

PENGARUH MEDIA PUZZLE GAMBAR SERI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SKENARIO FILM SISWA KELAS XI SMAN 2 TAMBUN UTARA

Egi Nusivera¹, Nisrina Nur Amalia²

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Email: egi.nusivera@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Skenario Film Siswa Kelas XI SMAN 2 Tambun Utara tahun ajaran 2019-20201. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Quasy Experimental. Sampel yang digunakan adalah total sampling dengan jumlah keseluruhan siswa kelas XI IIS 1 dan XI MIA 3 sebanyak 70 siswa, yang terdiri dari kelas XI IIS 1 yang berjumlah 34 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 3 dengan jumlah siswa 36 orang sebagai kelas kontrol. Uji validitas menggunakan uji pakar dengan persetujuan guru bahasa Indonesia dari sekolah tempat penelitian. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pre-test post-test control grup design. Dalam rancangan penelitian melibatkan dua kelompok sampel, satu kelompok diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan kelompok lain tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara random, dan diberikan pre-test posttest untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa: (1) kelas kontrol nilai rata-rata pre-test sebesar 56,94 sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 58,26 masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, (2) pada kelas eksperimen nilai rata-rata pre-test sebesar 64,32 sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 74,06 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, (3) rata-rata nilai post-test kelas eksperimen > kelas kontrol yaitu $74,06 > 64,32$ yang berarti hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, pada uji hipotesis nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa media puzzle gambar berseri sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis skenario film siswa kelas XI SMA 2 Tambun Utara.

Kata Kunci: Puzzle Gambar Berseri, Skenario Film.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Serial Picture Puzzle Media on the Ability to Write Film Screenplays for Class XI Students of SMAN 2 Tambun Utara for the 2019-20201 academic year. The research method used is a quantitative research method with a Quasy Experimental research design. The sample used was total sampling with a total of 70 students in class XI IIS 1 and XI MIA 3, consisting of 34 students in class XI IIS 1 as the experimental class and class XI MIA 3 with 36 students as the control class. . The validity test used an expert test with the approval of the Indonesian teacher from the school where the research was conducted. The design in this study used a pre-test post-test control group design. The research design involved two sample groups, one group was given experimental treatment (experimental group) and the other group was not given treatment (control group). The experimental group and the control group were chosen randomly, and a pre-test was given to determine whether there was a difference between the

experimental group and the control group. From the results of the research that has been done, it shows that: (1) the control class has an average pre-test score of 56.94 while the post-test average score is 58.26 which is still lower than the experimental class, (2) in the experimental pre-test average value of 64.32 while the post-test average value of 74.06 is higher than the control class, (3) the average post-test value of the experimental class > control class is 74.06 > 64.32 which means that the learning outcomes of the experimental class were higher than the control class, in the Asymp value hypothesis test. Sig (2-tailed) is less than 0.05. This shows that the serial picture puzzle media is very influential on the ability to write film scenarios for class XI SMA 2 Tambun Utara.

Keywords: Serial Picture Puzzle, Film Scenario.

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Masyarakat bahasa tentunya perlu cara untuk berkomunikasi dan menyampaikan pendapat. Cara yang tepat yaitu dengan menggunakan bahasa. Fungsi bahasa itu sendiri sebagai alat berkomunikasi dan menyampaikan pendapat seseorang kepada orang lain. Pateda (dalam Halim, 2011: 13) mengemukakan bahwa pakar menteorikan bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang keluar dari alat ucap manusia yang bersifat sistematis dan memiliki makna yang berfungsi sebagai alat komunikasi masyarakat tutur untuk menyampaikan tujuannya. Bahasa dan manusia bagaikan dua sisi mata uang, apabila salah satunya menghilang maka tidak akan banyak ditemukan makna dari dirinya dan orang lain. Maka dari itu, pencipta manusia berjalan beriringan dengan penciptaan kemampuan berbahasanya, karena hanya manusialah yang memiliki kemampuan berbahasa (Halim, 2011: 14).

Keterampilan berbahasa itu sendiri meliputi empat aspek, yaitu; keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat erat kaitannya satu sama lain. Dalam proses pemerolehan keterampilan bahasa tentunya kita melalui tahapan demi tahapan secara berurutan, dimulai dari berbicara, menyimak, membaca, lalu menulis. Keterampilan berbicara dan menyimak kita dapatkan sebelum masuk sekolah, sedangkan keterampilan membaca dan menulis kita dapatkan di sekolah (Tarigan, 2014: 2). Seiring dengan pendapat Tarigan, Wahyudi (2018:18) juga berpendapat bahwa keempat keterampilan berbahasa itu saling berhubungan menjadi satu kesatuan yang utuh dan didapatkan secara sistematis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan sebuah tulisan atau karya tulis. Dengan penguasaan keterampilan

menulis ini kita dapat menyampaikan sesuatu tanpa harus bertatap muka secara langsung, yaitu lewat sebuah tulisan yang nantinya akan dibaca sehingga makna atau pesan yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik. Siswa menjadikan menulis dan membaca sebagai suatu tradisi ilmiah atau budaya yang dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun.

Kegiatan menulis pun memiliki beberapa macam klasifikasi, antara lain menulis deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, preposisi. Di jenjang sekolah menengah atas keterampilan menulis narasi juga sangat diperlukan. Misalnya dalam pembuatan skenario film/naskah drama siswa SMAN 2 Tambun Utara. Penulis skenario harus memiliki daya imajinasi yang baik untuk hasil cerita yang menarik, karena dari bagian *storyline* diperlukan hal-hal secara detail dalam pengembangan sinopsis menjadi sebuah skenario utuh. Sebuah naskah skenario harus menjabarkan secara merinci unsur-unsur seperti dialog, latar waktu, tempat, tokoh, dan sebagainya untuk mengubahnya menjadi sebuah film. (Muslimin, 2018: 47) Biran (2006: 257-258) mengatakan bahwa salah satu kendala dalam pembuatan skenario film yaitu kurangnya kosa kata bahasa Indonesia baku masyarakat itu sendiri, sehingga penulis terpaksa menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku. Hal tersebut menyebabkan kontroversi yang membuat skenario film dituduh merusak tata bahasa. Selain itu kelemahan tingkat kreativitas seseorang sering kali memunculkan tindakan tidak bermoral seperti menjiplak hasil karya orang lain (plagiarisme). Adanya fenomena copy paste ini dapat menimbulkan berbagai macam masalah, seperti semakin rendahnya kemampuan menulis. Menurut wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa SMAN 2 Tambun Utara terkait permasalahan dalam penulisan skenario film, di antaranya; kurang menariknya alur, tokoh, dan suasana yang terdapat di dalam skenario film tersebut. Selain itu, biasanya siswa akan kesulitan dalam pembuatan cerita yang akan dijadikan sebuah naskah film karena kurangnya ide dan inspirasi dalam penentuan unsur-unsur cerita seperti tema, alur, latar, dan penokohan.

Pemilihan diksi juga berpengaruh dalam pembuatan skenario film, kalimat yang kurang menarik dapat membuat pembaca bosan. Seringkali orang-orang akan meninggalkan film di tengah jalan karena film itu tidak menarik. Seperti yang terlihat pada pemaparan di atas tentunya ada kaitan yang erat antara penulisan skenario film dengan keterampilan menulis narasi. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian dengan memilih permasalahan tentang pengaruh keterampilan menulis narasi terhadap penulisan skenario film menggunakan media puzzle gambar seri siswa kelas XI SMAN 2 Tambun Utara. Penerapan media pembelajaran puzzle gambar seri ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis skenario film siswa kelas XI SMAN 2 Tambun Utara. Berdasarkan uraian di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal menulis skenario film, faktor apa saja yang mempengaruhi, dan pengaruh media puzzle gambar berseri terhadap kemampuan menulis siswa kelas XI SMA 2 Tambun Utara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasy Experimental. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI SMAN 2 Tambun Utara dengan jumlah populasi sebanyak 70 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 yang berjumlah 34 orang sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas XI MIA 3 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol.

Rancangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pre-test posttest control grup desain. Dalam rancangan penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek, kelompok yang satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan kelompok satu lagi tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Kedua kelompok tersebut samasama diberi metode ceramah, yang membedakan perlakuan pada kedua kelas ini yaitu pada media pembelajaran yang diberikan. Pada kelas kontrol, siswa hanya diberi penjelasan melalui metode ceramah. Sedangkan pada kelas eksperimen selain menggunakan metode ceramah, siswa juga diminta untuk membuat karangan narasi terlebih dahulu dan diberikan media pembelajaran berupa puzzle gambar seri. Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, kemudian akan diberikan pre-test dan post-test kepada kelompok-kelompok tersebut untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

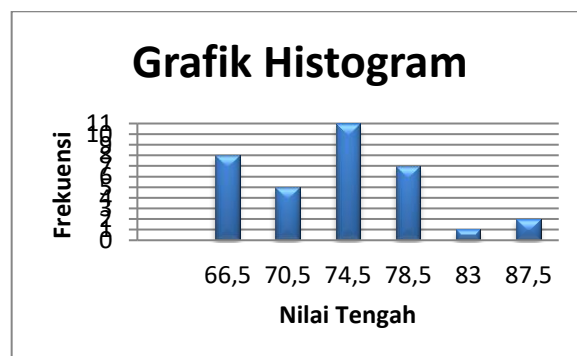
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Keterampilan Menulis Skenario Film Siswa Kelas Eksperimen

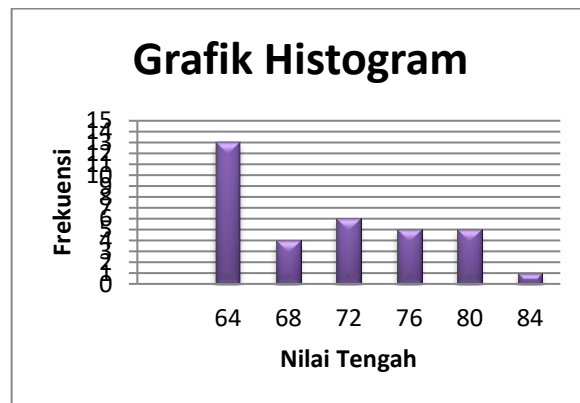
Penelitian ini adalah sebuah penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan di

SMAN 2 Tambun Utara. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI, sedangkan sampelnya adalah kelas XI IIS 3 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas Ekperimen dan XI MIA 1 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas Kontrol. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menjelaskan hasil penelitian menggunakan kata-kata dan angka. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui pre-test dan post-test. Hasil belajar siswa dilihat melalui hasil dari post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dikatakan berhasil jika terdapat pengaruh keterampilan menulis narasi terhadap kemampuan menulis skenario film siswa menggunakan media puzzle gambar seri pada kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan dalam kurun waktu tiga minggu melalui media daring yaitu *google classmate* dan aplikasi *whatsapp*. Penggunaan cara ini dilakukan karena melihat kondisi pandemi saat ini yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya penelitian langsung secara tatap muka. Pertama-tama peneliti menggunakan pre-test pada kelas eksperimen, baru setelahnya peneliti memberi perlakuan yaitu dengan meminta siswa membuat karangan narasi terlebih dahulu dan penggunaan media puzzle gambar seri.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa banyak data pada *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen sama, yaitu berjumlah 34 data. Dari data tersebut diperoleh skor terendah 62,5 pada *pre-test* dan skor 65 pada *post-test*. Skor tertinggi pada *pre-test* berjumlah 83 dan pada *post-test* berjumlah 88. Pada *post-test* kelas eksperimen mendapatkan mean 74,6, sedangkan pada *pre-test* hanya mendapatkan 64,32, median pada *post-test* mencapai 73,94 sedangkan pada *pre-test* hanya 73,74, dan modus atau nilai yang sering muncul pada *post-test* kelas eksperimen mencapai 74,90 sedangkan *pre-test* hanya 74,23. Berikut grafik histogram yang telah dibuat dari data di atas:

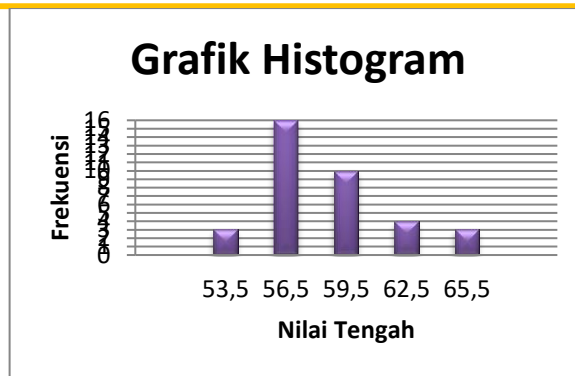


Hasil *pre-test* keterampilan menulis skenario film siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 82,5 – 85,5 sebanyak 1 siswa, 78,5 – 81,5 sebanyak 5 siswa, nilai 74,5 – 77,5 sebanyak 5 siswa, dan nilai 70,5 – 73,5 sebanyak 6 siswa, dan. Sedangkan, siswa yang memperoleh nilai rendah yaitu antara nilai 66,5 – 69,5 sebanyak 4 siswa dan nilai antara 62,5 – 65,5 sebanyak 13 siswa. Dapat dilihat pada grafik histogram di bawah ini:

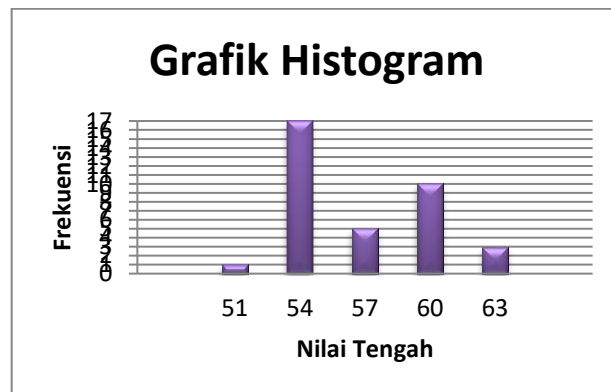


Data Keterampilan Menulis Skenario Film Siswa Kelas Kontrol

Penelitian pada kelas kontrol dilakukan selama 5 hari menggunakan media *daring*, yaitu *Google Calssroom* dan media *Whatsapp*. Peneliti memberikan materi dan arahan mengenai pembuatan skenario film, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang tersedia di *Google Classroom*. Jumlah sampel pada kelas ini sebanyak 36 siswa. Dapat diketahui bahwa banyak data pada *post-test* dan *pre-test* kelas kontrol yaitu berjumlah 36 data. Diperoleh skor terendah pada *pre-test* sebesar 50 dan skor pada *post-test* sejumlah 52,5. Skor tertinggi pada *pre-test* berjumlah 62,5 dan pada *post-test* berjumlah 65. Pada *post-test* kelas eksperimen mendapatkan mean 58,26, sedangkan pada *pre-test* hanya mendapatkan 56,94, median pada *post-test* mencapai 57,81 sedangkan pada *pre-test* hanya 56, dan modus atau nilai yang sering muncul pada *post-test* kelas eksperimen mencapai 55,99 sedangkan *pre-test* hanya 54,26. Dapat dilihat pada grafik histogram dibawah ini:



Pre-test keterampilan menulis skenario film siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 62 – 64 sebanyak 3 siswa, 59 – 61 sebanyak 10 siswa, nilai 56 – 58 sebanyak 5 siswa, dan nilai 53 – 55 sebanyak 17 siswa, dan. Sedangkan, siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu antara nilai 50 – 52 sebanyak 4 siswa. Dapat dilihat pada table berikut ini:



PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterampilan menulis narasi terhadap pembuatan skenario film siswa dengan menggunakan penulisan karangan narasi dan media *puzzle* gambar seri di SMAN 2 Tambun Utara. Sebelum menggunakan perlakuan, yaitu membuat karangan narasi dan menggunakan *puzzle* gambar seri, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita yang sesuai dengan tema yang diajukan. Siswa juga masih merasa bingung dalam menentukan alur, tokoh, dan suasana yang terdapat di dalam skenario film yang mereka buat. Setelah menggunakan perlakuan, hasil belajar siswa meningkat dibanding sebelumnya. Siswa tidak kesulitan dalam menentukan ide, karena sudah tersedia *puzzle* gambar seri yang berisi susunan gambar

yang nantinya akan dirangkai dalam bentuk tulisan. Penentuan alur, tokoh, dan suasana pun dapat berjalan dengan mudah karena sebelum membuat skenario, siswa membuat karangan narasi terlebih dahulu, dengan begitu unsur-unsur intrinsik yang akan dimuat dalam skenario film sudah tercantum dalam karangan narasi yang dibuat.

Berdasarkan data yang telah dihitung dan dianalisis sebelumnya, diketahui bahwa kelas yang tidak menggunakan perlakuan memperoleh skor terendah *pre-test* sebesar 50 dan skor pada *post-test* sejumlah 52,5. Skor tertinggi pada *pre-test* berjumlah 62,5 dan pada *post-test* berjumlah 65. Pada *post-test* kelas eksperimen mendapatkan mean 58,26, sedangkan pada *pre-test* hanya mendapatkan 56,94, median pada *post-test* mencapai 57,81 sedangkan pada *pre-test* hanya 56, dan modus atau nilai yang sering muncul pada *post-test* kelas eksperimen mencapai 55,99 sedangkan *pre-test* hanya 54,26.

Sedangkan kelas yang menggunakan perlakuan memperoleh skor terendah 62,5 pada *pre-test* dan skor 65 pada *post-test*. Skor tertinggi pada *pre-test* berjumlah 83 dan pada *post-test* berjumlah 88. Pada *post-test* kelas eksperimen mendapatkan mean 74,6, sedangkan pada *pre-test* hanya mendapatkan 64,32, median pada *post-test* mencapai 73,94 sedangkan pada *pre-test* hanya 73,74, dan modus atau nilai yang sering muncul pada *post-test* kelas eksperimen mencapai 74,90 sedangkan *pre-test* hanya 74,23. Pada penghitungan uji t-tes nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.000 (<0.05) maka bisa diartikan ada perbedaan antara nilai *Pre-Test* dengan *Post-Test* siswa secara signifikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan narasi terhadap pembuatan skenario film siswa kelas XI SMAN Tambun Utara menggunakan media *puzzle* gambar seri, karena dilihat dari nilai dan rata-rata yang diambil dari tiap kelas yang telah dipaparkan sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis narasi dan penggunaan media *puzzle* gambar berpengaruh terhadap pembuatan skenario film siswa. Hasil yang lebih rinci dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar seri serta penulisan karangan narasi sebelum membuat skenario film pada siswa kelas XI SMAN 2 Tambun Utara berjalan sangat baik dan efisien. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh sebesar 64,32, dan nilai *post-test* sebesar 74,6. Kedua nilai tersebut tentu saja lebih besar dibanding nilai yang diperoleh dari kelas kontrol. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh yaitu 56,94, sedangkan nilai *post-test* diperoleh skor 58,26. Tentu saja rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas ini lebih rendah dibanding kelas eksperimen.
2. Sebelum menggunakan *puzzle* gambar seri dan membuat karangan narasi, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan skenario karena beberapa faktor, salah satunya adalah kekurangan ide dan kreativitas. Setelah menggunakan perlakuan, hasil belajar siswa meningkat dibanding sebelumnya.
3. Ketika membuat skenario film, biasanya siswa akan mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita yang sesuai dengan tema yang diajukan. Siswa juga masih merasa bingung dalam menentukan alur, tokoh, dan suasana yang terdapat di dalam skenario film yang mereka buat.
4. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar seri serta penulisan karangan narasi sebelum membuat skenario film pada siswa kelas XI SMAN 2 Tambun Utara ini dapat membedakan nilai rata-rata antar kelas. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil penghitungan uji hipotesis yaitu nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 (<0.05) berkesimpulan ada perbedaan secara signifikan. Pada kelas Eksperimen nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.000 (<0.05) maka bisa diartikan ada perbedaan antara nilai *Pre-Test* dengan *Post-Test* siswa secara signifikan pada kelas ini. Pada penghitungan kelas kontrol juga diperoleh Nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.000 (<0.05) maka bisa diartikan juga ada perbedaan antara nilai *Pre-Test* dengan *Post-Test* siswa secara signifikan. Berdasarkan kedua penghitungan hipotesis di atas dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Keterampilan Menulis Teks Narasi Terhadap Pembuatan Skenario Film Melalui Media Puzzle Gambar Seri Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Tambun Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2018) Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A., (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayu. S. (2019). 6 Fungsi Naskah Dalam Sebuah Video. Diambil 10 April 2020, dari laman <https://pakarkomunikasi.com/fungsi-naskah-dalam-sebuahvideo>
- Basral, N.A, dkk., (2003). Andai Ia Tahu (Kupas Tuntas Proses Pembuatan Film). Jakarta : Lavie Publishing.
- Biran.H.M.Y. (2006). Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya
- Bukhari., (2010). Keterampilan Bahasa Membaca dan Menulis. Aceh: PeNa.
- Daryanto., (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Eriyanto., (2013). Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media. Jakarta: Kencana
- Prenadamedia Group Fillaili. E.C. (2014). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Balongjeruk Kediri. JPGSD. 2 (3)
- Hasanudin, C., (2012). Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatannya. Sleman: Deepublish.
- Halim. A., (2011). Metode Penelitian Bahasa untuk Penelitian Tesis, Dan Dsertasi. Jakarta: Diadit Media Press
- Khomsoh, R., (2015). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar .JPGSD. 6(12)
- Kusdiwelirawan, A., (2017). Statistika Pendidikan. Jakarta: UHAMKA Press.
- Mekarsasi. R. (2017). “Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Harga Diri Remaja Pengangguran Di Bekasi Utara”. Skripsi Universitas Bhayangkara Jakarta.
- Mulyati., (2015) Terampil Berbahasa Indonesi untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Prenadamedia Gruop.
- Muslimin, N., (2018). Bikin Film, Yuk!. Yuyakarta: Araska.
- Nurindah Sari, S. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Balekambang 01 Pagi”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah. Prof. Dr. Hamka.

-
- Pratami, O., (2019). "Penulisan Skenario Film Fiksi "Ciptabirawa" Dengan Penerapan Inner Conflict Untuk Meningkatkan Spiritual.". Skripsi Penciptaan Seni. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Pratista, H., (2017). Memahami Film. Sleman: Montane Press. Prihattanto, F., (2018). Urip Iku Urup Antologi dan Cara Pembuatan Film Pendek. Wonogiri: Arga Pusaka.
- Syahfrizal., (2016). Media Pembelajaran. Padang: Sukabina Press.
- Tantikasari, S.B, dkk. (2017). Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas Ivsemester 2 Sd Negeri Jiken 05 Blora. *Dinamika Pendidikan*. 22(2)
- Tarigan, H,G., (2014). Keterampilan Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung : Penerbit Angkasa.
- Wahyudi, B.A., Sabardila, A., dan Markhamah., (2018). Keterampilan Menulis Teori dan Praktik. Surakarta: Penerbit Muhammadiyah University Press.
- Wahyuningtyas. E.D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Di Kecamatan Prambon Sidoarjo. *JPGSD*. 6(12)
- Yaumi, M., (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group