

Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pratum (MI) di Sekolah Anuban Muslim, Thailand

Sahrul Romadhon
Institut Agama Islam Negeri Madura

Abstrak: Hasil pengamatan awal siswa selama 3 bulan 20 hari di sekolah Anuban Muslim Satun School Thailand khususnya siswa yang duduk di sekolah setara sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan menulis huruf abjad dengan menggunakan metode konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat menulis ejaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar setelah beberapa kali menyaksikan video interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis teks Parera berdasarkan hasil tulisan siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Menulis, Metode Video Interaktif, Kalimat Sederhana

PENDAHULUAN

Lembaga penyelenggara Kementerian Pendidikan di tempat pengajar bertugas bernama *Anuban Muslim School* termasuk kategori sekolah swasta dengan basis agama Islam sebagai dasar pengembangan seluruh aktivitas sehari-hari yang mulai didirikan pada tahun 2014. Apabila digambarkan secara singkat sekolah ini layaknya sekolah-sekolah di bawah Kementerian Agama di Indonesia. Sistem waktu sekolah mengacu pada sistem *full day school* yang dimulai pada pukul 08.30 dan berakhir pada pukul 15.30 waktu Thailand. Secara umum aktivitas siswa setiap pagi selalu diawali dengan doa bersama seluruh sekolah, dilanjutkan dengan aktivitas pembelajaran, pada siang hari selalu diadakan shalat dhuhur berjamaah, dan diakhiri dengan berdoa bersama sebagai penutup pembelajaran. Beberapa program unggulan yang dimiliki yaitu *English Program, Melayu Program, Arab Program, University Program, dan Teknologi Program*. Setiap program memiliki karakteristik siswa dan biaya yang berbeda-beda pula.

Hasil studi awal menunjukkan masuknya bahasa Indonesia ke dalam mata pelajaran bahasa Melayu yang demikianlah sehingga terjadi tumpang-tindih pemahaman siswa antara bahasa Indonesia dan bahasa Melayu dilihat dari pengucapan abjad, struktur kalimat, serta idiom dan kata

Korespondensi: Sahrul Romadhon
Institut Agama Islam Negeri Madura
sahrul@iainmadura.ac.id

yang berbeda arti dengan bahasa Indonesia. Hasil studi awal menunjukkan tiga fenomena utama dalam keberlangsungan pembelajaran bahasa Indonesia di Anuban Muslim Satun School. Fenomena pertama, terdapatnya beberapa siswa yang belum dapat menulis abjad bahasa Indonesia karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran pengajar menggunakan abjad Siam yang merupakan abjad bahasa asli Thailand. Fenomena kedua, kuatnya pengaruh bahasa Melayu memunculkan sisi positif dan negatif bagi siswa. Dari segi sisi positif, beberapa siswa yang dapat berbahasa melayu dapat membantu siswa lain untuk lebih memahami materi yang disampaikan namun di sisi lain kuatnya pengaruh bahasa Melayu menjadi masalah tersendiri karena siswa telah terbiasa dengan pengucapan abjad bahasa melayu dan struktur bahasa melayu seperti*name*.....,*saya name*..... Fenomena ketiga, adalah waktu yang efektif pembelajaran yang diberikan pihak penyelenggara yakni sekitar 40 menit setiap minggu membuat setiap pengajar harus berpikir efektif untuk mengajarkan bahasa Indonesia dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, berbicara, dan menyimak.

Selama kurun waktu 3 bulan 20 hari penugasan di sekolah Anuban Muslim School, peneliti memberikan pembelajaran bahasa Indonesia yang bersumber pada empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Keempat keterampilan berbahasa tersebut telah terintegrasi dalam satu topik pembahasan seperti pengenalan, anggota tubuh, angka, jual beli dan sampai pada struktur kalimat dasar. Fokus pembahasan pada tulisan ini lebih ditekankan pada keterampilan menulis siswa *pratum* atau sekolah dasar agar dapat menulis secara langsung abjad-abjad bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh hasil temuan di lapangan menyebutkan bahwa kemampuan menulis siswa kurang berkembang disebabkan kurangnya rasa percaya diri siswa, terbiasanya siswa hanya menulis salinan dari pengajar asli Thailand, dan terbatasnya kosakata siswa sehingga menyulitkan siswa ketika menyampaikan ide gagasan dalam bentuk tulisan.

Metode yang digunakan untuk memudahkan siswa ketika menulis adalah dengan memakai video-video interaktif. Video-video yang ditampilkan kepada siswa dideesain sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, dengan adanya beberapa video-video tersebut pada akhirnya dapat memunculkan ide-ide baru yang dapat digunakan sebagai media untuk menulis. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhadi¹ (2010:1) yang menyatakan bahwa menulis merupakan perlakuan terhadap dua kegiatan yang berbeda. Pertama, kegiatan melahirkan ide dan kedua kegiatan menuangkan ide itu ke bentuk tulisan atau lambang grafis. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul *Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pratum*.

¹ Nurhadi, *Bagaimana Menulis: Handbook of Writing* (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2010).

KAJIAN TEORI

Pada subbab landasan teori akan dibahas beberapa teori yang mendukung pembelajaran yaitu (a) pembelajaran menulis, (b) video interaktif, dan (d) kalimat sederhana. Berikut penjelasan ketiga landasan teori tersebut.

Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan ide-ide yang terdapat di dalam pikiran manusia dalam bentuk rangkaian susunan kata tertulis. Beberapa hal yang melatarbelakangi kemunculan ide adalah lahir dari bentuk-bentuk konsep yang didapatkan oleh setiap penulis melalui konstruksi pengalaman dan beberapa pengetahuan hasil identifikasi pancaindera. Identifikasi pancaindera kemudian memunculkan retrieval kata-kata yang dipilih dan dianggap paling tepat oleh penulis.

Camenson² (2008:1) menjelaskan bahwa menulis tercipta dari seorang penulis yang mencintai kata. Penulis mencintai apapun yang didengar dan dirasakan dan bagaimana mencocokkan secara bersama keaslian dan kepaduan tulisan.

Definisi menulis tidak hanya sebatas penyampaian ide pada sebuah pembelajaran dari beberapa kumpulan kata-kata yang terdapat di pikiran. Menulis jika dihubungkan dengan kondisi saat ini yang sangat erat dengan industri kreatif, memunculkan gagasan baru bahwa menulis dapat berdampak secara ekonomis terhadap para penulis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menulis selain berfungsi sebagai cipta rasa dan pikiran secara visual juga dapat digunakan sebagai sumber matapencarian bagi penulis itu sendiri selain sebagai prinsip utama yang terdapat di dalam pembelajaran.

Nurhadi³ (2010:5) secara garis besar menjelaskan ada enam tujuan menulis, yaitu menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, menghibur, menghasilkan sesuatu, dan memecahkan masalah. Sejalan dengan Nurhadi, Putra⁴ (2010:20) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah mengkomunikasikan secara jelas dan lengkap gagasan atau pemikiran penulis. Lebih meyakinkan Kusmana⁵ (2014:1) mendefinisikan kegiatan menulis sebagai hasil berpikir. Hasil berpikir yang dituangkan menjadi bentuk tulisan itu dapat berawal dari pengetahuan, pengalaman, atau pengamatan. Selain tujuan utama menulis sebagai pengungkapan ide atau gagasan yang dapat dipahami pembaca. Dalman⁶ (2015:8) menjelaskan bahwa tujuan dapat dikelompokkan menjadi

² Camenson, B, *Carreess Ini Writing* (USA: The Mc Graw-Hill Companies, 2008).

³ Nurhadi, *Bagaimana Menulis: Handbook of Writing*.

⁴ Masri Sareb Putra, "Principles of Creative Writing," *Jakarta: Penerbit Indeks*, 2010.

⁵ Kusmana, S, *Kreativitas Menulis* (Yogyakarta: Ombak, 2014).

⁶ Dalman, *Penulisan Populer* (Jakarta: PT.Grafindo Persada, 2015).

tiga, yaitu menulis dengan tujuan untuk studi, menulis dengan tujuan untuk usaha, dan menulis dengan tujuan kesenangan.

Pada penelitian ini, aktivitas difokuskan pada kemampuan menulis siswa pada jenjang sekolah dasar. Sebagai siswa sekolah dasar atau partum. Pada masa sekolah dasar keterampilan utama yang harus dimiliki siswa adalah menulis dan membaca. Khususnya menulis, keterampilan ini penting untuk memberikan keterampilan setiap siswa ketika akan mendeskripsikan sebuah ide yang ada di pikirannya. Fakta di lapangan menyebutkan bahwa keterampilan ini sangat sulit dilakukan oleh siswa karena kebiasaan dan kondisi, yaitu kecenderungan pemakaian ejaan-ejaan siam sehingga siswa kesulitan untuk menggunakan ejaan-ejaan berbahasa Indonesia.

Video Interaktif

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat berkembang pula sendi-sendi metode pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan adaptasi generasi yang harus disadari oleh setiap pendidik di Indonesia. Setiap pendidik harus memastikan media-media yang digunakan dalam pembelajar dapat memberikan dampak positif bagi siswa sehingga seluruhnya dapat berlangsung dengan tepat dan dipahami siswa.

Dalam rangka penggunaan teknologi dalam upaya pembelajaran menulis. Video interaktif sangat tepat dimanfaatkan untuk variasi pembelajaran menulis siswa. Melalui video ini, siswa dapat memperhatikan dengan seksama ragam bentuk kata-kata bahasa Indonesia disertai dengan benda yang dimaksud dalam sebuah tulisan. Selain itu, siswa juga dapat secara langsung belajar menulis melalui proses ejaan-ejaan yang terdapat di dalam tulisan.

Video interaktif adalah bentuk audio visual yang dirancang secara khusus untuk membantu pembelajaran agar lebih menarik dan diminati oleh siswa. Kumala⁷ (2004:45) menjelaskan bahwa video interaktif memiliki kelebihan apabila digunakan, antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan siswa, menyenangkan siswa, tidak klasik dan membosankan. Wibawanto menambahkan (Wibawanto⁸, 2017:137) bahwa keberadaan audio video yang tepat mampu menaikkan pemahaman pengguna media, oleh karena itu, pengembang multimedia pembelajaran interaktif wajib menambahkan audio dan video ke dalam media yang dibuat.

⁷ Budi Kumala, "Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX," Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2004.

⁸ Wandah Wibawanto and S. Sn M. Ds, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017).

Kalimat Sederhana

Berdasarkan Soedjito dan Saryono⁹ (2012: 67—87) terdapat tujuh jenis kalimat, yaitu berdasarkan (1) jumlah klausa, (2) kelengkapan unsur, (3) susunan subjek dan predikat, (4) peran subjek, (5) kategori predikat, (6) kehadiran objek dan pelengkap, dan (7) bentuk sintaksis. *Pertama*, berdasarkan jumlah klausa, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat sederhana/simpleks/tunggal dan kalimat luas/ kompleks/ majemuk. Kalimat tunggal adalah kalimat yang terdiri atas satu klausa bebas. Kalimat luas dapat bersifat setara (koordinatif), tidak setara (subordinatif), ataupun campuran (koordinatif—subordinatif).

Kedua, berdasarkan kelengkapan unsur, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat lengkap dan kalimat tak lengkap. Kalimat lengkap adalah kalimat yang unsur subjek dan predikatnya ada, sedangkan kalimat tak lengkap adalah kalimat yang subjek dan/atau predikatnya tidak ada. *Ketiga*, berdasarkan susunan subjek dan predikat, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yakni kalimat biasa dan kalimat inversi. Kalimat biasa adalah kalimat yang fungsi subjek dan predikatnya berurutan biasa, yakni subjek mendahului predikat. Akan tetapi, kalimat inversi adalah kalimat yang fungsi subjek dan predikatnya berurutan terbalik, yaitu predikatnya mendahului subjek.

Keempat, berdasarkan peran subjek, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat aktif dan kalimat pasif. Kalimat aktif adalah kalimat yang subjeknya berperan sebagai pelaku, sedangkan kalimat pasif adalah kalimat yang berperan sebagai sasaran. *Kelima*, berdasarkan kategori kelas kata predikat, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat verbal dan kalimat nomina. Kalimat verbal adalah kalimat yang predikatnya terdiri atas verba/ frasa verbal, sedangkan kalimat nomina adalah kalimat yang predikatnya terdiri atas bukan verba/ bukan frasa verbal. Menurut Sumadi¹⁰ (2009:159) kalimat berdasarkan kategori predikat, yaitu (1) nomina atau frasa nomina, (2) adjektiva atau frasa adjektival, (3) verba atau frasa verbal, dan (4) katakata lain seperti sepuluh, hujan dan sebagainya. *Keenam*, berdasarkan kehadiran objek dan pelengkap, kalimat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat tak transitif (intransitif) dan kalimat transitif. Kalimat tak transitif adalah kalimat yang predikatnya terdiri atas verba transitif, yaitu verba tidak berobjek. Kalimat transitif adalah kalimat yang berpredikat verba transitif, yaitu verba yang berobjek.

Ketujuh, berdasarkan bentuk sintaksis kalimat dibagi menjadi empat, yaitu (1) kalimat berita, (2) kalimat perintah, (3) kalimat tanya, dan (4) kalimat seru. Kalimat berita adalah kalimat yang isinya menyatakan berita. Kalimat perintah adalah kalimat yang isinya bermaksud memberikan perintah. Kalimat tanya adalah kalimat yang isinya bermaksud menanyakan sesuatu. Berdasarkan ketujuh jenis kalimat, fokus penelitian ini hanya pada kalimat kompleks atau kalimat majemuk.

⁹ Soedjito dan Saryono, D, *Tata Kalimat Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2012).

¹⁰ Sumadi, *Sintaksis Bahasa Indonesia* (Malang: Asah Asih Asuh, 2009).

Kalimat kompleks tersebut, yaitu kalimat kompleks setara, kalimat kompleks bertingkat, dan kalimat kompleks campuran.

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini akan dipaparkan tentang (1) pendekatan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) pengumpulan dan instrumen data, dan (4) analisis data.

Pendekatan penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif yang dirancang dengan desain penelitian deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan fenomena hasil produksi kalimat siswa. Jenis penelitian menggunakan analisis sintaktik Parera¹¹ (2009:65). Terdapat dua alasan dipilihnya pendekatan dan jenis penelitian ini 1) mengetahui produksi tulisan siswa dari ketepatan penggunaan kosakata, dan 2) mengetahui improvisasi produksi tulisan dari siswa. Data penelitian ini merupakan beberapa satuan gramatikal produksi tulisan siswa di Anuban Muslim Satun *School*. Sumber data penelitian ini berupa produksi tulisan siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap, 1) tahap pertama, analisis kemampuan tulisan awal siswa dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kemampuan siswa, 2) tahap kedua, pengenalan beberapa kosa kata melalui video interaktif, 4) tahap ketiga, tahap pengambilan data berupa hasil produksi tulisan siswa dan 5) tahap keempat berupa tahap analisis data hasil produksi tulisan siswa. Sedangkan alat pengumpulan data berupa lembar kerja siswa yang digunakan sebagai cara untuk memproduksi tulisan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber pada konsep analisis struktural (Parera¹², 2009:65). Konsep analisis struktural dilakukan dengan menentukan satuan gramatikal yang didasarkan pada ciri bentuk dan ciri distribusinya posisi satuan lingual yang lebih kecil dalam satuan yang lebih besar, misalnya distribusi kata dalam frasa, klausa, dan kalimat). Ciri bentuk dan ciri distribusional ditentukan oleh satuan kalimat dan klausa yang didasarkan pada intonasi final. Tahapan analisis data terdiri dari (a) reduksi data, pengkodean data, (3) analisis, dan (4) penarikan simpulan.

DATA DAN PEMBAHASANNYA

Penggunaan metode berbasis video interaktif dapat diketahui 1) produksi tulisan yang dihasilkan siswa, 2) improvisasi susunan kata-kata yang dihasilkan siswa. Kedua produksi tersebut

¹¹ Jos Daniel Parera, "Dasar-Dasar Analisis Sintaksis," *Jakarta: Erlangga*, 2009.

¹² Parera.

dapat dianalisis sebelum dan sesudah diimplentasikannya metode berbasis video interaktif tersebut. Berikut pembahasan berdasarkan hasil tulisan siswa.

a) Produksi tulisan yang dihasilkan siswa

Produksi tulisan siswa menghasilkan kata-kata yang ditulis siswa. Hasil kata-kata tersebut diperoleh setelah siswa menyaksikan video interaktif secara berkala.

- (1) *Tagan, tajon, taqan, tngan, tagan* → *tangan* (*Tasneem, Kannika, Roree, Jiranat*)
- (2) *Sakolah, segolah* → *sekolah* (*Husbee*)
- (3) *Saya bari Satun* → *dari* (*Jasmin*)
- (4) *Abik* → *adik* (*Faris*)
- (5) *Bulut, mulus, mulur, muluar, mulut, Mulod* → *mulut* (*Silmee, Firhana, Zeeren*)
- (6) *Baja* → *baju* (*Akareema*)
- (7) *Name* → *nama*

Data (1) menunjukkan perkembangan signifikan tulisan-tulisan siswa dari suatu keadaan yang sebelumnya kesulitan untuk menulis kata-kata berbahasa Indonesia. Setelah diimplementasikannya penggunaan video interaktif, siswa dapat menulis kata berbahasa Indonesia “tangan” meskipun dalam penerapannya masih belum sempurna, seperti hasil tulisan *tagan, tajon, taqan, tngan, dan tagan*. Namun, apabila dianalisis menggunakan disiplin ilmu fonologi, gabungan huruf-huruf tersebut sudah menunjukkan perkembangan signifikan “tangan”.

Data (2) menunjukkan perkembangan signifikan penulis kata “sekolah” oleh siswa. Meskipun dalam pelaksanaannya, terdapat kesalahan tulisan *sakolah* dan *segolah*. Namun, meskipun penulisan kurang sempurna, ide yang dituliskan oleh siswa mampu ditangkap oleh pembaca. Perkembangan ini terjadi setelah pembelajaran memberikan suplemen-suplemen video interaktif kepada siswa.

Data (3) menunjukkan temuan lain dalam proses pembentukan kalimat. Struktur yang dihasilkan telah mendekati sempurna. Namun, terjadi kesalahan huruf [d]. Perkembangan ini cukuplah signifikan karena siswa telah mampu menyusun sebuah struktur kalimat.

Data (4) sama halnya dengan data (3), keduanya memiliki bentukan kata yang hampir menunjukkan perkembangan secara sempurna. Siswa dapat mewujudkan nama benda yang dimaksud namun mengalami kesalahan pemilihan huruf [d]. Kedua kesalahan ini wajar karena dari sisi fonem keduanya memiliki kemiripan.

Data (5) terjadi variasi kesalahan pembentukan tulisan dari kata “mulut”, tercatat variasi kesalahan penulisan tersebut terdiri dari *bulut, mulus, mulur, muluar, dan mulod*. Akan tetapi, apabila

dianalisis, dari beberapa tulisan siswa dapat diketahui perkembangan penulisan. Beberapa kata yang dihasilkan telah memiliki satu kesatuan fonem sama seperti kata yang dituju yakni “mulut”

Data (6) merupakan hasil tulisan siswa yang menunjukkan kedekatan bunyi fonem. Meskipun secara ejaan mengalami kesalahan, perkembangan siswa patut diapresiasi karena telah dapat menulis kata yang mendekati bentuk aslinya “baju”. Perkembangan ini menjadi positif dari praktik sebelumnya.

Data (7) menunjukkan interferensi bahasa Indonesia dan Melayu. Secara ide, siswa memiliki kemampuan yang benar untuk menulis. Namun, dalam proses penulisan dan praktiknya, siswa mengali kesalahan dalam penulis abjad di akhir karena pengaruh bahasa Melayu. Sisi positif yang dapat dianalisis adalah adanya perkembangan bentuk tulisan sefonem yang mendekati ide yang diharapkan sampai kepada pembaca (“nama”).

b) Improvisasi susunan kata-kata

Bentuk-bentuk improvisasi kata-kata merupakan hasil tulisan siswa setelah pembelajaran berbasis video interaktif dilakukan. Berikut hasil analisis tulisan-tulisan tersebut.

- (1) *Abang* → *Kakak* (*Akareema*)
- (2) *Volleyball* → *Bola voli* (*Akareema, Natjamee*)
- (3) *University* → *Universitas*

Data (1) menunjukkan bentuk improvisasi kata yang sebelumnya tidak terdapat dalam pembelajaran berbasis video interaktif. Namun, temuan ini positif karena siswa dapat menulis ejaan “abang” dengan benar dan sesuai dengan ide yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca.

Data (2) menunjukkan improvisasi tulisan yang berasal dari kosa-kata asing. Pilihan penulisan tersebut berdasar karena siswa tidak mengetahui bahasa Indonesia dari bola voli. Namun, gejala ini termasuk positif karena ide dan tulisan sudah selaras.

Data (3) menunjukkan improvisasi yang berasal dari ejaan bahasa asing. Temuan tersebut sama dengan yang terjadi di data (2). Gejala ini termasuk positif karena ide dan tulisan sudah selaras.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini terdapat beberapa temuan penting yang diperoleh dari hasil analisis kemajuan perkembangan produksi keterampilan menulis siswa di Anuban Muslim Satun School dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis video interaktif. Temuan-temuan yang dimaksud, yaitu 1) dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis video interaktif, kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan meskipun masih terdapat kesalahan pilihan

huruf karena adanya inferensi dari bahasa melayu dan kedekatan fonem, 2) dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis video interaktif, ide yang dihasilkan siswa meningkat. Hal tersebut terbukti dengan adanya kosakata-kosakata baru yang tidak diajarkan sebelumnya namun memiliki persamaan makna dan dapat dipahami oleh pembaca.

Saran yang dapat diberikan bagi pembelajar maupun peneliti adalah sebagai berikut. Pertama, bagi pembelajar, contoh pelaksanaan pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat dijadikan rujukan atau acuan untuk melaksanakan pembelajaran menyenangkan kepada siswa. Setiap pembelajar dapat menggunakan variasi yang lain menyesuaikan kebutuhan siswa di lapangan. Seperti halnya di Anuban Muslim Satun, setiap siswa khususnya setingkat sekolah dasar memiliki ketertarikan kinestetik untuk bergerak maka video interaktif menjadi pilihan utama untuk bernyanyi atau memerhatikan gerakan-gerakan visual. Berbeda dengan tempat lain yang lebih menitikberatkan pada kemampuan mendengarkan atau berbicara. Kedua, bagi peneliti, temuan-temuan yang terjadi diharapkan dapat menjadikan motivasi untuk meneliti dari aspek-aspek kemampuan berbahasa lainnya, seperti membaca, berbicara, dan menyimak. Diharapkan melalui sebaran-sebaran penelitian tersebut dapat meningkatkan khasanah penelitian bagi siswa sekolah dasar sehingga dapat bermanfaat bagi pembelajar ketika memberikan perlakuan kepada siswa dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Camenson, B. *Carreess Ini Writing*. USA: The Mc Graw-Hill Companies, 2008.
- Dalman. *Penulisan Populer*. Jakarta: PT.Grafindo Persada, 2015.
- Kumala, Budi. "Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX." *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*, 2004.
- Kusmana, S. *Kreativitas Menulis*. Yogyakarta: Ombak, 2014.
- Nurhadi. *Bagaimana Menulis: Handbook of Writing*. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2010.
- Parera, Jos Daniel. "Dasar-Dasar Analisis Sintaksis." *Jakarta: Erlangga*, 2009.
- Putra, Masri Sareb. "Principles of Creative Writing." *Jakarta: Penerbit Indeks*, 2010.
- Soedjito dan Saryono, D. *Tata Kalimat Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2012.
- Sumadi. *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Malang: Asah Asih Asuh, 2009.
- Wibawanto, Wandah, and S. Sn M. Ds. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.