

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI TUTOIAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta

Universitas PGRI Madiun

fauzatul@unipma.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Nglayang yang berjumlah 25 siswa dan SDN 2 Nglayang yang berjumlah 20 siswa. Siswa kelas IV SDN 1 Nglayang diberi perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial dan SDN 2 Nglayang tidak diberi perlakuan (media konvensional). Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes objektif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan uji *t*. Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa, nilai  $t_{obs}$  adalah 3,47 sedangkan  $t_{tabel}$  adalah 2,0167. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{obs} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga hasil keterampilan menulis siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan media konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video animasi tutorial berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif dan Keterampilan Menulis*

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa. Keempat keterampilan tersebut adalah mendengarkan (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*) dan menulis (*writing skill*). Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011: 291) ketrampilan menulis merupakan yang paling tinggi tingkat kesulitannya bagi pembelajar dibandingkan dengan ketiga keterampilan lainnya. Dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kadang kala menghadapi beberapa kendala yang mengakibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik bagi siswa sekolah dasar, seperti: kurangnya minat siswa terhadap kegiatan menulis, kurangnya motivasi siswa, baik dari dalam diri mereka maupun dari lingkungan belajar, dan media pembelajaran sangat kurang bahkan tidak mendukung. Untuk itu dalam proses belajar mengajar perlu adanya media dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti, pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Nglayang kecamatan Jenangan kabupaten Ponorogo pada kelas IV didapatkan siswa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam materi "Puisi". Hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis masih rendah, dari 25 siswa hanya 10 siswa yang memahami materi tersebut dengan baik. Permasalahan ini disebabkan selama ini guru hanya menerangkan materi dengan media konvensional dengan gambar atau media nyata yang ada di lingkungan sekitar. Kesulitan siswa dalam menulis biasanya terlihat ketika siswa diminta untuk menulis sebuah deskripsi sederhana, mendeskripsikan suatu benda ataupun ketika menulis puisi, mereka sering mengeluh dan terlihat bingung dengan apa yang ingin mereka tulis. Kebosanan, kejenuhan, serta kebingungan siswa dalam hal menulis yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru berusaha melakukan inovasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Suatu pembelajaran yang menarik dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode, strategi, dan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan oleh guru adalah penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial. Penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial diharapkan dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa SD.

Menurut Arsyad (2011: 3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya menurut Munir (2009:88) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (*respon*) terhadap materi tersebut. Pendapat dari dua ahli di atas dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran

yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keinteraktifan dalam pembelajaran merupakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh siswa sehingga terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Majid (2007: 181) menjelaskan bahwa salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.

Video tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak. Pengertian tersebut memperjelas bahwa video tutorial akan membuat suatu penjelasan atas materi menjadi lebih mudah (Wind, 2014:2). Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi tutorial adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup dengan disertai suara sesuai karakternya yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep,

prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dengan disertai suatu penjelasan materi.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat di pahami pembaca. Dalam kegiatan menulis Tarigan (2008: 22) menyatakan “menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir, dan juga dapat menolong kita berfikir secara kritis”. Menulis merupakan suatu bentuk berfikir, tetapi justru berfikir bagi pembaca tertentu dan bagi waktu tertentu. Salah satu dari tugas-tugas penulis sebagai penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berfikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud dan tujuannya, dan paling penting prinsip-prinsip yang di maksud itu penemuan, susunan, dan gaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Nglayang yang beralamat di Desa Nglayang, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan penelitian *True Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pascates subjek acak dua kelompok. Desain penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1: Desain Penelitian *Posttest-Only Control Design***

|   |   |                |
|---|---|----------------|
| R | X | O <sub>2</sub> |
| R |   | O <sub>2</sub> |

Keterangan :

- R : Kelompok yang dipilih secara random
- X : Kelompok yang diberi perlakuan
- O<sub>2</sub> : Kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Kelas eksperimen

(Sugiyono, 2013: 76)

Penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial. Sedangkan variabel terikatnya (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis siswa yang berupa hasil post-test setelah diberikan perlakuan dengan media interaktif berbasis video animasi tutorial.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Nglayang pada tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Nglayang yang berjumlah 25 siswa dan SDN 2 Nglayang yang berjumlah 20 siswa. Jadi seluruhnya berjumlah 45 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Menurut Darmawan (2013: 148) "*Cluster Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dan berumpun". Dalam penelitian ini sampel dipilih dengan mengundi kelas IV SDN 1 Nglayang dan SDN 2 Nglayang untuk menentukan kelas eksperimen yang akan diberikan media interaktif berbasis video animasi tutorial dan kelas kontrol yang akan diberikan media pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes. Soal tes dibuat mengacu pada kisi-kisi yang telah dirumuskan.

Sebelum diujikan pada subyek penelitian maka soal tes yang telah dibuat harus dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dihitung menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Setelah proses penghitungan dengan korelasi dan di dapat nilai  $r$  hitung kemudian dibandingkan dengan  $r$  tabel. Soal di katakan valid jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ . Sehingga soal tersebut dapat digunakan penelitian. Pengujian data hasil belajar siswa pada kelas uji soal dengan menggunakan validitas butir soal. Berdasarkan hasil perhitungan di dapat hasil Tingkat kevalidan tiap butir soal minimum adalah 0,514. Dari 5 soal yang diberikan kepada 15 siswa didapat 5 soal yang valid, yaitu soal no 1, 2, 3, 4, 5. Sedangkan untuk uji reliabilitas tes keterampilan menulis puisi pada penelitian ini, dari data yang diperoleh  $r_{11} = 0,53$  (dapat dilihat dalam lampiran 7) hal ini dapat diartikan data tersebut reliabel. Jadi dapat disimpulkan ada 5 soal yang bisa digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji t*. Karena peneliti ingin menguji ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media interaktif berbasis video animasi tutorial dan konvensional, maka data yang diperoleh dilakukan *analisis statis t*. Akan tetapi sebelum di *uji t* harus melakukan uji persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan metode *Liliefors*. Sedangkan untuk uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t atau t-test. Uji hipotesis digunakan untuk uji perbedaan rata-rata hitung dengan Taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .  $H_0$

diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa. H1 diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis pada siswa SD.

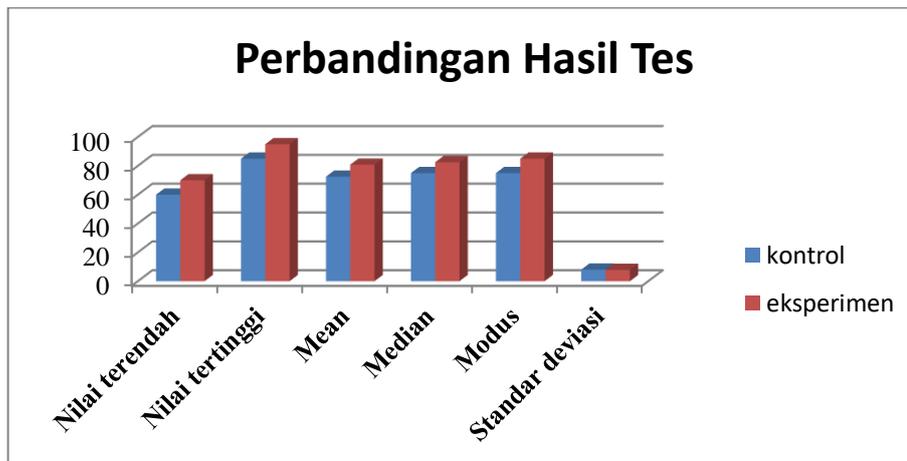
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### *Deskripsi Data*

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari hasil nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan nilai tes keterampilan menulis siswa di atas yang telah dilaksanakan pada kelas kontrol, maka hasil analisis statistik deskriptif data hasil keterampilan menulis dengan jumlah (N) = 20 maka di peroleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_2$ ) = 72,5; median (Me) = 75; dan modus (Mo) = 75; standart deviasi (SD) 8,03. Siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, memiliki skor tertinggi 95 dan skor terendah adalah 70.

Berdasarkan nilai tes hasil keterampilan menulis siswa pada kelas eksperimen, maka hasil analisis deskriptif data hasil belajar dengan jumlah (N) = 25 maka diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_1$ ) = 80,8; median (Me) = 82,5; dan modus (Mo) = 85; standart deviasi (SD) 7,86. Siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, memiliki skor tertinggi 95 dan skor terendah adalah 70. Perbandingan nilai rata-rata tes keterampilan menulis siswa pada saat kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



**Grafik 1. Perbandingan Hasil Tes**

Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa jumlah sampel 45, terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol sebanyak 20 siswa, memiliki skor tertinggi 85 dan skor terendah adalah 60. Sedangkan siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, memiliki skor tertinggi 95 dan skor terendah adalah 70.

#### Hasil Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperlukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Analisis Uji Normalitas**

| Kelas      | $L_{obs}$ | $L_{tabel}/DK$    | Kesimpulan              |
|------------|-----------|-------------------|-------------------------|
| Kontrol    | 0,1238    | DK= {L L < 0,190} | H <sub>0</sub> diterima |
| Eksperimen | 0,170     | DK= {L L < 0,173} | H <sub>0</sub> diterima |

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil uji normalitas nilai siswa kontrol dengan jumlah data 20 dan taraf signifikansi sebesar 5% serta DK = 0,190 menunjukkan bahwa  $L_{obs} = 0,1238$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena  $L_{obs}$  tidak berada atau lebih dari daerah kritik atau DK. Sedangkan uji normalitas nilai siswa eksperimen dengan jumlah data 25 dan taraf signifikansi sebesar 5% serta DK = 0,173 diperoleh  $L_{obs} = 0,170$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena  $L_{obs}$  tidak berada atau lebih

dari daerah kritik atau DK. Sedangkan hasil analisis data uji homogenitas dengan menggunakan uji F dengan tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$ , dari data hasil tes formatif disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Analisis Uji Homogenitas**

| $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$ | Kriteria                    | Keputusan Uji  |
|--------------|-------------|-----------------------------|----------------|
| 1,04         | 2,04        | $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ | $H_0$ diterima |

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil analisis data uji homogenitas diperoleh  $F_{hitung} = 1,04$  dan  $F_{tabel} = 2,04$ , dengan kriteria pengujian  $H_0 = F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ,  $1,04 \leq 2,04$ . Ini berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen. Setelah dipastikan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varian homogen, maka selanjutnya data diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil analisis data pada uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 3,47$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,0167$ . Kriteria pengujian keputusan uji  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ . Berarti dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,47 > 2,0167$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang nyata pada keterampilan menulis siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis.

### **Pembahasan**

Menurut hasil temuan penelitian ditemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Nglayang. Hal ini dikarenakan kelompok kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial yang merangsang motivasi dan semangat siswa sehingga mempengaruhi keterampilan menulis.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi dapat membangkitkan motivasi siswa terhadap materi pelajaran, serta siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal karena dalam pembelajaran terdapat kegiatan secara berkelompok sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam memahami materi. Selain itu siswa akan semangat dalam kegiatan belajar melalui media pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menerapkan

bahwa media interaktif berbasis video animasi tutorial ini, siswa akan mempunyai sikap tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompok, karena pada akhir pembelajaran siswa harus dikerjakan secara individu.

Pada proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menyampaikan materi secara klasikal dengan menjelaskan materi puisi, kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk memulai kegiatan sesuai materi yang dipelajari. Pembelajaran seperti ini, sangat menyenangkan bagi siswa karena secara tidak langsung siswa belajar di luar kelas sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh ataupun bosan dalam kegiatan pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Suasana pembelajaran yang seperti inilah yang membuat siswa nyaman untuk belajar. Dari penjelasan tersebut, di perkuat dengan pendapat Sudjana & Rifai (2015: 208) kegiatan belajar di luar kelas lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial (konvensional). Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dirasakan cukup membosankan, karena materi hanya disampaikan dengan media seadanya yang dilanjutkan dengan pemberian evaluasi. Dalam pembelajaran ini guru lebih cenderung berperan aktif, sehingga anak kurang diberikannya kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, tidak sedikit siswa yang belum memahami materi pelajaran tidak memiliki keberanian untuk bertanya kepada gurunya. Hal ini menyebabkan kurangnya keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dan pemahaman siswa dalam memahami materipun kurang. Hal tersebut menjadi suatu masalah yang selama ini dihadapi para guru. Selain itu guru Bahasa Indonesia juga mengemukakan bahwa dalam pembelajaran seringkali menggunakan media seadanya yang terdapat didalam kelas misalnya media gambar dikarenakan keterbatasan waktu. Hal seperti ini berakibat kepada keterampilan menulis yang kurang maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat perbedaan hasil keterampilan menulis antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Perbedaannya yaitu keaktifan siswa yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial lebih aktif dibandingkan dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial. Hal ini terbukti ketika siswa kelas eksperimen lebih

antusias dalam pembelajaran dibandingkan di kelas kontrol, dikarenakan kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa cepat jenuh dan bosan. Keadaan seperti ini nantinya berdampak pada keterampilan menulis siswa. Perbedaan pada nilai keterampilan menulis Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial. Hasil keterampilan menulis yang dihasilkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis video animasi tutorial (konvensional). Berdasarkan dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial dapat mempengaruhi keterampilan menulis pada siswa kelas IV SDN Nglayang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Nglayang”. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji signifikan dari analisis uji-t diperoleh nilai  $t_0 = 3,47 > t_t = 2,0167$  pada taraf signifikan 5%. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis video animasi tutorial terhadap keterampilan menulis dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital –Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Iskandar, W. & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wind, A. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.