

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *CAMTASIA STUDIO* PADA KETERAMPILAN MENULIS IKLAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 12 YOGYAKARTA**

**Desi Natalia Asa Giovani, Primasari Wahyuni**  
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
E-mail: [desinat01@gmail.com](mailto:desinat01@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks iklan; 2) mengetahui kualitas media *Camtasia Studio* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap media *Camtasia Studio* yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektivitas media *Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian uji coba terbatas dengan siswa kelas VIII sebanyak 6 siswa. Adapun prosedur pengembangan melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli media, ahli materi, *pre-test*, dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media *Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks iklan siswa SMP Negeri 12 Yogyakarta 2) kualitas media *Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan dikatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 80 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli materi mendapat skor 72 dengan kriteria sangat baik; 3) daya tarik siswa dengan nilai 58 dengan nilai persentase 96,6% pada kriteria sangat baik; 4) hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Camtasia Studio*, Menulis Teks Iklan

**Abstract:** The research purpose is to: 1) develop *Camtasia Studio* as skill of writing advertisement text learning processed media; 2) know the quality of *Camtasia Studio* media based on expert score; 3) know students' interest to the development of *Camtasia Studio* media; and 4) know the effectiveness of *Camtasia Studio* media as learning processed media of writing advertisement text.

This was development research (R&D) with *ADDIE* model. The research was done in State 12 Junior High School of Yogyakarta Academic year 2021/2022. The research subject was a limited test of student class VIII with 6 students. Whereas the development procedure through some steps such as *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Data collecting technique used students respond questionnaire, validation sheets of media and material experts, *pre-test*, and *pos-test*.

The research result shows that: 1) this research produces *Camtasia Studio* development media as skill of writing advertisement text learning processed media of State 12 Junior High of Yogyakarta students; 2) *Camtasia Studio* media as learning processed media of writing advertisement teks stated as valid. Based on the media expert score give 80 with best criteria, whereas material expert give 72 with best criteria; 3) Student interest with score 58 and 96,6% score percentage at best criteria; 4) the result of student test is effective with the result shows different average and significant.

**Key words:** Development, Learning Processed Media, *Camtasia Studio*, Writing Advertisement text

## **A. PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak besar di beberapa aspek, terutama pada perkembangan bahasa. Teknologi yang canggih banyak

dimanfaatkan untuk mengakses informasi dan berkomunikasi. Canggihnya teknologi memungkinkan berkomunikasi jarak jauh lintas provinsi bahkan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat

dapat dikatakan dengan era globalisasi. Negara di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia tidak mampu menghentikan pesatnya globalisasi. Oleh sebab itu masyarakat Indonesia dituntut memiliki *soft skills*, *hard skills*, dan jiwa kompetisi dalam segala bidang, salah satunya dalam bidang bahasa. Dunia pendidikan menjadi sarana penting untuk mempelajari bahasa, baik bahasa daerah, bahasa nasional, maupun bahasa asing.

Seiring perkembangan zaman, perangkat media pembelajaran yang merupakan alat bantu dengan fungsi untuk mempermudah penyampaian materi kini semakin bervariasi. Contoh media berbasis audio, visual, audio-visual, komputer, dan lain-lain. Akhirudin, dkk. (2019: 139) menjelaskan media pembelajaran adalah perantara dua pihak yaitu sumber pesan dan penerima pesan, maksudnya adalah sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan dan penerima pesan.

Pemilihan media yang tepat dan sesuai harus diperhatikan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran audio visual contohnya. Media pembelajaran audio visual dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain..

Melalui software *Camtasia Studio* guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih variatif. Software *Camtasia Studio* ini memiliki fitur-fitur yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran audio visual seperti animasi video. Dengan software *Camtasia Studio* guru lebih mudah untuk menjelaskan materi beserta contohnya sehingga mudah dipahami siswa. Media pembelajaran audio visual seperti animasi video diharapkan dapat menjadi solusi agar pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi membosankan. Pada materi iklan

sangat cocok apabila disampaikan menggunakan video. Dalam video memiliki peran penjelas dengan beberapa ilustrasi contoh sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Media pembelajaran ini juga berguna apabila guru sedang berhalangan hadir, video pembelajaran dapat diputar selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* pada Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta”.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013: 297) metode pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tegeh, dkk (2014: 4-5) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji sebuah teori. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia Studio* pada keterampilan menulis siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta.

## 2. Subjek Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta pada pembelajaran menulis teks iklan. Jumlah subjek uji coba melibatkan 6 siswa.

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu validasi produk, penyebaran angket responden dan tes. Sehingga data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti dari hasil saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan tes.

### b. Instrumen Pengumpulan Data

Widoyoko (2014: 51) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari peneliti dengan cara melakukan pengukuran. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes.

### c. Validitas Soal

Arikunto (2013:211) mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrument penelitian. Suatu instrument dapat dikatakan valid atau benar jika mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument penelitian yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk mengetahui soal dapat dinyatakan valid yaitu dengan membandingkan nilai pearson correlation dengan  $r_{tabel}$ , dengan jumlah siswa sebanyak 6

( $N=6$ ) dan taraf signifikansi 5% menurut  $r_{tabel}$ . Soal dapat dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut hasil data nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  :

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,880	0,811	Valid
2	0,904	0,811	Valid
3	0,864	0,811	Valid
4	0,858	0,811	Valid
5	0,844	0,811	Valid

Dari tabel 3.7 di atas, soal nomor 1 sampai 5 memiliki *pearson correlation* lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Maka dapat ditarik kesimpulan soal nomor 1 sampai 5 dinyatakan valid.

### d. Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan di ukur dari waktu ke waktu (Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014:98). Sebuah butir soal dapat dikatakan reliabel apabila butir soal tersebut mempunyai atau dapat memberikan hasil yang tetap dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data apabila instrument tersebut sudah baik.

Cornbac'h Alpha	N of Items
<b>0,905</b>	<b>5</b>

Berdasarkan tabel 3.9 terlihat bahwa seluruh koefisien butir alpha pada butir soal diatas 0,800. Apabila dikonversikan ke tabel konversi reliabilitas, dapat diketahui bahwa reliabilitas soal pada tingkat sangat tinggi. Oleh sebab itu, butir soal dapat dikatakan reliabel.

### e. Teknik Analisis Data

#### 1) Analisis Keefektifan

Menentukan kualitas keefektifan pada media yang dikembangkan menggunakan

analisis tes hasil belajar dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

#### a) Uji Normalitas Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program aplikasi SPSS untuk menentukan hasil dari pengembangan tersebut. Dengan ketentuan hasil tes siswa baik menggunakan *pre-test* maupun *pos-test* berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre-test* nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar (0,200) dan nilai *Shapiro-wilk* (0,267) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran teks iklan berdistribusi normal. Pada hasil perhitungan uji normalitas hasil *post-test* diketahui nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar (0,136) dan nilai *Shapiro-wilk* (0,201). Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pembelajaran teks iklan berdistribusi normal.

#### b) Uji Paired Sample t-test

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 diperoleh data soal *n pre-test* dengan jumlah 6 responden memiliki rata-rata (69,1667) dan untuk data *post-test* dengan jumlah 6 responden memiliki rata-rata (92,5). Dari hasil perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah -3,500. Pada  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan

$(n-1) = 5$  dan taraf signifikan 5% adalah 2,571. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,500 > 2,571$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan dari nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media *Camtasia Studio* dan setelahnya, serta memiliki taraf yang signifikan 0,017 ( $0,017 < 0,05$ ). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media *Camtasia Studio* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis dapat dinyatakan efektif.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) menghasilkan suatu produk berupa audio visual sebagai bahan ajar keterampilan menulis siswa kelas VIII SMP. Terdapat 5 tahap model pengembangan model ADDIE menurut Tegeh, dkk (2014), yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan prosedur pengembangan yang digunakan untuk pengembangan audio visual sebagai media pembelajaran keterampilan menulis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta ditempuh dengan serangkaian langkah.

Tahap pertama yaitu tahap analisis, pada penelitian ini adalah analisis proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui informasi kondisi sekolah mengenai perlunya pengembangan media

*Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kurikulum yang digunakan, dan karakteristik peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan, peneliti membuat desain pengembangan media pembelajaran meliputi: pembuatan rancangan media, penyusunan rancangan media, penyusunan instrument penilaian dan instrument evaluasi. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini melakukan pengembangan terhadap media *Camtasia Studio* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Selanjutnya tahap keempat yaitu tahap implementasi. Terdapat beberapa tahap implementasi diantaranya yaitu uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, penyebaran angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan, penyebaran angket respon guru mengenai media yang dikembangkan, dan pelaksanaan tes untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Uji Coba terbatas dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2021 dengan subjek sebanyak 6 siswa. Berdasarkan angket dari respon siswa yang telah dilakukan pada uji coba terbatas memperoleh jumlah skor sebanyak 58 dengan persentase pada rentan 85% - 100% dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Camtasia Studio* memiliki kriteria sangat baik.

#### Uji Efektivitas

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	69.1667	6	21.77537	8.88976
Posttest	92.5000	6	8.21584	3.35410

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 diperoleh data soal *n pre-test* dengan jumlah 6 responden memiliki rata-rata

(69,1667) dan untuk data *post-test* dengan jumlah 6 responden memiliki rata-rata (92,5). Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi. Setelah tahap implementasi selesai tahap terakhir pada penelitian ini yaitu evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Camtasia Studio*. Alat pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah soal tes, yang bertanggung jawab pada setiap prosesnya adalah guru dan pengembang media sendiri. Pada tahap evaluasi ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

## 2. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan pengembangan I Made Tegeh, dkk (2014), yaitu model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terbagi menjadi 5 tahapan, diantaranya: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama pada penelitian pengembangan ini adalah analisis (*analyze*). Pada tahap analisis (*analyze*) terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kurikulum di SMP Negeri 12 Yogyakarta kelas VIII menggunakan kurikulum 2013. Bagian silabus yang mengacu pada kurikulum 2013 di sekolah tersebut meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi dari materi teks ikan. Dari silabus tersebut kemudian diturunkan untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum 2013. Dari hasil wawancara, guru menyampaikan

bahwa selama ini hanya menggunakan media pembelajaran berupa *slide show*. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu dan kurangnya pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran. Keterbatasan waktu menjadi faktor utama penggunaan media pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia Studio* yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan sesuai dengan kondisi pada saat ini. Selanjutnya hasil dari analisis karakteristik peserta didik, pada keterampilan menulis siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia Studio* dirasa cocok untuk membantu proses pembelajaran menulis teks iklan.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan terdiri dari penyusunan rancangan media *Camtasia Studio* dan penyusunan instrumen penilaian. Adapun langkah perancangan media *Camtasia Studio* meliputi pemilihan materi, pengambilan video, dan memproduksi media. Selanjutnya penyusunan instrumen penilaian yang meliputi penilaian ahli media, penilaian ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan soal *pre-test* dan *pos-test*.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini terdiri dari pengembangan instrumen, pengembangan media, dan validasi desain. Tahap pengembangan instrumen ini adalah instrumen-instrumen penilaian yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya,

yang kemudian dikonsultasikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan dari instrumen yang digunakan.

Selanjutnya pengembangan media meliputi tahap *opening*, pengantar, penyampaian isi, evaluasi, dan penutup. Setelah itu media yang dikembangkan diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media dengan jumlah skor 72 menunjukkan kriteria “sangat baik”, dan hasil penilaian ahli materi dengan jumlah skor 80 menunjukkan kriteria “sangat baik”.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini memiliki beberapa tahap, yaitu uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Pada tahap uji coba produk hanya dilakukan sampai uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, karena masa pandemi *Covid-19* sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba lapangan. Peneliti memilih 6 siswa sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan pada hari Senin, 23 Agustus 2021. Pada uji coba terbatas hasil angket ketertarikan siswa terhadap media *Camtasia Studio* dengan persentase 96,6% pada kriteria “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Camtasia Studio* memiliki daya tarik yang tinggi.

Implementasi dengan melalui tahapan yaitu *pre-test*, uji coba produk, *post-test*, dan pengisian angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Dari uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat respon daya tarik siswa, sedangkan hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pada menulis teks iklan. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test*

69,1667 dan *post-test* 92,500 yang memiliki perbedaan pada hasil tes sebelum menggunakan media dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,017 ( $0,017 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa media *Camtasia Studio* pada pembelajaran menulis teks iklan dinyatakan efektif.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini diperoleh dari penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk. Sedangkan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil belajar pada pembelajaran teks iklan. Hasil dari evaluasi sumatif diperoleh nilai siswa yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio* pada pembelajaran menulis teks iklan.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian ini dengan menggunakan prosedur pengembangan model *ADDIE* dan menghasilkan media *Camtasia Studio* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta.
2. Tahap dalam pengembangan dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Ditinjau dari hasil penilaian ahli media memperoleh skor 80 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya dari hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 72 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut, maka media pembelajaran dikatakan valid.

3. Berdasarkan angket respon siswa untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diketahui pada uji coba terbatas memperoleh skor 58 dengan nilai persentase 96,6%. Berdasarkan persentase rentan 85%-100%, maka respon siswa terhadap media *Camtasia Studio* pada pembelajaran menulis teks iklan memiliki kriteria sangat baik.

4. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio* pada pembelajaran menulis teks iklan kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta berdasarkan tes mendapat rata-rata 92,500, jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam rentang  $X \leq 85$  dengan kriteria sangat baik. Dari hasil perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa adalah adalah -3,500. Pada dengan derajat kebebasan ( $n-1$ ) 5 dan taraf signifikan 5% adalah 2,571. Berarti lebih besar dari ( $3,500 > 2,571$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan dari nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media *Camtasia Studio* dan setelahnya, serta memiliki taraf yang signifikan 0,017 ( $0,017 < 0,05$ ) oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media *Camtasia Studio* yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks iklan dapat dinyatakan efektif.

##### **Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan media serta keterbatasan penelitian, pembuatan media *Camtasia Studio* masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu, saran untuk pembuatan dan pemanfaatan media *Camtasia Studio* sangat dibutuhkan.

1. Media *Camtasia Studio* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menulis teks iklan dapat menjadi sebagai sumber belajar.

2. Pembuatan media *Camtasia Studio* ini diharapkan tidak hanya pada pembelajaran teks iklan saja, tetapi dapat di kembangkan pada materi-materi lainnya.
3. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan uji coba terbatas dengan 6 responden dikarenakan pandemi *Covid-19* yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan uji coba lapangan. Oleh sebab itu, pengembangan media *Camtasia Studio* ini dapat dilanjutkan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anitah W, Sri dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Bandung: Angkasa.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E. Kosasih. 2017. *Bahasa Indonesia Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Krissandi, Widharyanto, dan Dewi. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudlorif, Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nurgiantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Restuti. 2013. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Rokmad, Basir. 2013. *Bahasa Indonesia*. Solo: Tiga Serangkai
- Rusdiana, dan Yeti Heryati. 2015. *Pendidikan Profesi Keguruan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, S. Arif. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Simaranta, Janner dan Mujiarto. 2019. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tegeh, IM. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup
- Triyono, A., Setiyanto, E, dan Sidik, U. 2003. *Haru Biru Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Bagian Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan daerah. Daerah Istimewa Yogyakarta, Balai Bahasa Yogyakarta.
- Wahana. 2011. *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 7*. Jakarta: PT Elex Media Komputido
- Widyaningsih, E, Praharjanti, dan Pratiwi T. Astuti. 2020. *Modul Pengayaan Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Surakarta: CV Grahadi.
- Widyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., Iskandar, D. 2017. *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Esitemik*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.