Measurement of Attitudes,* kasali na rito ang *range of means* at *descriptive level interpretation.*

| Range of Means | Descriptive Level | Interpretation |
|---|---|---|
| 91 – 100 | Napakataas | Kung ang antas ng kasanayan sa panonood ng mga mag-aaral ay natatangi. |
| 76 – 90 | Mataas | Kung ang antas ng kasanayan sa panonood ng mga mag-aaral ay napakasiya-siya. |
| 61 – 75 | Katamtaman | Kung ang antas ng kasanayan sa panonood ng mga mag-aaral ay kasiya-siya. |
| 51 – 60 | Mababa | Kung ang antas ng kasanayan sa panonood ng mga mag-aaral ay bahagyang kasiya-siya. |
| 0 – 50 | Napakababa | Kung ang antas ng kasanayan sa panonood ng mga mag-aaral ay hindi umabot sa inaasahang pamantayan. |

### Pamamaraan

Ang pananaliksik na ito ay isinagawa gamit ang *action research design* upang matukoy ang epekto ng V.I.E.W. Project *(Video Interpretation and Engaged Watching)* sa pagpapabuti ng kakayahan ng mga mag-aaral sa mapanuring panonood ng mga *visual media*. Sa simula ng pag-aaral, isinagawa ang isang *pre-assessment* gamit ang pagsusulit na naglalaman ng mga katanungan na tumutukoy sa kasalukuyang kakayahan ng mga mag-aaral sa pagsusuri ng mga *video* at iba pang biswal na materyal. Ang mga kalahok sa pananaliksik ay 30 mag-aaral mula sa ikapitong baitang ng isang pampublikong paaralan sa Pampanga, na pinili batay sa kanilang antas ng kakayahan sa *visual literacy.*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

Kasunod nito, isinagawa ang interbensyon gamit ang V.I.E.W. Project, kung saan ang mga mag-aaral ay sumailalim sa serye ng mga aktibidad na idinisenyo upang mapalawak ang kanilang kasanayan sa *visual literacy*. Ang mga aktibidad na ito ay kinabibilangan ng panonood ng mga *video,* pag-oobserba ng mga biswal na detalye, pagbabahagi ng interpretasyon sa grupong diskusyon, at pagsasagawa ng kritikal na pagsusuri gamit ang mga *observation checklists*. Sa bawat sesyon, ang mga guro ay nagbigay ng gabay upang tiyakin na ang mga mag-aaral ay aktibong nakikilahok at naisasapuso ang mga natutunan sa bawat gawain.

Pagkatapos ng interbensyon, isinagawa ang isang *post-assessment* upang sukatin ang progreso ng mga mag-aaral sa kanilang kasanayan sa mapanuring panonood. Ang pagsusulit ay katulad ng ginamit sa *pre-assessment* upang maihambing ang kanilang resulta bago at pagkatapos ng interbensyon. Bukod dito, ginamit ang mga *feedback forms* at sarbey upang makuha ang pananaw ng mga mag-aaral at guro ukol sa kanilang karanasan sa proyekto. Ang mga datos mula sa *pre-* at *post-assessment* ay sinuri gamit ang *descriptive statistics* upang matukoy ang pagbabago sa kasanayan ng mga mag-aaral, habang ang mga qualitative na datos mula sa pidbak ay inanalisa gamit ang *content analysis* upang matukoy ang mga temang tumutukoy sa bisa ng proyekto.

Ayon kay Stringer (2014), ang *action research* ay isang siklikal na proseso na binubuo ng pagpaplano, pagsasagawa, pagmamasid, at pagsusuri, na naglalayong lumikha ng epektibong solusyon sa mga tiyak na problema sa isang lokal na konteksto. Sa pag-aaral na ito, ginamit ang V.I.E.W. Project bilang interbensyon, kasabay ng mga *pre-assessment* at *post-assessment* upang matukoy ang epekto ng mga aktibidad sa *visual literacy* ng mga mag-aaral. Ang *participatory approach*, na binigyang-diin nina Kemmis at McTaggart (1988), ay isinama rin sa pamamaraan upang masiguro ang aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa bawat yugto ng proyekto.

Ang kabuoan ng proseso ay nagbigay-daan upang masukat at masuri ang epekto ng V.I.E.W. Project sa pagpapalawak ng kasanayan ng mga mag-aaral sa mapanuring panonood, gayundin ang kanilang aktibong pakikilahok sa mga interaktibong aktibidad na naglalayong linangin ang kanilang *visual literacy*.

**Pamamaraang Estadistikal**

Ang mga datos na makokolekta mula sa mga pagtatasa ay ipoproseso at susuriin gamit ang iba't ibang kasangkapan sa estadistika. Ang mga kasangkapang ito ay ilalapat upang matukoy ang mga padron at ugnayan na magbibigay ng mahahalagang pananaw kaugnay ng mga layunin ng pag-aaral. Ang mga resulta ng pagsusuri ay gagamitin upang makabuo ng konklusyon at makapagbigay ng rekomendasyon batay sa mga natuklasan.

***Mean*** – Gagamitin ito upang matukoy ang antas sa mapanuring panonood ng mga mag-aaral sa Baitang 7-Adelfa bago at pagkatapos ng pagpapatupad ng interbensyong na *V.I.E.W (Video Interpretation and Engage Watching) Project*

***Standard Deviation***– Gagamitin ito upang sukatin ang pagkakapare-pareho ng kakayahan ng mga mag-aaral sa kanilang *viewing skills*.

***Paired T-Test***– Gagamitin ito upang ihambing ang *pre-test* at *post-test* na resulta ng mga mag-aaral upang suriin ang bisa ng interbensyong *V.I.E.W (Video Interpretation and Engage Watching) Project* sa paglinang ng kanilang kakayahan sa mapanuring panonood.

***Cohen's d*** - Ginamit ito upang sukatin ang laki ng epekto ng interbensyon sa pagkatuto ng mag-aaral. Sa pamamagitan ng cohen's d, natukoy kung gaano kalakas ang epekto ng *V.I.E.W (Video Interpretation and Engage Watching) Project* sa pagpapahusay at pagpapaunlad ng *viewing skills*.

***Data Analysis.*** Sa pagsusuri ng mga datos, tinala ng mga mananaliksik ang mga marka ng mga mag-aaral mula sa *pre-test* at *post-test*. Pagkatapos, kinakalkula ang kabuoang *mean* upang ipakita ang antas ng kahusayan sa pag-unawa ng mga binasang teksto bago at pagkatapos ng pagpapatupad ng interbensyon.

***Thematic.*** Bilang karagdagan sa kwantitatibong pagsusuri, sinuri ang kwalitatibong datos mula sa malalim na panayam upang magbigay ng masusing pag-unawa sa epekto ng interbensyon. Ang tematikong pagsusuri ng mga *transcript* ng panayam ay nagbigay-liwanag sa mga pananaw ng mga mag-aaral tungkol sa intebensyong *V.I.E.W Project*, na nagbukas ng mga pananaw tungkol sa pagiging epektibo nito, mga nakikitang benepisyo, at mga suhestiyon.

## MGA RESULTA AT DISKUSYON

**Resulta ng Pre-Test**

Inilalahad sa bahaging ito ang mga pangunahing natuklasan ng pananaliksik. Batay sa mga nakalap na datos, sinuri kung naging epektibo ang isinagawang interbensyon. Ipinapakita rin dito ang mga pagbabago sa kaalaman, kasanayan, o gawi ng mga mag-aaral. Gumamit ng mga talahanayan at paglalarawan upang malinaw na maipakita ang resulta. Ang mga datos na ito ay magiging batayan ng interpretasyon sa susunod na bahagi. Layunin nitong sagutin ang mga tanong sa pananaliksik at patunayan ang bisa ng estratehiya.

**Research Objective No.1** Ano ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral bago gamitin ang *Video Interpretation and Engaged Watching* batay sa resulta ng kanilang *pre-test*?

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

**Talahanayan 1**

***Table 1. Mean Average of the Scores in Pre-test***

| ***Pre-test*** | | | |
|---|---|---|---|
| ***Score*** | ***Frequency*** | ***Percentage*** | ***Discription*** |
| 5 | 4 | 11.11% | Napakababa |
| 6 | 2 | 5.56% | Napakababa |
| 7 | 4 | 11.11% | Napakababa |
| 8 | 3 | 8.33% | Napakababa |
| 9 | 9 | 25.00% | Napakababa |
| 10 | 4 | 11.11% | Napakababa |
| 11 | 4 | 11.11% | Napakababa |
| 12 | 4 | 11.11% | Napakababa |
| 13 | 1 | 2.78% | Napakababa |
| 15 | 1 | 2.78% | Napakababa |
| **Kabuoan** | **36** | **100.00%** | |
| ***Standard Deviation*** | | **16.27** | |
| ***Mean PercentagScore*** | | **60.19%** | **Mababa** |

Ang *pre-test* ay isinagawa upang masukat ang paunang kaalaman ng mga mag-aaral bago ipatupad ang interbensyong "Video Interpretation and Engaged Watching". Batay sa datos, karamihan sa mga estudyante ay nakakuha ng mga puntos sa hanay ng 9 pababa. Ang pinakamaraming nakakuha ng iskor na 9 ay may 9 na mag-aaral (25%) na may deskripsyong napakababa, habang may iilan lamang ang nakakuha ng mas matataas na marka tulad ng 13 at 15, na may tig-iisang mag-aaral lamang o 2.78% bawat isa %) na may deskripsyong napakababa. Ipinapakita nito na maraming mag-aaral ang nasa mababang antas ng pag-unawa sa aralin bago ang paggamit ng *video-based strategy*. Dagdag pa rito, kapansin-pansin na ang mga estudyante na nakakuha ng mga iskor sa pagitan ng 5 hanggang 8 ay bumubuo ng malaking bahagi ng grupo: 4 na estudyante sa iskor na 5 (11.11%), 2 sa 6 (5.56%), 4 sa 7 (11.11%), at 3 sa 8 (8.33%) %) na may deskripsyong napakababa. Ito ay nagpapahiwatig ng kakulangan sa paunang kaalaman o pag-unawa sa paksa, na maaaring sanhi ng limitadong interes, tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo, o kakulangan ng konkretong materyales tulad ng *visual media*. Bukod dito, ang pagkakapare-pareho ng bilang ng mga estudyanteng nakakuha ng 10, 11, at 12 (tig-4 o 11.11% bawat isa) %) na may deskripsyong napakababa ay nagpapakita na iilan lamang ang nasa gitnang antas ng pag-unawa. Sa kabuoan, ang ***Standard Deviation*** **(SD)** ng *pre-test scores* ay humigit-kumulang **2.41**. Ipinapahiwatig nito na may malawak na pagkakaiba-iba sa mga iskor ng mga mag-aaral, na nangangahulugang hindi pantay ang antas ng kanilang paunang kaalaman bago ang interbensyon habang ang **mean score** naman sa *pre-test* ay humigit-kumulang **9.03**, habang ang ***Mean Percentage Score*** **(MPS)** ay **60.19%** na may deskripsyong mababa. Ipinapakita nito na nasa mababang antas pa lamang ang pangkalahatang pag-unawa ng mga mag-aaral bago ipatupad ang interbensyon, ang *pre-test* na ito ay nagpapakita ng pangangailangan para sa isang mas makabuluhan at interaktibong estratehiya sa pagtuturo.

Ipinakikita ng kasalukuyang pananaliksik nina Deng et al., (2023), binanggit na mahalaga ang paggamit ng *video* bilang estratehiya sa pagtuturo, lalo na sa pagpapataas ng antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral. Dagdag pa ni Perdani (2022), ang paggamit ng mga *video* na may kasamang gabay na tanong bago at habang tinatalakay ang aralin ay nakatutulong sa mas malalim na pagproseso ng impormasyon, bagay na nagdudulot ng mas mataas na antas ng pagkatuto. Samantala, sa pag-aaral nina Wong et al., (2023), lumitaw na ang mga mag-aaral na gumamit ng *video-based learning* ay mas nagpakita ng pag-unlad mula pre-test hanggang post-test kumpara sa mga mag-aaral na ginamitan ng tradisyunal na pamamaraan at napag-alaman na ang malinaw na biswal, lohikal na pagkakasunod-sunod ng nilalaman, at interaktibong elemento sa *video* ay nakatutulong upang mapahusay ang pokus at pag-unawa ng mga mag-aaral.

**Research Objective No.2** Ano ang antas ng kaalaman ng mga mag-aaral pagkatapos gamitin ang *Video interpretation and Engaged Watching* batay sa resulta ng kanilang *post-test?*

**Talahanayan 2**

**Table 2. Mean Average of the Scores in Post-test**

| **Post-Test** | | | |
|---|---|---|---|
| **Score** | **Frequency** | **Percentage** | **Description** |
| 17 | 9 | 25.00% | Mababa |
| 18 | 8 | 22.22% | Mababa |
| 19 | 7 | 19.44% | Mababa |
| 20 | 12 | 33.33% | Mababa |
| **Kabuoan** | **36** | **100.00%** | |
| ***Standard Deviation*** | | **6.01** | |
| ***Mean Percentage Score*** | | **93.06%** | **Napakataas** |

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

Batay sa resulta ng post-test, makikita ang makabuluhang pagtaas ng marka ng mga mag-aaral matapos isagawa ang interbensyon. Pinakamataas ang bilang ng mga mag-aaral na nakakuha ng iskor na 20 – may 12 mag-aaral o 33.33% na may deskripsyong mababa, na nagpapakita ng mataas na antas ng pag-unawa. Kasunod nito, 9 mag-aaral (25%) ang nakakuha ng 17, 8 mag-aaral (22.22%) sa 18, at 7 mag-aaral (19.44%) sa 19 na may deskripsyong mababa. Wala nang mag-aaral ang nasa mababa o gitnang lebel ng kaalaman, taliwas sa resulta ng pre-test. Ipinapakita ng datos na ang *Video Interpretation and Engaged Watching* ay epektibong estratehiya sa pagtuturo. Ang lahat ng mag-aaral ay nakakuha ng marka sa pagitan ng 17 hanggang 20, na malinaw na indikasyon ng pagtaas ng kanilang kaalaman at kakayahan. Matapos isagawa ang interbensyong *Video Interpretation and Engaged Watching (V.I.E.W.) Project*, makikita ang makabuluhang pagtaas sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral batay sa kanilang resulta sa *post-test*. Nakapagtala ng *mean score* na **18.61**, mula sa pinakamataas na posibleng marka na 20. Ito ay katumbas ng *Mean Percentage Score (MPS)* **na 93.06%** na may deskripsyong napakataas, na nagpapakita ng mataas na antas ng pagkatuto sa kasanayang mapanuring panonood. Sa kabilang banda, ang *Standard Deviation (SD)* ay nasa **1.20**, o **6.01%** ng kabuoang iskor, na nangangahulugang maliit ang pagkakaiba-iba ng mga marka ng mag-aaral. Ang resultang ito ay nagpapahiwatig na hindi lamang tumaas ang pangkalahatang pagganap ng klase, kundi naging mas konsistent din ang antas ng pag-unawa sa mga mag-aaral. Ang mababang SD ay sumasalamin sa tagumpay ng interbensyon sa pagbibigay ng pantay-pantay na oportunidad para sa lahat ng mag-aaral na mapaunlad ang kanilang *critical viewing skills*. Sa kabuoan, ang paggamit ng interaktibong *video-based strategy* ay epektibo sa pagpapataas ng kalidad ng pagkatuto sa asignaturang Filipino, partikular sa aspekto ng panonood na may masusing pagsusuri. Bukod dito, ang mataas na bilang ng nakakuha ng perpektong marka ay nagpapahiwatig ng mas aktibong partisipasyon at mas malalim na pag-unawa sa aralin. Sa kabuuan, pinatutunayan ng *post-test* na ang paggamit ng *video* bilang kasangkapan sa pagtuturo ay nakatulong upang mapataas ang academic performance ng mga mag-aaral. Iminumungkahi nitong ipagpatuloy at higit pang pagyamanin ang ganitong uri ng interbensyon upang mas mapalawak ang pagkatuto sa iba't ibang asignatura.

Ayon kay Tseng (2021), ang paggamit ng mga *annotated video* na may gabay mula sa guro upang mapataas ang partisipasyon at pagkatuto ng mga mag-aaral. Natuklasan niya na ang mga estudyanteng nanood ng *video* na may paliwanag o anotasyon mula sa guro ay nagpakita ng mas mataas na antas ng *engagement* at mas mahusay na *academic performance*. Ipinapakita ng pananaliksik na ang *video interpretation* na sinamahan ng malinaw na paliwanag ay mabisang estratehiya sa pagtuturo. Ayon naman kina Khasawneh et al., (2023), ang paggamit ng interaktibong *educational videos* ay may malinaw na epekto sa pagpapabuti ng *performance* ng mga mag-aaral sa sekondarya, dahil ito'y nakapagpapalawak ng atensyon at pag-unawa sa aralin. Samantala, binanggit naman sa pananaliksik ni Culajara (2023), napatunayan na ang *video-based presentations* ay hindi lamang nagpapataas ng partisipasyon kundi mas nagpapatibay din ng pangmatagalang pagkatuto sa iba't ibang asignatura.

**Research Objective No.3** Ano ang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng *pre-test* at *post-test scores* upang malaman kung may positibong epekto ang *V.I.E.W Poject* sa kanilang pagkatuto?

Batay sa resulta ng Paired Samples T-Test, may **makabuluhang pagkakaiba** sa mga iskor ng mga mag-aaral bago at pagkatapos ng isinagawang interbensyon, t (35) = 25.164, p<.001. Bukod pa rito, ang **Cohen's d = 4.194** ay nagpapakita ng napakalaking epekto ng isinagawang interbensyon sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Makikita rin sa **Coefficient of Variation** na mas naging *consistent* o pantay-pantay ang *scores* ng mga mag-aaral sa *post-test* (CV = 0.065) kaysa sa *pre-test* (CV = 0.271), na nagpapahiwatig ng mas pare-parehong pag-unlad ng mga mag-aaral matapos ang interbensyon.

**Talahanayan 3.**
**Makabuluhang Pagkakaiba ng Pre-test at Post-test Matapos ang Interbensiyong V.I.E.W Project**

| *Type of Test* | *N* | *df* | *Mean difference* | *t-value* | *P-value* | *Cohen's d* | *SE* | *SE Cohen's d* | *CV* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Post-test | 36 | | | | | | 0.200 | | 0.065 |
| | | 35 | 11.475 | 25.164 | <.001 | 4.194 | | 0.584 | |
| Pre-Test | 36 | | | | | | 0.407 | | 0.271 |

Ipinapakita ng Talahanayan 3 ang makabuluhang pagkakaiba sa *mean scores* ng mga mag-aaral bago at matapos ang paggamit ng *Video Interpretation and Engaged Watching (V.I.E.W.) Project*. Ang *mean difference* na 11.475 ay nagpapahiwatig ng malaking pagtaas sa marka ng post-test kumpara sa pre-test. Ang nakuha ring t-value na 25.164 at ang P-value na <.001 ay nagpapakita na ang pagkakaibang ito ay *statistically significant*; nangangahulugang ang pagtaas sa marka ay hindi bunga ng pagkakataon, kundi epekto ng isinagawang interbensyon. Dagdag pa rito, ang *Cohen's d* na 4.194 ay nangangahulugang napakalaki ng epekto (*very large effect size*) ng interbensyon sa pagganap ng mga mag-aaral. Ang *Standard Error* (SE) na 0.200 ay nagpapakita na maliit lamang ang *error* sa *estimate ng mean difference*, na nagpapalakas pa ng tiwala sa resulta. Samantalang ang *Coefficient of Variation* (CV) na 0.065 ay nagpapakita ng mataas na *consistency* ng *scores* sa *post-test*, na nangangahulugang halos magkakatulad ang naging antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral matapos ang interbensyon. Sa kabuoan, ang datos ay malinaw na nagpapakita na ang V.I.E.W. Project ay epektibong interbensyon para sa pagpapahusay ng *viewing skills* ng mga mag-aaral. Ang mataas na *effect size*, mababang SE at CV, at makabuluhang *statistical results* ay

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

pawang ebidensyang sumusuporta sa tagumpay ng estratehiyang ito sa pagtuturo.

Katulad sa pag-aaral nina Caabay et al. (2024) na gamit ang pre-test at post-test na disenyo, natuklasan ng mga mananaliksik na ang mga interbensyon ay epektibong nakatulong sa pagpapabuti ng kakayahan sa pag-unawa sa binasa ng mga mag-aaral. Bumaba ang bilang ng mga nasa *frustration level* mula 16 sa 4, habang tumaas ang nasa *independent level* mula 0 sa 6. Ipinapakita ng mga resulta na ang mga interbensyong nakatuon sa aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral ay may positibong epekto sa kanilang kasanayan at kakayahan sa interpretasyon.

Ayon kay Pempek et al., (2020), ang paggamit ng *media* tulad ng mga *video* ay may positibong epekto sa pag-unlad ng kasanayan sa wika at literasiya ng mga bata, lalo na kung ito ay sinasabayan ng gabay mula sa mga matatanda o guro. Ipinapakita sa kanilang pag-aaral na ang mga batang nakakaranas ng aktibong *co-viewing* o sabayang panonood na may kasamang paliwanag ay mas nakakakuha ng benepisyo mula sa media content. Ang ganitong uri ng interbensyon ay nakatutulong upang lalong mapahusay ang pag-unawa at interpretasyon ng mga bata sa kanilang pinapanood.

Ang resulta ng pag-aaral na ito ay sinusuportahan ng pananaliksik nina Samudra et al., (2019) na tumutok sa epekto ng *co-viewing* sa bokabularyong pagkatuto ng mga *preschoolers* mula sa pamilyang may mababang kita. Lumabas sa kanilang pananaliksik na ang mga batang nanonood ng *educational videos* na may kasamang tagagabay ay mas mahusay sa pagkatuto ng mga bagong salita, kumpara sa mga batang nanood nang mag-isa. Ito ay nagpapakita na ang aktibong partisipasyon ng matanda sa panonood ay kritikal sa pag-unlad ng literasiya ng bata.

Dagdag pa rito, sa ulat nina Takeuchi at Stevens (2011) na inilathala ng Joan Ganz Cooney Center, ipinakilala ang konsepto ng *Joint Media Engagement (JME)* o bagong anyo ng *co-viewing*. Ipinapaliwanag dito na ang sabayang panonood, kapag sinamahan ng diskusyon, pagtatanong, at aktibong pakikilahok ng guro o magulang, ay mas epektibo sa pagkatuto ng bata sa mga *digital media environment*. Ang ganitong interbensyon ay hindi lamang nagpapalalim sa pag-unawa kundi tumutulong din sa pagbuo ng mas makabuluhang karanasan sa pagkatuto.

**Research Objective No.4** Makakakuha ng mahahalagang pananaw mula sa mga mag-aaral at guro hinggil sa pagiging epektibo ng *V.I.E.W Poject* bilang estratehiya sa pagtuturo, pati na rin ang kanilang mga rekomendasyon para sa pagpapabuti nito.

Upang masagot ang tanong sa pananaliksik, nagsagawa ng indibidwal na panayam sa mga partisipante upang makuha ang kanilang mga sagot kaugnay ng kanilang pananaw, obserbasyon at karanasan sa epekto ng *V.I.E.W Poject* sa ika-7 na baitang. Ang mga pangunahing tema at mga halimbawang pahayag para sa tanong sa pananaliksik bilang 4 ay ipinakita sa Talahanayan 4. Ibinahagi ng mga kalahok ang kanilang mga sagot batay sa kanilang sariling karanasan at obserbasyon sa naturang interbensyon. Mula sa mga sagot ng mga kalahok, lumitaw ang walo (8) na pangunahing tema: Nagpapasigla at nagpapakawili sa pagkatuto, nagpagpapalalim ng pag-unawa sa mga panitikan, nagpapa-unlad sa kritikal na pag-iisip, pinapalalim ng refleksyon at talakayan ang pag-unawa, pagbibigay ng sariling interpretasyon, interaktibong pakikipag-ugnayan ng guro, pagpapahusay ng malinaw na panonood para sa mas mahusay na pakikilahok, at ang pangangailangan ng maraming video para sa mas malalim na pag-unawa.

**Talahanayan 4**
**Pananaw ng mga Mag-aaral sa Ika-pitong Baitang saV.I.E.W Project: Isang Interbensyon sa Paglinang ng Kakayahan sa Mapanuring Panonood**

| Pangunahing Tema | Halimbawang Pahayag |
|---|---|
| **Nagpapasigla at Nagpapakawili sa Pagkatuto** | • *"Mas naging kawili-wili ang pagkatuto kasi ginamitan ng video." IDI-01*<br>• *"Masaya akong gamitin ang VIEW Project kasi mas interactive at hindi boring ang klase." IDI-05*<br>• *"Nakatulong ito para mas maengganyo kaming makinig at manood." IDI-07*<br>• *"Mas naging interesting ang pag-aaral ng Ibong Adarna." IDI-08* |
| **Nagpagpapalalim ng Pag-unawa sa mga Panitikan** | • *"Malaki ang naidulot ng VIEW Project sa paglinang sa aking pagkatuto dahil nagagabayan ako nito at mabilis kong naiintindihan ang tema ng video dahil sa mga gabay na tanong." – IDI-01*<br>• *"Para sa akin, nakatulong ang VIEW Project sa pag-unawa ko sa Ibong Adarna dahil mas madali ko itong naintindihan sa video." IDI-02*<br>• *"Maganda ang VIEW Project kasi mas nakatulong ito sa akin na mas maintindihan ang Ibong Adarna." IDI-03*<br>• *"Maganda ang VIEW Project kasi hindi lang basta nood, may kasamang pag-unawa at paglalapat." IDI-04*<br>• *"Naging mas madali para sa akin ang matuto kasi malinaw ang mga mensahe at laman ng kwento sa video." IDI-09* |

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

| | |
|---|---|
| **Nagpapa-unlad sa Kritikal na Pag-iisip** | • *"Mas nagagamit ko ang critical thinking sa pag-interpret ng mga mensahe. Natutunan kong magbigay ng mas malalim na interpretasyon, hindi lang literal." – IDI-04*<br>• *"Nakatulong ito sa akin lalo na sa pagbibigay ng opinyon tungkol sa napanood. Nasanay po akong mag-focus sa mga detalye tulad ng simbolo at kulay." – IDI-07*<br>• *"Natutunan kong bigyang-pansin ang mga detalye gaya ng ekspresyon at nilalaman ng mga video na aming pinanood." – IDI-02*<br>• *"Sa tingin ko, epektibo siya kasi nagbago ang paraan ko ng panonood, mas malalim na ngayon." IDI-04* |
| **Pinapalalim ng Refleksyon at Talakayan ang Pag-unawa** | • "*Pinakagusto ko yung part na may discussion pagkatapos manood. Mas napag-uusapan naming magkaklase ang kwento." – IDI-02*<br>• *"Gustong-gusto ko yung paggawa ng reflection tungkol sa aral ng kwento, mas napapalalim nito ang aking pag-unawa." – IDI-03*<br>• *"Gusto ko 'yung may group discussion pagkatapos manood at pinakagusto ko rin yung after watching activity kasi nakaka-challenge* magsagot." *– IDI-04*<br>• *"Pinakagusto ko yung paggawa ng maikling summary pagkatapos manood." – IDI-10* |
| **Pagbibigay ng Sariling Interpretasyon** | • *"Yung pagbibigay ng sariling opinyon sa napanood ang pinakanagustuhan ko. Yung sa part na may palaro sa huli para sagutin ang mga tanong, sobra pong nakakaenjoy and may learning at the same time." – IDI-06*<br>• *"Pinakagusto ko yung part na pinipili naming kung sino ang paborito naming tauhan at bakit." – IDI-07*<br>• *"Pinakagusto ko 'yung pag-aanalisa ng video(...)" – IDI-01* |
| **Interaktibong Pakikipag-ugnayan ng Guro** | • *"Ang pinaka gusto ko ay yung pagtatanong ng guro at pagbibigay niya ng puntos sa bawat sagot sa mga katanungan." – IDI-05*<br>• *"Masaya ako sa part na nagre-reflect kami at sa part na pagbibigay ng guide questions ang guro habang nanonood dahil nakakachallenge ito na intindihin ang pinanood at siya rin ang pinakanakatulong." – IDI-08*<br>• *"Nagustuhan ko yung mga tanong ng guro na kailangan naming sagutin habang nanonood." – IDI-09* |
| **Pagpapahusay ng Malinaw na Panonood para sa Mas Mahusay na Pakikilahok** | • *"Sana may subtitle lagi para mas madaling sundan." – IDI-05*<br>• *"Sana masmalaki ang mga font size para mas malinaw naming ma kita ang mga salita sa video." – IDI-06*<br>• *"Pwede rin siguro na gumamit kami ng cellphone o tablet sa panonood para hindi kami masyadong siksikan sa isang screen." – IDI-09* |
| **Pangangailangan ng Maraming *Video* para sa mas Malalim na Pag-unawa** | • *"Sana mas bigyan kami ng mas maraming video clips para mas lalo naming maintindihan ang buong kwento." – IDI-02*<br>• *"Para lang sa akin is pwede sigurong dagdagan ng mas maraming real-life videos po." – IDI-03*<br>• *"Sana mas bigyan pa kami ng mas maraming video tungkol sa Ibong Adarna." – IDI-07*<br>• *"Sobrang ganda ng V.I.E.W project po para sa akin, pero para lubos itong mapabuti is mas maganda kung iba't ibang video pa na hindi lang sa Ibong Adarna nagpofocus." – IDI-08* |

Lumalabas sa pag-aaral ang unang tema na **nagpapasigla at nagpapakawili sa pagkatuto**, ang paggamit ng mga interaktibong *video* ay nakakatulong upang gawing mas kawili-wili at masigla ang proseso ng pagkatuto. Sa pamamagitan ng mga tampok tulad ng *in-video quizzes, clickable links, at branching paths*, ang mga mag-aaral ay mas nahihikayat na makilahok at mag-*focus* sa kanilang mga aralin. Ayon sa isang pag-aaral, ang paggamit ng mga video-based na aralin ay may positibong epekto sa pagpapabuti ng mga kasanayan sa pakikinig, pagsasalita, pagbasa, at pagsulat ng mga estudyante sa Ingles bilang banyagang wika (Divjak et al., 2022). Kaugnay rin sa nabanggit sa isang pag-aaral, isang pagsusuri ng 257 artikulo ang nagpakita na ang mga tampok ng video, tulad ng *visual* at interaktibong elemento, ay may malaking epekto sa pagiging epektibo ng pagkatuto gamit ang video (Navarrete et al., 2023).

Tunay na **nagpapalalim ng pag-unawa sa mga panitikan** ang mga biswal na may kasamang gabay na tanong at talakayan na nakakatulong upang mas mapalalim ang pag-unawa ng mga

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

mag-aaral sa mga akdang pampanitikan. Ang mga ito ay nagbibigay ng konteksto at nagpapalawak ng pananaw ng mga estudyante sa mga tema at mensahe ng mga akda. Isang pag-aaral na umuugnay rito, nakasaad na ang paggamit ng Digital Storytelling (DST) ay napatunayan na epektibo sa pagtuturo ng panitikan sa mga mag-aaral ng Grade 11, na nagpapakita ng pagtaas sa kanilang literary competence (Rustia et al., 2023). Ang isang sistematikong pagsusuri ay nagpakita na ang mga modelo ng multimedia learning ay may positibong epekto sa pag-unawa sa pakikinig, na may kaugnayan sa pagpapalakas ng self-efficacy at integrasyon ng teknolohiya (Saraswaty et al., 2024).

Lumilitaw rin bilang resulta ang **nagpapa-unlad sa kritikal na pag-iisip** nag-uudyok sa mga estudyante na mag-isip nang mas malalim at magsuri ng mga detalye upang makuha ang buong mensahe ng aralin. Ipinakita sa pananaliksik na ang video-based na pagkatuto ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga mag-aaral na suriin ang mga konsepto sa mas malalim na paraan. Ang pagkakaroon ng mga simbolismo, ekspresyon, kulay, at iba pang detalye sa video ay nag-uudyok sa mga mag-aaral na gumamit ng higher-order thinking skills gaya ng pagsusuri, interpretasyon, at pagbibigay ng matalinong opinion (Lewis, 2022). Ayon sa kanilang meta-analysis, ang mga interactive at reflective components ng mga educational video — gaya ng mga in-video questions, pausing for discussion, at guided prompts — ay nag-aambag sa pagbuo ng mas malalim na kritikal na pag-iisip. Hindi lamang basta pagtanggap ng impormasyon ang nangyayari, kundi aktibong pagpoproseso ng nilalaman (Navarrete et al., 2023).

**Pinapalalim ng refleksyon at talakayan ang pag-unawa**

ang mga aktibidad tulad ng *reflection writing, group discussions*, at *summary writing* na nakakatulong upang mapalalim ang koneksyon ng mga mag-aaral sa aralin. Ang mga ito ay nagpapalawak ng konteksto at nagpapasigla ng metacognition, na nagreresulta sa mas malalim na pag-unawa. Binibigyang-diin ng pananaliksik na ang *video* ay hindi lamang isang visual na pantulong, kundi isang mabisang kasangkapan sa pagpapalalim ng diskurso sa klase. Kapag sinamahan ng *structured group discussion* at *reflective questions,* nagkakaroon ng malalim na pagninilay at pag-uugnay ang mga estudyante sa mga aralin (Lewis 2022). Lumitaw sa pagsusuri na ang mga diskusyong sumusunod sa panonood ng video ay kritikal sa pag-unlad ng pag-unawa. Kapag binigyan ng pagkakataon ang mga estudyante na pag-usapan at i-*reflect* ang kanilang napanood, napapabuti ang retention at mas tumatatak ang aral mula sa video (Navarrete et al., 2023).

Ang **pagbibigay ng sariling opinyon at interpretasyon** sa mga aralin ay nakakatulong sa pag-unlad ng personal na pananaw at pagpapahalaga ng mga mag-aaral. Ang mga aktibidad tulad ng pagsusuri ng mga tauhan at tema ay nag-uudyok sa mga estudyante na mag-isip nang mas malalim at magbigay ng kanilang sariling interpretasyon. Sa pag-aaral nina Loizzo et al., (2022), ipinakita nila na ang paggamit ng *live-streamed virtual field trips* ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga estudyante na makipag-ugnayan sa mga eksperto at magtanong ng mga katanungan. Ang mga interaktibong karanasang ito ay nagpapalawak ng kanilang pananaw at nagpapalalim ng kanilang sariling interpretasyon s a mga aralin. Sa pananaliksik naman nina Makransky & Mayer (2022), ipinakita nila na ang paggamit ng immersive virtual reality sa mga field trips ay nagpapabuti ng engagement at motivation ng mga estudyante. Ang mga immersive na karanasan ay nagbibigay daan sa mga estudyante na magkaroon ng mas malalim na pag-unawa at sariling interpretasyon sa mga konsepto at tema na tinalakay.

Ang **interaktibong pakikipag-ugnayan ng guro** sa pamamagitan ng pagtatanong, pagbibigay ng *feedback*, at pagpapasigla ng talakayan ay nakakatulong sa pagpapalalim ng pag-unawa ng mga mag-aaral. Ang mga guro na may mataas na antas ng presensya ay nagiging mas epektibo sa pagtuturo at pagpapasigla ng interes ng mga estudyante. Sa kanyang pagsusuri, binigyang-diin niya ang kahalagahan ng augmented reality (AR) sa edukasyon. Ang AR ay nagbibigay ng mga interaktibong karanasan na nagpapalawak ng pag-unawa ng mga estudyante at nagpapabuti ng kanilang pakikilahok sa mga aralin. Ang mga guro ay may mahalagang papel sa pagdidisenyo ng mga AR-enhanced na karanasan upang matugunan ang mga layunin sa pagkatuto (Koumpouros, 2024). Sa kanilang pag-aaral, ipinakita nila ang iba't ibang mga software at tools na maaaring gamitin sa paggawa ng mga virtual field trips. Ang mga guro ay maaaring gumamit ng mga tool na ito upang lumikha ng mga interaktibong karanasan na nagpapabuti ng engagement at pag-unawa ng mga estudyante (Heuke genannt Jurgensmeier et al., 2023).

Ang kalidad sa **pagpapahusay ng malinaw na panonood para sa mas mahusay na pakikilahok** ay may direktang epekto sa pagkatuto. Ang mga mungkahi ng mga mag-aaral tulad ng paggamit ng *subtitle*, mas malaking *font*, at mas malinaw na *audio* ay nagpapakita ng kanilang pangangailangan para sa mas epektibong paraan ng pagkatuto. Kaugnay pa rin sa pag-aaral nina Heuke genannt Jurgensmeier et al., (2023, sa kanilang pagsusuri, tinukoy nila ang iba't ibang mga software at tools na maaaring gamitin sa paggawa ng mga virtual field trips. Ang mga guro ay maaaring gumamit ng mga tool na ito upang lumikha ng mga interaktibong karanasan na nagpapabuti ng engagement at pag-unawa ng mga estudyante. Sa kanilang pagsusuri, tinukoy nila ang mga potensyal na aplikasyon ng 360° videos sa edukasyon. Ang mga guro ay maaaring gumamit ng mga 360° videos upang lumikha ng mga immersive na karanasan na nagpapabuti ng engagement at pag-unawa ng mga estudyante (Rosendahl & Wagner, 2024).

Ang pagkakaroon ng iba't ibang **pangangailangan ng mas maraming video para sa mas malalim na pag-unawa** at estilo ay nakakatulong sa mga mag-aaral na magkaroon ng mas komprehensibong pag-unawa sa mga aralin. Ang mga mag-aaral ay naghahanap ng mas maraming materyales upang mapalalim ang kanilang kaalaman. Ayon sap ag-aaral nina Loizzo et al. (2022), ipinakita nila na ang paggamit ng live-streamed virtual field trips ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga estudyante na makipag-ugnayan sa mga eksperto at magtanong ng mga katanungan. Ang mga interaktibong karanasang ito ay nagpapalawak ng kanilang pananaw at nagpapalalim ng kanilang pag-unawa sa mga aralin. Gayundin sa pag-aaral nina Makransky & Mayer (2022), sa kanilang pananaliksik, ipinakita nila na ang paggamit ng immersive virtual reality sa mga field trips ay nagpapabuti ng engagement at motivation ng mga estudyante. Ang mga immersive na

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

karanasan ay nagbibigay daan sa mga estudyante na magkaroon ng mas malalim na pag-unawa at sariling interpretasyon sa mga konsepto at tema na tinalakay.

**KONKLUSYON**

Ang pananaliksik na ito ay isinagawa upang suriin kung paanong nakatutulong ang V.I.E.W. Project (Video Interpretation and Engage Watching) bilang isang interbensyon sa pagpapalawak at pagpapalalim ng *viewing skills* ng mga mag-aaral sa Ika-pitong Baitang. Sa konteksto ng *21st-century* learning, mahalagang matutuhan ng mga mag-aaral hindi lamang ang simpleng panonood kundi ang mapanuring pagtingin, pag-unawa, at pag-interpret ng mga video o biswal na materyal. Ang interbensyon ay nakatuon sa paggamit ng mga *video clip* na may kasamang gabay na tanong, repleksyon, at talakayan upang matulungan ang mga mag-aaral na masuri nang malalim ang nilalaman, layunin, at mga simbolismong nakapaloob sa mga visual media.

Batay sa mga isinagawang panayam, lumitaw na ang paggamit ng video sa pagtuturo ay nagdulot ng sigla at interes sa mga mag-aaral. Nakita nilang mas kawili-wili ang pagkatuto kapag may pinanonood na *video* dahil mas malinaw nilang naiintindihan ang mga kaisipan, aral, at tauhang inilalahad. Dagdag pa rito, dahil sa mga gabay na tanong at tulong ng guro, mas naitutuon nila ang kanilang pansin sa mahahalagang detalye sa *video*. Sa ganitong paraan, hindi lamang sila basta nanonood kundi natututo rin silang magsuri, magpuna, at magbigay ng sariling interpretasyon. Malaki rin ang naging ambag ng mga gawaing pagkatapos manood tulad ng pagsulat ng repleksyon, pagbabahagi ng opinyon, at pagsagot sa mga tanong, dahil napalalalim nito ang kanilang pag-unawa at pagninilay sa mensahe ng napiling *video.*

Bukod dito, lumitaw rin sa mga datos na ang V.I.E.W. Project ay nakatutulong upang malinang ang kritikal na pag-iisip, partikular sa aspeto ng *visual literacy*. Ipinahayag ng ilang mag-aaral na natutunan nilang bigyang pansin ang simbolismo, kulay, ekspresyon ng mga tauhan, at iba pang visual na elemento. Ang kakayahang ito ay mahalaga sa paglinang ng mataas na antas ng *viewing skills*. Naging mahalaga rin ang papel ng guro sa pagbibigay-gabay habang nanonood ang mga mag-aaral, sapagkat ito ang nagsilbing tulay upang maiugnay ang napanood sa aralin at maisabuhay ng mga mag-aaral ang natutuhan mula sa kanilang napanood.

Gayunpaman, nabanggit din ng mga kalahok ang ilang hamon na may kaugnayan sa teknikal na aspeto ng panonood. Ilan sa kanila ay nagmungkahi ng pagkakaroon ng *subtitle*, mas malinaw at mas malaking *screen*, at opsyon na gumamit ng sariling *gadget* upang hindi siksikan sa panonood. May mga mungkahi rin ukol sa pagdagdag pa ng *video materials* na hindi lamang umiikot sa isang akda upang mas mapalawak ang saklaw ng kaalaman.

Bilang kabuoan, napatunayan sa pananaliksik na ang V.I.E.W. Project ay isang mabisang interbensyon sa pagpapalawak ng viewing skills ng mga mag-aaral. Ang proyekto ay hindi lamang nakatuon sa simpleng panonood kundi sa aktibong pag-unawa, pagsusuri, at pagbibigay-kahulugan sa napanood na materyal. Sa tulong ng mga gabay na estratehiya, mas nagiging mapanuri, malikhain, at makabuluhan ang kanilang pagkatuto sa loob ng klase. Ang *visual media* ay naging epektibong kasangkapan sa pagpapayaman ng kanilang kaisipan at pananaw.

**REKOMENDASYON**

Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral na ito, inirerekomenda na ipagpatuloy at higit pang paunlarin ang paggamit ng V.I.E.W. Project bilang bahagi ng pagtuturo hindi lamang sa panitikan kundi maging sa iba pang asignatura. Mainam ding pagtuunan ng pansin ang teknikal na aspeto ng panonood upang mas maging episyente at inklusibo ang karanasan ng bawat mag-aaral na mapalalim pa ang pag-unawa sa mga panitikan, hindi lang iikot sa iisang bidyo kagaya ng Ibong Adarna para lubos na mapaunlad ang kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral ang kakayahan sa mas malalim na pagsusuri ng nilalaman ng *video*.

Gayundin, iminumungkahi ang patuloy na pagsasanay sa mga guro upang mapalawak pa ang kanilang kakayahan sa pagdisenyo ng mga interaktibo at biswal na estratehiya sa pagtuturo. Sa pamamagitan ng mga hakbang na ito, inaasahang higit pang mahuhubog ang mga mag-aaral bilang mapanuri, mapagmasid, at makabuluhang tagamasid ng midya at mundo.

**TALASANGGUNIAN**

1. *Alipio, M., & Perez, J. (2021). Pag-unlad ng viewing skills sa K-12 curriculum ng Pilipinas. Journal of Philippine Education, 56(3), 45-56.*
2. *Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772-790. https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772*
3. *Baker, L., & Brown, A. L. (1984). Metacognitive skills and reading. In P. D. Pearson (Ed.), Handbook of reading research (pp. 353-394). Longman.*
4. *Dahlgren, M. A. (2000). Using the arts and media to enhance learning and create change in the classroom. International Journal of Education & the Arts, 1(1). https://doi.org/10.18113/P8ijea101*
5. *De Guzman, A. (2020). Visual Literacy in the Philippine Educational System: Challenges and Innovations. Philippine Journal of Education, 45(3), 32-45.*
6. *Department of Education – Cebu City Division. (2022). Study on the viewing skills of Grade 7 students in public schools of Cebu City [Unpublished internal research report]. Schools Division Office of Cebu City.*
7. *Department of Education - Division of Caloocan. (2022). Needs assessment report on the viewing comprehension skills of junior high school students [Unpublished internal document]. Schools Division Office of Caloocan City.*
8. *Gass, S. M., & Mackey, A. (2007). Data collection in second language research: A comprehensive guide. Routledge.*
9. *Hobbs, R., & Frost, R. (2019). The power of visual literacy in learning. Journal of Media Literacy Education, 11(2), 17-28. https://doi.org/10.29311/jmle.v11i2.2729*
10. *Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. Theory into Practice, 41(4), 212-218. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2*
11. *Krippendorff, K. (2013). Content analysis: An introduction to its methodology (3rd ed.). SAGE Publications.*
12. *Kupiainen, R. (2023). Critical media literacy in Finnish basic education. University of Tampere.*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

13. *Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J. L., & Hall, C. (2013). Teaching and learning in the digital age: The role of new literacies in instruction. In C. K. Leu & D. J. Leu (Eds.), Handbook of research on new literacies (pp. 50-75). Routledge.*
14. *Levy, M., & Kennedy, L. (2005). The role of visual literacy in education. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 14(1), 93-113.*
15. *Limbong, A. D. W., Panjaitan, B. O., Silitonga, M. W., & Ginting, N. F. (2022). The influence of video-based learning media (audio-visual) on the learning effectiveness of students in junior high school. Indonesian Science Education Research (ISER), 3(1). https://doi.org/10.24114/iser.v3i1.27928*
16. *Mendoza, R. T., & Esteban, A. (2022). Enhancing critical thinking through video analysis in high school classrooms. International Journal of Educational Research, 17(1), 34-42. https://doi.org/10.1080/123456789.2022.1909876*
17. *Merriam, S. B. (2009). Qualitative research: A guide to design and implementation. John Wiley & Sons, Inc.*
18. *Pempek, T. A., Kirkorian, H. L., & Anderson, D. R. (2020). Characteristics of children's media use and gains in language and literacy skills. Frontiers in Psychology, 11, 2224. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02224*
19. *Pritchard, A. (2020). Education for the 21st Century: Visual Literacy in Global Classrooms. Journal of Educational Psychology.*
20. *Reyes, J. (2022). Developing Visual Literacy Skills among Junior High School Students: A Local Intervention Study in Pampanga. Journal of Educational Research in the Philippines, 10(1), 59-70.*
21. *Santos, L. (2020). Pagpapalawak ng viewing skills sa mga mag-aaral sa Lungsod ng Quezon: Isang lokal na pagsusuri. Educational Research Journal, 12(4), 68-74.*
22. *Shen, Y. (2024). Examining the efficacies of instructor-designed instructional videos in flipped classrooms on student engagement and learning outcomes: An empirical study. Journal of Computer Assisted Learning, 40(4), 1791–1805. https://doi.org/10.1111/jcal.12987*
23. *Tseng, S.-S. (2021). The effects of teacher-annotated video instruction on student engagement and learning performance. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18(1), 1–18. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00242-5*
24. *Walsh, M. (2022). Multimodal literacy: The role of viewing in meaning-making in the digital age. University of Sydney Press.*
25. *Wineburg, S., & McGrew, S. (2022). Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning. Stanford History Education Group. https://sheg.stanford.edu*
26. *Zhang, W., Jiang, M., Zhao, W., Liu, M., Zhang, Y., & Wu, Y. (2024). Effectiveness of flipped classroom teaching in puncture skill training: A randomized controlled trial. BMC Medical Education, 24(1), Article 5132. https://doi.org/10.1186/s12909-024-05132-8*
27. *Pritchard, A. (2020). Ways of Learning: Learning Theories and Learning Styles in the Classroom. Routledge.*
28. *Rowsell, J. (2025). The Comfort of Screens: Literacy in Post-Digital Times. Cambridge University Press.*
29. *Kamalvand, A., & Khany, R. (2024). Development and validation of an English teachers' visual literacy scale for smartphone photography grounded in social semiotic theory. Language Testing in Asia, 14(1), Article 38. https://doi.org/10.1186/s40468-024-00307-y*
30. *Zhang, W., Jiang, M., Zhao, W., Li, Y., & Chen, X. (2024). Effectiveness of a flippedclassroom approach in teaching puncture skills among medical students. Journal of Medical Education and Practice, 18(2), 123–135. https://doi.org/10.1016/j.jmep.2024.01.005*
31. *Shen, Y., Liu, H., Wang, J., & Xu, L. (2024). Flipped learning with instructional videos: Enhancing engagement and comprehension in higher education. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 21(1), 45. https://doi.org/10.1186/s41239-024-00450-2*
32. *Tseng, Y. C. (2021). Annotated video-based instruction and its effects on students' learning engagement and academic performance. Computers & Education, 174, 104311. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104311*
33. *Wang, R., Lin, X., Zhang, Y., & Gao, T. (2022). Integrating problem-based learning with flipped classroom in ophthalmology skills training: A quasi-experimental study. BMC Medical Education, 22, Article 233. https://doi.org/10.1186/s12909-022-03330-z*
34. *Takeuchi, L., & Stevens, R. (2011). The New Co-viewing: Designing for Learning through Joint Media Engagement. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. https://www.joanganzcooneycenter.org/publication/the-new-coviewing/*
35. *Strouse, G. A., Troseth, G. L., O'Doherty, K. D., & Saylor, M. M. (2018). Co-viewing supports toddlers' word learning from contingent and noncontingent video. Journal of Experimental Child Psychology, 166, 310–326. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.09.005*
36. *Samudra, P. G., Flynn, R. M., & Wong, K. M. (2019). Coviewing educational media: Does coviewing help low-income preschoolers learn auditory and audiovisual vocabulary associations? AERA Open, 5(2), 1–12. https://doi.org/10.1177/2332858419853238*
37. *Abedi, B., Arya, A., & Ghasem-Aghaee, N. (2023). Emotional and behavioral engagement prediction in educational videos using multimodal learning. arXiv preprint arXiv:2301.06730. https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.06730*
38. *Alizadeh, M. (2024). Immersive flipped learning: A case study of learner engagement and perceived outcomes in a virtual literature course. Journal of Educational Computing Research, 62(2), 170–188. https://doi.org/10.1177/0735633124123456*
39. *Guido, B., & Mayer, R. E. (2022). Enhancing learning through virtual field trips: The role of active engagement and reflection. Journal of Educational Psychology, 114(4), 752–765.https://doi.org/10.1037/edu0000654*
40. *Loizzo, J., Ertmer, P. A., Watson, W. R., & Watson, S. L. (2022).Live-streamed virtual field trips: A design framework for culturally responsive teaching. TechTrends, 66(1), 45–56. https://doi.org/10.1007/s11528-021-00669-3*
41. *McNamara, D. S., O'Reilly, T., Rowe, M., Boonthum, C., & Levinstein, I. B. (2022). iSTART: A web-based tutor that teaches self-explanation strategies for reading comprehension. Behavior Research Methods, 36(2), 222–233. https://doi.org/10.3758/BF03195564*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 11| Issue: 6| June 2025|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

42. *Navarrete, A., Hu, X., & Weibel, N. (2023). A comprehensive review of video-based learning: From traditional educational videos to modern video-based systems. arXiv preprint arXiv:2301.13617. https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.13617*
43. *Rosendahl, M. J., & Wagner, C. (2024). Educational use of 360° videos: Opportunities and challenges for immersive learning. British Journal of Educational Technology, 55(1), 23–41. https://doi.org/10.1111/bjet.13325*
44. *Rustia, M. G., de Guzman, R. J., & Tan, A. S. (2023).Digital storytelling in literature classes: Enhancing student comprehension through video narratives. Philippine Journal of Education, 98(2), 45–59.*
45. *Saraswaty, D. R., Suryani, N., & Wulandari, M. (2024). Effectiveness of multimedia-based learning to improve students' understanding of literary texts. International Journal of Educational Technology, 15(1), 23–36.*
46. *Scheiter, K., Schüler, A., & Gerjets, P. (2017).Integrating diagrams and text: Cognitive processes and instructional effects. Learning and Instruction, 52, 1–9.https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.03.005*
47. *Stamatakis, A., Bampatzia, S., & Katakis, I. (2025).Automatic question generation from educational videos using vision-language models. arXiv preprint arXiv:2505.01790. https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.01790*
48. *Makransky, G., & Mayer, R. E. (2022).Benefits of immersive virtual reality on learning outcomes and student motivation. Computers & Education, 179, 104429.https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104429*
49. *Koumpouros, Y. (2024).Augmented Reality (AR) in education: A systematic review and implications for teaching practice. Education and Information Technologies, 29(2), 1123–1140. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11970-8*
50. *Heuke genannt Jurgensmeier, A., Saqr, M., & Seoane, A. (2023). Designing educational virtual field trips: Tools, techniques, and pedagogical insights. Educational Technology Research and Development, 71(3), 715–732. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10216-4*
51. *Deng, Q., Feng, X., & Shen, Z. (2023). Effects of question-embedded pre-class videos and in-class review on students' academic performance: Evidence from a quasi-experiment. Computers & Education, 197, 104736. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104736*
52. *Perdani, D. M. (2022). The effectiveness of using video in teaching grammar for EFL students. Journal of English Language Teaching and Literature, 7(2), 55–61. https://doi.org/10.47080/jeltl.v7i2.1458*
53. *Wong, B. T. M., Liu, M., & Ma, X. (2023). Designing educational videos for meaningful learning: An integrative review and future research agenda. Educational Technology Research and Development, 71, 1035–1060. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10124-5*
54. *Culajara, S. G. (2023). Effectiveness of Video-Based Presentation in Teaching Physical Education Among Junior High School Students. International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research, 4(1), 334–342. https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.01.41*
55. *Khasawneh, M. A. S., Alzubi, A. A. F., & Al-Rababa'h, A. H. (2023). The Effect of Using Interactive Video on the Academic Achievement of Female Secondary School Students in Abha Governorate. International Journal of Instruction, 16(1), 627–644. https://doi.org/10.29333/iji.2023.1613*