

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna	Vol. 6, No. 1, Oktober 2020 Halaman: 40-48
--	--	---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGRI SUKAMURNI 1 KABUPATEN TENGERANG**

Nur Latifah¹, Najib Hasan² Yola Ananda Fitria³
¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
 Universitas Muhammadiyah Tangerang
¹nurlatifah1v4@gmail.com, ²najibhasanbay@gmail.com ,
³yolaanandafitria@gmail.com

Abstrak: penelitian ini di lakukan di SDN Sukamurni 1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah dasar tahun akademik 2019-2020. Objek dalam penelitian akan mengembangkan Media Pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* Terhadap Keterampilan Menulis. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Memakai model dari Borg *and* Gall yang tersusun dari tujuh tahapan yang sudah di batasi, yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, *design product*, validasi *design*, perbaikan *design*, uji coba *product*, revisi *product*. Subjek penelitian yakni walikelas beserta peserta didik kelas IV SDN Sukamurni 1 dengan instrumen pengumpulan data berbentuk angket/kuesioner yang di berikan pada validator ahli kepada Dosen, ahli pakar dan siswa kelas IV. Bersumber pada hasil validator ahli pakar dan menghasilkan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yakni 86% dan 80% maka hasil respon siswa dan kriteria kelayakan yaitu 96%.

Kata Kunci: *perangkat pembelajaran, sparkoll videoscribe*

**DEVELOPING MEDIA TEACHING SPARKOL VIDEOSCRIBE ON STUDENTS
WRITING SKILLS IV SDN SUKAMURNI 1 TENGERANG CITY**

Abstract: *This research was conduct at SDN Sukamurni 1 on the academic year 2019-2020. Elementary Teacher Educational Study Program. The Objektiv ofthis research to develop a medium of learning that videoscribe sparkoll write about writing skills. using research was Research and Development (R&D) methods. Using a Borg and Gall model set of seven restricting stages that have been limited, videlicet potential problems, data collection, product design, design sanction, design improvement, product testing, product revision. Subject's review in research is teachers and students IV SDN Sukamurni 1. Sourced on the resuts of validator experts and produced worthy criteria for each criteria 86% and 80% the student response and criteria are 96%.*

Keywords: *learning machine, sparkoll videoscribe*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu system pengubahan untuk mengembangkan potensi kehidupan bangsa, serta dapat mewujudkan intensi kebangsaan warga Indonesia. Suatu prosedur pendidikan yang di laksanakan di sekolah yakni kegiatan pendidikan pembelajaran mengajar dan belajar demi menggapai kemajuan dalam Pendidikan. Merupakan suatu bentuk kewajiban dan tanggungan seluruh pihak yang berada dalam bidang pendidikan.

Tujuan dengan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia menurut pembukaan UUD 1945 bisa mengintelligen kehidupan bangsa. Satu cara agar menciptakan tujuan kehidupan bangsa yang cerdas adalah menggunakan Pendidikan. Sebagaimana sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyebutkan bahwa fungsi Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kehidupan manusia melalui perkembangan dalam bermacam-macam aspek di antaranya yakni aspek pendidikan yang menentukan manusia agar terus bergerak.dalam meningkatkan mutu dan kemampuan diri. pendidikan yakni suatu keperluan yang amat berguna demi manusia. pendidikan bisa membuat manusia meraih ketentraman hidupnya serta dapat mengembangkan beberapa bagian yaitu serebral, afektive dan psikometri.

Bahasa Indonesia benar-benar diperlukan pada system Pendidikan Nasional. Perihal ini karena pentingnya fungsi Bahasa Indonesia, merupakan bahasa pendamping dalam dunia. Pendidikan sebagai bahasa Nasional/bahasa Negara. Maka kualitas pembelajaran bahasa Indonesia terlampau kompeten impaknya mengenai kualitas Pendidikan Nasional dan kekuatan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia.

Menurut (Zulaeha, 2013) Dalam kurikulum sekolah dasar 2006 standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia berakar pada pokok pendidikan bahasa, ialah berlatih bahasa merupakan berlatih korespondensi. Pendidikan bahasa memiliki 4 bagian, ialah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, serta keterampilan menulis. Ke empat keterampilan itu kokoh sekali kaitannya.

Penelitian ini difokuskan pada ulasan peningkatan penataran pembelajaran keterampilan menulis lanjut di sekolah dasar. Keterampilan menulis sebagai suatu bagian ketrampilan berbahasa ialah tahap terakhir yang dipahami peserta didik, sebab peserta didik bisa menulis cukup baik jika bagian/tingkatan keterampilan sudah dipahami siswa.

Hal yang di duga, tepat dalam meninggikan ketertarikan keterampilan menulis siswa ialah dengan menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat Audio Visual merupakan jenis perangkat yang bisa mengimplikasikan indera penglihatan juga indera pendengar secara bersamaan di saat mengomunikasikan amanat dan keterangan. Perangkat Audio Visual bisa mengungkapkan suatu fenomena dan insiden sesuai

kejadian yang aktual. Unit yang digunakan pada media *Audio Visual* ini yaitu media *Sparkol Videoscribe*.

Menurut (Sujarwo, 2018) *Videoscribe* merupakan software multifungsi yakni kegunaannya bisa di pakai untuk bermacam-macam design animasi berlatar putih dengan konteks papan tulis. Program Aplikasi ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol.

Media *Sparkol Videoscribe* mempunyai keunggulan yakni dapat menyatukan dan menghubungkan lima media yang terdiri antara lain : teks, *grafis*, *photo*, *voice over*, dan *music* yang dapat di programkan berdasarkan teori pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* merupakan kata lain dari *Whiteboard animation*. *Whiteboard animation* adalah seorang *artist* atau seniman yang bisa membuat kerangka gambar dan tulisan bergerak dibagian *whiteboard animation*. *Whiteboard animation* itu digunakan untuk menuliskan sebuah cerita atau materi pelajaran. Seniman juga mengolah berdasarkan cerita karangan atau materi pelajaran dari awal sampai akhir sesuai dengan durasi yang di inginkan.

Dengan adanya *Sparkol Videoscribe* bermaksud untuk memfokuskan batas kegiatan belajar semakin efisien dan berhasil, menyederhanakan pengetahuan bukan hanya materi tetapi juga penjelasanyang kurang di pahami oleh siswa. dan materi yang memerlukan ketepatan audio. Kemudian Sekolah hanya menyediakan buku ajar berbentuk LKS dan Buku Paket yang hanya di miliki oleh sekolah, siswa jarang menerima media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* yang memprmudah siswa belajar mandiri. Perihal ini harus di tanggapi agar siswa dalam belajar selalu aktif dan penuh semangat dalam mengikuti pelajaran di kelas karena media pembelajaran yang di gunakan bermacam-macam jenisnya.

Media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* ditentukan dengan meninjau berbagai aargumen, yakni: 1) peserta didik pada umumnya senang belajar menggunakan *Sparkoll Videoscribe*. 2) media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat menyajikan materi lebih menarik. 3) penggunaan perangkat pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang mudah bagi pendidik dan juga siswa.

Keterampilan merupakan sesuatu kreativitas dalam menggunakan akal, fikiran, ide dalam proses berbahasa. keterampilan berbahasa semata-mata di peroleh melalui pelatihan. Menurut (Saleh 2013), Keterampilan atau potensi merupakan mutu system keaktifan untuk seseorang yang mempunyai pengetahuan dan bisa dipergunakan untuk menangani situasi dan kondisi. (Saleh 2013 h. 26).

Menurut (Yunus, 2013) bahwa Keterampilan Menulis sebagai duatu penyampaian pesan di dalam suatu isi, gambar serta yang pernah di bacanya untuk menjadi suatu tulisan agar apa yang di sampaikan sapat di terima oleh yang menerima pesan. (h. 19).

Berdasarkan (Tarigan, 2008) Keterampilan Menulis adalah satu aktivitas yang *profitable* dan *positive*, Pada aktivitas mencatat perlu kreatif menggunakan susunanstruktur bahasa, dan kosa kata (h. 1).

Menurut (Akhadiah, 2016) bahwa Keterampilan Menulis adalah merupakan

komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam segenap cara berlatih yang di alami peserta didik serta melatih kemahiran dan kapasitas diri sudah sampai pada pengetahuan akan topik atau materi yang di berikan (h. 1).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas yang sudah di simpulkan ialah keterampilan menulis sebagai suatu penyampaian pesan di dalam suatu isi, gambar serta yang pernah di bacanya untuk menjadi suatu tulisan agar apa yang di sampaikan dapat di terima oleh yang menerima pesan. Maka, untuk mencapainya di perlukan penelitian terhadap penulisan dari paragraph dan kata, agar tujuan dari penulisan dapat bermakna apabila di dalam penulisan terdapat keterampilan yang amat terstruktur. Sehingga untuk dapat mencapainya di perlukan suatu pengetahuan dan potensi, terhadap kemampuan yang di miliki setiap orang untuk memberikan suatu topic dari materi yang diberikan.

Multimedia adalah merupakan sebuah kesatuan yang bisa menghubungkan beberapa media (*audio, video, grafis, teks, animation* dan sebagainya).

Menurut (Munir, 2015) multimedia adalah merupakan suatu kombinasi elemen media (audio, video, grafik, teks, animasi dan sebagainya) kombinasi elemen tersebut perpaduan yang dapat mempermudah bagi pengguna dan menguntungkan di bandingkan elemen secara individual yang tidak di gabungkan. (h. 3). Menurut (Rusydiyah, 2017) multimedia adalah merupakan suatu system komunikasi berbasis computer dengan fungsinya yakni untuk menyimpan, menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video.(h. 155).

METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Berdasarkan pendapat Sugiyono R&D merupakan teknik penelitian yang di gunakan dalam menciptakan atau memperbaiki *product*. (Sugiyono, 2016). Dengan model pengembangan Borg *and* Gall yakni ada tujuh langkah yang sudah di batasi, yaitu potensu dan maslaah, pengumpulan data, *design product*, validasi *design*, perbaikan *design*, uji coba *product*, revisi *product*.

Tabel 1. Penelitian Uji Pakar Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kriteria Produk	Kondisi fisik Kualitas Video					
	Desain Visual dan audio	Komposisi sampul Kejelasan gambar yang disajikan Kejelasan ilustrasi suara Ketepatan ukuran huruf yang digunakan Ketepatan pemilihan warna Kesesuaian media dengan <i>Sparkol Videoscribe</i>					
2.	Kualitas	Syarat media yang baik					

Tabel 2. Penilaian Uji Pakar Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Materi Keterampilan Menulis	Kelogisan dan kesistematian Penulisan materi teks nonfiksi Pennggunaan tata Bahasa Kosa kata Ketepatan ejaan					

Tabel 3. Klasifikasi Kategrori

Rerata Skor	Klasifikasi Kategori
>4,50 – 5,00	Sangat Setuju
>3,25 – 4,50	Setuju
>2,50 -3,25	Kurang Setuju
>1,75 – 2,50	Tidak Setuju
>1,00 – 1,75	Sangat Tidak Setuju

Agar dapat melihat respon siswa pada hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* sebagai perangkat pembelajaran menggunakan skala likert. Skala lalu dirangkap kedalam susunan berupa pertanyaan juga di ikuti dengan 5 *respons* yang dapat memperlihatkan (Sugiyono, 2016).

Tabel 4. Skala likert

No	Pilihan	Keterangan	Nilai
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	C	Cukup	3
4	KS	Kurang Setuju	2
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Hasil respon siswa akan ditelaah menggunakan kriteria penilaian respon, yakni:

$$p = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Persentase

X = Jawaban dalam satu pertanyaan

Xi = Jumlah skor ideal satu pertanyaan

I = Nomor soal

100% = Konstanta

Setelah memperoleh data dengan menggunakan rumus, langkah selanjutnya adalah mencocokkan data dan kriteria klasifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama penelitian dan pengembangan ini yakni telah di kembangkannya media pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe*. Pokok bahasan Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini, prosedur pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Sparkoll Videoscribe*. Pada rancangan media pembelajaran ini terdapat empat kompetensi dasar (Lestari et al., 2018) media pembelajaran ini berisikan materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia yang di buat dengan animasi-animasi yang menarik dan mudah untuk di pahami, video ini juga di iringi music dan juga voice over dari pembuat, durasi yang di gunakan pun bisa di sesuaikan sehingga bisa menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran. Setelah selesai kemudian video di simpan dan sudah siap di gunakan. Berikut tampilan gambar Media Pembelajaran *Sparkoll*.



Gambar 1. Photo Media pembelajaran *Sparkoll videoscribe*

Tahapan-tahapan pembelajaran di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Bouato et al., 2020). Potensi dan masalah, pengumpulan data, *design product*, validasi *design*, perbaikan *design*, uji coba *product*, revisi *product*.

1. Potensi dan Masalah

Dari penelitian terdahulu berdasarkan pendapat (Fadillah & Bilda, 2019) masalah yang ada dalam penelitian nya itu adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Sehingga penulis menggunakan aplikasi berbantuan *sparkol videoscribe*, materi yang di gunakan yaitu Pembelajaran Fisika. Dan masalah yang ada dalam penelitian saya adalah kurangnya kemenarikan siswa khususnya pada keterampilan menulis dan penggunaan media yang di gunakan disekolah kurang bervariasi. Dengan demikian saya menggunakan media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* untuk menarik minat keterampilan menulis siswa.

2. Pengumpulan Data

Data diambil dari masalah yang ada di sekolah kemudian digunakan jadi potensi

oleh peneliti dan dapat di kumpulkan sebagai sumber informasi tentang media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* peneliti memilih informasi lewat penelitian terdahulu (Fadillah & Bilda, 2019) dan juga *internet* agar memudahkan pengetahuan penelitian yang menjadi penunjang pada perangkat pembelajaran selanjutnya trik pengaplikasian dari media. Hasil pengumpulan data mendapatkan suatu perangkat pembelajaran aktual yakni *Sparkol Videoscribe*.

3. Desain *Product*

Produk yang di hasilkan yakni video. Peneliti membuat rancangan pertama yang berhubungan langsung dengan product yang akan di buat yakni media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe*. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khusus nya Keterampilan Menulis.

4. Validasi Desain

Dilakukan untuk mengukur apakah kerangka produk media secara masuk akal akan kian berhasil karna validasi bersifat penilaian berdasarkan pikiran logis belum sesuai fenomena di sekolah dan menggunakan validator pakar, pakar materi dan pakar media, dan juga respon siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu (Fadillah & Bilda, 2019) menggunakan validasi design yang menggunakan validasi ahli, ahli pakar materi, ahli pakar media, dan siswa.

5. Perbaikan Desain

Perbaikan Desain penelitian saya selanjutnya di lakukan oleh dosen yang di sarankan sesuai dengan keahliannya, yakni pakar materi dan pakar media agar mendapatkan kelebihan dan kekurangan dari product yang di hasilkan. Berdasarkan penelitian terdahulu (Fadillah & Bilda, 2019) menggunakan perbaikan desain di lakukan oleh 2 pakar materi dan 2 pakar media.

6. Uji Coba *Product*

Product yang sudah di validasi kemudia di lanjutkan kedalam aktivitas dilapangan. Uji coba di lakukan guna mempdpapat hasil ketertarikan media *Sparkoll Videoscribe*. Uji coba ini di lakukan dengan 3 langkah, yaitu uji coba pendidik, uji coba *Small group*, uji coba lapangan. Berdasarkan penelitian terdahulu (Fadillah & Bilda, 2019) juga menggunakan uji coba pendidik, uji coba *small group*, uji coba kelompok besar.

7. Revisi *Product*

Selanjutnya *product* di uji coba, tahap berikutnya peneliti menguji kelayakan media pembelajaran *Sparkol Vidoescribe* dan menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia. Setelah rproduct di revisi maka produk selesai dan bias di uji cobakan.

Langkah menjalankan program aplikasi sparkol media pembelajaran yang di kembangkan telah di validasi yang diujikan oleh 2 pakar yakni pakar media dan pakar materi dan dilakukan uji respon siswa. pendayagunaan media tersebut dapat meningkatkan pikiran literasi guru dan peserta didik (Zahra A., Asnimar, Srirarasati, 2017) Berikut ialah hasil telaah data yang di lakukan:

Tabel 5. Hasil penilaian ahli

No	Komponen	Persentase	
		Ahli Materi	Ahli Media
1.	Kelayakan isi	80%	86%
2.	Kebahasaan	80%	86%
3.	Penyajian	80%	96%
Rata-Rata Persentase		80%	86%
Kriteria		Baik	Baik

Pembahasan

Berdasarkan perolehan keseluruhan persentase dari para pakar, bisa di simpukan bahwa media pembelajaran *Sparkoll videoscribe* mendapat nilai persentase 80% dan 86% dan layak di gunakan. Maka menandakan bahwa media pembelajaran memperoleh kriteria klasifikasi layak dan dapat digunakan, sesuai dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa penggunaan media *Videoscribe* bisa meningkatkan keterampilan menulis dan motivasi siswa. (Darusuprpti & Haryanto, 2019)

Intensi utama yakni mengembangkan media *Sparkol Videoscribe*, Penelitian dan pengembangan yang di lakukan peneliti bisa membuat media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* terhadap keterampilan menulis. Pada tahapan pertimbangan, penelaah memakai evaluasi Formatif tesser (Hasan & Baroroh, 2019).

intensi kedua yakni pengembangan ini agar mengetahui kelayakan, respon siswa/peserta didikmengenai media pembelajaran *sparkoll videoscribe*. Hasil penelitian dan pengembangan ini *product* yang di dihasilkan peneliti di nyatakan layak baik pada media, materi, respon siswa. Mutu Media Pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* mencakup valid, berhasil dan praktis..(Mawarni, 2013).

Kelebihan *Sparkol Videoscribe* diantaranya : dapat menarik perhatian siswa saat kegiatan belajar sehingga materi bisa tersalurkan lebih efektif, bisa memberi informasi yang cukup baik untuk siswa, bisa di lakukan repetisi (pengulangan), bisa menggabungkan teks, audio, music, gambar dalam satu elemen agar tujuan pembelajaran tercapai,

Kekurangan *Sparkol Videoscribe* di antaranya: di butuhkan alat khusus dalam penyampaianya, membutuhkan tenaga listrik, dan membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatan *Videoscribe*.

PENUTUP

Bersumber pada rumusan masalah dan hasil penelitian yang dipaparkan jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kali ini memperoleh *product* media pembelajaran *Sparkoll Videoscribe* yang layak di gunakan dari hasil validator pakar dengan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yaitu 80% dan 86% . Peneliti memberi saran agar di lakukan percobaan yang lebih baik untuk melengkapi *product* yang sudah di dihasilkan. Di karenakan peneliti menyadari msih banyak kekurangan dalam penyelesaian penelitian dari awal mula sampai tahap akhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah berpartisipasi dan berperan serta dalam penelitian ini, mudah-mudahan penelitian yang sudah peneliti hasilkan bias berguna, juga pembaruan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah. (2016). *Pembinaan keterampilan menulis bahasa indonesia* (ke 2). Erlangga.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Darusuprati, F., & Haryanto, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Pembelajaran Pop-Up. *Widyaparwa*, 47(1), 69–79. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v47i1.315>
- Zulaeha H.M. Saleh, M.S., M. P. (2013). *terampil menulis di sekolah dasar model pengembangan pembelajaran menulis di sekolah dasar* (ke 1). Pustaka Mandiri.
- Evi Fatoimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (edisi 1, c). rajawali pers.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 9(2), 140–155.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Video Scribe untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 84–85.
- Mawarni, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP*.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (ke 3). Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kua;litatif dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Sujarwo, F. (2018). *Tutorial video scribe membuat video animasi pembelajaran*. Academia.Edu. https://www.academia.edu/36071927/Tutorial_Video_Scribe_Membuat_Video_Animasi_Pembelajaran
- Tarigan. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (ke 2). Angkasa.
- Yunus, M. (2008). *Hakikat Menulis Modul 1. 1*, 1–45.
- Zahra A., Asnimar, Srirarasati, dan Y. L. (2017). *Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik*. *November*, 302–313.