



PENGGUNAAN MEDIA VIDEO *STAND UP COMEDY* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA NEGERI 2 TANJUNGBALAI

¹Nilia Sudarti, ²Dailami, ³Mei Pratiwi

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Asahan

¹niliasudarti0@gmail.com, ²pakdailami@gmail.com, ³mpratiwi660@gmail.com

ABSTRAK

Dalam menulis teks anekdot, pada umumnya siswa untuk tingkat SMA banyak mengalami kesulitan yaitu diantaranya; 1) siswa mengalami kesulitan dalam menentukan cerita yang tergolong lucu, 2) siswa merasa kesulitan dalam menyusun dialog, utamanya dialog-dialog yang menandai unsur-unsur teks anekdot seperti abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda, 3) siswa merasa kesulitan dalam menyatu-padukan unsur lucu bernuansa sindiran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media video *stand up comedy* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Two Group Post-Test Design*. Pada kelas kontrol terdapat 2 kategori, yaitu Baik sebanyak 21 siswa atau 58,33%, dan Cukup sebanyak 15 siswa atau 41,67% dengan nilai rata-rata 69,58. Pada kelas eksperimen terdapat 3 kategori yaitu Sangat Baik sebanyak 10 siswa atau 27,78%, Baik sebanyak 22 siswa atau 61,11%, dan Cukup sebanyak 4 siswa atau 11,11% dengan nilai rata-rata 77,91. Nilai t pada taraf 5% dan 1% dengan $dk = 70$. Diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,66 dan taraf signifikansi 1% = 2,38. Karena t hitung (to) lebih besar dari t tabel (tl), yakni taraf signifikansi 5% ($23,8 > 1,66$), maupun taraf signifikansi 1% ($23,8 > 2,38$), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kata Kunci: Menulis, Anekdot, Stand Up Comedy

ABSTRACT

In writing anecdotal texts, in general, high school students experience many difficulties, namely, 1) students have difficulty determining a story that is classified as funny, 2) students find it difficult to compose the main dialogues that mark the elements of anecdotal texts such as abstractions, orientation, case, reaction, and code, 3) students find it difficult to combine funny elements with satire. The purpose of this study was to determine the use of stand up comedy video media on the ability to write anecdotal texts in class X students of SMA Negeri 2 Tanjungbalai. The method used in this study uses an experimental method with a research design of Two Group Post-Test Design. In the control class there are 2 categories, namely Good as many as 21 students or 58,33%, and Enough as many as 15 students or 41,67% with an average value of 69,58. In the experimental class there are 3 categories, namely Very Good as many as 10 students or 27,78%, Good as many as 22 students or 61,11% and Enough as many as 4 students or 11,11% with an average value of 77,91. The t values are at the 5% and 1% level with $dk = 70$. The significance level was 5% = 1,66 and the significance level was 1% = 2,38. Because t count (to) is greater than t table (tl), namely the significance level of 5% ($23,8 > 1,66$), and the 1% significance level ($23,8 > 2,38$), the hypothesis in null (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted.

Keyword: Writing, Anecdote, Stand Up Comedy



I. PENDAHULUAN

Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara dengan menuangkan gagasan, ide dan pendapat dalam sebuah tulisan. Menulis merupakan suatu kegiatan yang bersifat produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa. Tarigan (1986:21) mendefinisikan menulis sebagai melukiskan lambang-lambang grafis dari bahasa yang dipahami oleh penulisnya maupun orang-orang lain yang menggunakan bahasa yang sama dengan penulis tersebut.¹

Berdasarkan tujuannya, terdapat empat jenis tulisan yakni; 1) eksposisi, 2) persuasif, 3) naratif, dan 4) deskriptif. Dari keempat jenis tulisan tersebut, terdapat jenis tulisan naratif yang umumnya panjang karena berisi kisah. Penulis tidak saja berusaha menyajikan informasi, tapi juga berusaha mengkonstruksi dan mengomunikasikan cerita, lengkap dengan karakter, konflik, dan setting. Salah satu tulisan narasi antara lain novel, cerita pendek (cerpen), anekdot, dan puisi. Menulis anekdot adalah merupakan pemindahan ide, gagasan dan perasaan mengenai pengalaman pribadi maupun orang lain yang dikemas secara singkat dan menarik, biasanya berisi sindiran, kritikan yang bersifat humor dan mengandung rasa kepedulian terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat yang diekspresikan dalam sebuah tulisan.

¹ Tarigan. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Dalam menulis teks anekdot, pada umumnya siswa untuk tingkat SMA banyak mengalami kesulitan yaitu diantaranya; 1) siswa mengalami kesulitan dalam menentukan cerita yang tergolong lucu, 2) siswa merasa kesulitan dalam menyusun dialog, utamanya dialog-dialog yang menandai unsur-unsur teks anekdot seperti abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda, 3) siswa merasa kesulitan dalam menyatu-padukan unsur lucu bernuansa sindiran. Selain itu, dalam pembelajaran menulis siswa kurang termotivasi, sulit dalam menentukan topik, sulit menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan dan cenderung pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Dalam implementasinya, siswa cenderung mengalami kesulitan untuk menuangkan ide cerita dalam sebuah tulisan. Siswa mulai dari tingkat dasar hingga tingkat atas, belum mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan.

Adapun kesulitan yang terjadi pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 yaitu siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide pikirannya melalui tulisan, karena peserta didik tidak dilatih untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan tes atau tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu berdasarkan data observasi dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai yakni Ibu Jamilah, S.Pd didapatkan



keterangan bahwasannya masih banyak sekali siswa mendapatkan nilai yang rendah dan tidak mencapai KKM dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Sekitar 72% peserta didik mendapat hasil nilai dibawah KKM dan 28% siswa memperoleh nilai sampai memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut terjadi dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat mengajar tidak menarik, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Media Video *Stand Up Comedy* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Pelajaran 2021/2022 untuk dilakukan penelitian secara lebih lanjut dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai agar para siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam aspek menulis.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan solusi untuk menggunakan media video *Stand Up Comedy* dalam pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Saputra, dkk (2015) menyatakan bahwa *stand up comedy* merupakan monolog yang diungkapkan dengan maksud untuk mengungkapkan sesuatu yang tersembunyi atau digunakan untuk menyindir. Orang yang melakukan komedian dalam *stand up* disebut dengan *Comic*. *Comic* sebagai pelaku utama dalam memberikan gambaran

mengenai humor, lelucon, sindirian, bahkan kritikan yang dikemas dengan berbagai tuturan dan gerakan. Tujuan utama dari *comic* adalah untuk menghibur penikmat *stand up* dengan menampilkan lawakan yang cerdas. Penggunaan video *Stand Up Comedy* ini dapat dijadikan sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Pelajaran 2021/2022.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi dalam penelitian adalah di Sekolah Menengah Atas (SMA). Waktu dalam penelitian yaitu selama tujuh bulan yakni dimulai pada bulan November sampai dengan Mei 2022. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 72) mengemukakan bahwa jenis penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh dengan perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.²

Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan model desain *Two Group Post-Test Design*. Menurut Arikunto *Two Group Post-Test Design* adalah bentuk desain eksperimen yang dilaksanakan pada dua kelompok yang masing-masing dipilih secara *random*. Kelompok pertama diberi

² Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet



perlakuan (X) dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan (Y). Kelompok yang diberikan perlakuan dengan media video *stand up comedy* disebut kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan media video *stand up comedy* disebut kelas kontrol.

Subjek penelitian ini adalah materi teks anekdot, sedangkan tempat penelitiannya adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai. Kemudian teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Simple Random Sampling Class*. Pengertian simple random sampling class menurut Sugiyono (2016: 82) adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Adapun langkah-langkah dalam proses penarikan *simple random sampling class* ini yakni sebagai berikut: 1) Menuliskan beberapa kelas pada selembar kertas, 2) Kertas yang telah ditulis tadi digunting serta digulung dan dimasukkan kedalam kotak kecil, 3) Kemudian kotak yang berisi gulungan kertas tersebut dikocok, lalu diambil dua gulungan kertas, 4) Gulungan kertas yang terpilih pertama dan kedua inilah yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini, 5) Gulungan pertama didapat kelas X-1 yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan gulungan kedua didapat kelas X-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa.

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen atau

alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes tertulis dilakukan dengan menugasi siswa membuat teks anekdot. Instrumen dalam penelitian ini adalah buatlah teks anekdot sesuai kemampuan kalian dengan tema politik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengolahan data hasil penelitian maka diperoleh hasil penelitian pada kelas kontrol dan juga pada kelas eksperimen. Hasil rata-rata kemampuan menulis teks anekdot pada kelas X-3 SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 yang merupakan kelas kontrol adalah 69,58 dengan standar deviasi 6,49 dan standar *error* 1,09. Dari jumlah sebanyak 36 siswa, terdapat pengelompokan data kedalam 2 kategori yaitu Baik sebanyak 21 siswa atau 58,33%, Cukup sebanyak 15 siswa atau 41,67% dan secara keseluruhan hasil ini dikategorikan baik.

Hasil rata-rata kemampuan menulis teks anekdot pada kelas X-1 SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media video *stand up comedy* adalah 77,91 dengan standar deviasi 8,52 dan standar *error* 1,44. Dari jumlah sebanyak 36 siswa, terdapat pengelompokan data kedalam 3 kategori yaitu Sangat Baik sebanyak 10 siswa atau 27,78%, Baik sebanyak 22 siswa atau 61,11%, Cukup sebanyak 4 siswa atau 11,11%. Identifikasi hasil eksperimen ini termasuk normal dan termasuk kategori wajar, karena



kategori yang paling banyak adalah kategori baik.

Uji normalitas hasil eksperimen dengan uji *liliefors* diperoleh nilai tertinggi $L_{hitung} = 0,3245$ dan $N = 36$ dari daftar kritis uji *liliefors* jumlah sampel lebih besar dengan taraf 30 dengan taraf = 0,05 dengan hasil 0,147. Oleh sebab itu $L_{hitung} > L_{tabel}$ ($0,3245 > 0,147$) sehingga data berdistribusi normal.

Hasil perhitungan pada uji homogenitas, diperoleh F_{tabel} pada taraf kepercayaan 5% dengan dk $((N_x + N_y) - 2) = ((36 + 36) - 2) = 70$ adalah 2,35. Oleh sebab itu diperoleh hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,58 < 2,35$, sehingga dinyatakan varians populasi adalah homogen.

Hasil perhitungan pada uji hipotesis, t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} taraf signifikansi 5% maupun 1% dk = $(N1 + N2) - 2 = (36 + 36) - 2 = 70$, dari dk = 70 diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,66 dan taraf signifikansi 1% = 2,38 karena t_o yang diperoleh lebih besar dari t_t yaitu $23,8 > 1,66$, maka hipotesis nihil (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka pada taraf signifikansi 1% dk 70 $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $23,8 > 2,38$, maka hipotesis nihil (H_o) tidak ada pengaruh yang signifikan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video *stand up comedy* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 2 tahun pelajaran 2021/2022 diterima. Dengan demikian semakin baik penggunaan media video *stand up*

comedy maka semakin tinggi kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil rata-rata kemampuan menulis teks anekdot pada kelas X-3 SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 yang merupakan kelas kontrol adalah 69,58, dengan standar deviasi 6,49 dan standar *error* 1,09. Dari jumlah sebanyak 36 siswa, terdapat pengelompokan data kedalam 2 kategori yaitu Baik sebanyak 21 siswa atau 58,33%, Cukup sebanyak 15 siswa atau 41,67% dan secara keseluruhan hasil ini dikategorikan baik.
2. Hasil rata-rata kemampuan menulis teks anekdot pada kelas X-1 SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media video *stand up comedy* adalah 77,91, dengan standar deviasi 8,52 dan standar *error* 1,44. Dari jumlah sebanyak 36 siswa, terdapat pengelompokan data kedalam 3 kategori yaitu Sangat Baik sebanyak 10 siswa atau 27,78%, Baik sebanyak 22 siswa atau 61,11%, Cukup sebanyak 4 siswa atau 11,11% dan secara keseluruhan hasil ini dikategorikan baik.
3. Hasil perhitungan pada uji hipotesis, t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} taraf signifikansi 5% maupun 1% dk = $(N1 + N2) - 2$



= 70, dari $dk = 70$ diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,66 dan taraf signifikansi 1% = 2,38, karena t_o yang diperoleh lebih besar dari t_t yaitu $23,8 > 1,66$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka pada taraf signifikansi 1% $dk = 70$ $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $23,8 > 2,38$, maka hipotesis nihil (H_0) tidak ada pengaruh yang signifikan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video *stand up comedy* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai tahun pelajaran 2021/2022 diterima. Dengan demikian semakin baik penggunaan media video *stand up comedy* maka semakin tinggi kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 52–70.
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. (2019). *Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pq324>
- Atikah, Wan Nurul., (2020), *Media Pembelajaran*, Penerbit Azka Gemilang, Kisaran.
- Azhar, Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Penerbit Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dinamaryati, D. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328–339.
- Fatimah, N. (2013). Teks Anekdot Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa dan Karakter Siswa. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 215–238.
- Fernando, dkk., (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, Jakarta.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130.



- Hujair, Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Penerbit Kaukaba Dipantara, Yogyakarta.
- Hulu, G. S., & Wangke, C. B. (2017). Pengaruh Brand Image Go-Jek Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Mahasiswa Ibm Asm. *Jurnal ADMINISTRASI BISNIS*, 1(1), 1–9.
- Ikhsan, M. N. (2021). *Stand Up Comedy Sebagai Media Dakwah & Kritik Sosial Terhadap Karya Dzawin Nur Ikram*.
- Khairani, Tuti. dkk., (2021), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Penerbit Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Kosasih, Engkos. (2013). *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Krissandi, A. D. S., & Setiawan, K. A. C. (2018). Kritik Sosial Stand Up Comedy Indonesia Dalam Tinjauan Praktek. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 46–59.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lazulfa, I. (2019). *Keterampilan Berbahasa : Menulis Karangan Eksposisi*.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/3rgyk>
- Lestari, S., Pengembangan, B., Televisi, M., Mangkurejo, J., Kwangsan, D., Sedati, K., Sidoarjo, K., & Timur, J. (2014). Pengembangan Video Tutorial untuk Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD The Development of Video Tutorial to Improve Early Childhood Development ' s (EDC) Pedagogical. *Teknodik*, 18 Nomor 3, 315–325.
- Mustikasari, R., & Harida, R. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui Stand-Up Comedy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Learning Aperseption Through Stand-Up Comedy To Improve Student ' S Learning Motivation With the. *Jurnal Pendidikan*, 21, 111–121.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Pradina, Novita Dewi., D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183.
- Prilidingrum, S. A., Eriyani, R. N., & Kusmayati, N. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdote. 1*.



- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
- Rusman, dkk. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru. Penerbit Rajawali Pers, Jakarta.
- Saputra, Rian, dkk. (2015). Stand Up Comedy. Penerbit Soulmate. Jakarta.
- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oad, R. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 1(4), 317–330.
- Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., Pratiwi, R. D., Maret, U. S., Newton, H., Pendahuluan, A., & Sains, I. K. (2016). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Studio 7. *Isu-Isu Kontemporer Sains, Lingkungan, Dan Inovasi Pembelajarannya*, 946–952.
- Sismulyasih Sb, N. S. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Manuskrip Jurnal Ilmiah Menggunakan Strategi Synergetic Teaching Pada Mahasiswa Pgsd Unnes. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 64.
- Sudjana, Nana, dkk. (2005). *Media Pengajaran*. Penerbit Sinar Baru Algensindo, Yogyakarta.
- Sugiyono., (2015), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–81.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Penerbit Rosda, Malang.
- Tumaloto, E. H., & Adiko, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia dengan Penggunaan CCY (Channel and Content Youtube. *Jambura Journal of Sport Coaching*, 2(2), 53–60.
- Wibawa, Basuki. (1992). *Media Pengajaran*. Penerbit Depdikbud, Jakarta.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.