



## DÉVELOPPEMENT DU MATÉRIEL "SE LOGER" BASÉ SUR L'APPLICATION CAPCUT VIDEO EDITING

Emy Zege Silalah<sup>1</sup>, Junita Friska<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan

Post-el: emy.zsilalahis@gmail.com<sup>1</sup>

[junitafriska@yahoo.com](mailto:junitafriska@yahoo.com)<sup>2</sup>

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini mengeksplorasi kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa semester kedua dalam mengikuti materi "Se Loger", terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Metode Research and Development (R&amp;D) digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Capcut Video Editing, dengan fokus pada tema "Se Loger". Produk akhir berupa materi presentasi yang mencakup tujuan pembelajaran, deskripsi materi, contoh soal, konten audiovisual, dan gambar, mengikuti model ADDIE yang melibatkan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Evaluasi oleh para ahli menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, dengan skor keseluruhan 90% untuk materi dan 85,7% untuk media. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan materi pembelajaran berbasis video yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa dan penggunaan struktur gramatikal seperti "le pronom y" dan penggunaan "Si" dalam konteks "Se Loger".</i></p>	<p>Diajukan: 15-4-2024          Diterima : 9-6-2024          Diterbitkan : 25-7-2024</p> <p><b>Kata kunci:</b>          Capcut Video Editing;          Media pembelajaran;          Se Loger</p> <p><b>Keywords:</b>          Capcut Video Editing;          Se Loger; Vidéo          d'apprentissage</p>
<p><b>Résumé</b></p> <p><i>Cette recherche explore les difficultés rencontrées par les étudiants du deuxième semestre dans l'apprentissage du matériel "Se Loger", les limitations des supports d'apprentissage attractifs et interactifs, ainsi que les défis d'intégration de la technologie dans l'enseignement des langues. La méthode de recherche et développement (R&amp;D) a été utilisée pour créer des matériels d'apprentissage interactifs avec l'application de montage vidéo Capcut, se concentrant sur le thème "Se Loger". Le produit final est un support de présentation incluant les objectifs d'apprentissage, la description du matériel, des exemples de questions, du contenu audiovisuel et des images, suivant le modèle ADDIE impliquant analyse, conception, développement. L'évaluation par des experts a montré que les matériels et les supports d'apprentissage développés sont excellents, avec un score global de 90 % pour le matériel et 85,7 % pour le support. Cette recherche démontre que le développement de supports d'apprentissage vidéo attractifs et interactifs peut améliorer la compréhension des étudiants, particulièrement dans l'apprentissage des langues et l'utilisation de structures grammaticales telles que "le pronom y" et le supposition "Si" dans le contexte de "Se Loger".</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b>          Silalah, E.Z., &amp; Friska, J. (2024). Développement Du Matériel "Se Loger" Basé Sur L'application Capcut Video Editing. <i>IJET: Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques</i>, 2(1), 27-37. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJET">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJET</a></p>	

## INTRODUCTION

Le développement de la technologie de l'information et de la communication a touché divers aspects de la vie, y compris l'éducation. L'ère de la mondialisation apporte de nouveaux défis dans le domaine éducatif, notamment l'intégration efficace de la technologie d'apprentissage. La pandémie de Covid-19, de 2020 à 2022, a accéléré la transformation digitale dans l'éducation en poussant vers l'adoption de l'apprentissage en ligne comme alternative principale. Cependant, cette transition soulève divers défis, particulièrement en assurant une qualité d'apprentissage efficace et engageante pour les étudiants.

Sur la base des données obtenues à partir de la distribution d'enquêtes sur l'analyse des besoins, sur 15 étudiants, 93,3 % ont déclaré que la compétence en description de texte est très importante, 80 % ont déclaré que la production écrite élémentaire est difficile à comprendre, et 73,3 % des étudiants sont convaincus qu'une vidéo d'Apprentissage attrayante, simple, et ayant une bonne combinaison de couleurs peut améliorer leur compréhension de la rédaction de textes descriptifs. Sur 22 étudiants, 93 % ont déclaré que l'aspect le plus difficile à comprendre est la grammaire, et 80 % ont déclaré qu'il est difficile de comprendre la structure du texte descriptif, ce qui les empêche de rédiger le texte lui-même.

Selon les résultats de l'entretien avec l'un de professeur responsables du cours de Production Écrite Élémentaire à l'UNIMED (Dr. Rabiah Adawi, M.Hum.), elle a déclaré que les étudiants ont des difficultés à rédiger des textes descriptifs en raison de leur manque d'activité dans la prise de notes sur des mots peu familiers et de leur manque de motivation à en apprendre davantage sur la grammaire nécessaire pour rédiger ces textes. De plus, les étudiants comprennent encore insuffisamment la structure même du texte, ce qui les piège dans leur ignorance. Aussi, les étudiants rencontrent des difficultés pour rédiger des textes descriptifs, en particulier dans le contenu "Se Loger". Les aspects grammaticaux que les étudiants comprennent moins bien incluent les adjectifs, les phrases de liaison, les expressions de lieu, les mots interrogatifs et les structures de phrase.

Le chercheur a décidé de développer du matériel d'apprentissage pour la description des lieux. Pour cette raison, le chercheur explore des moyens de décrire des endroits en français, tels que la description des objets dans la maison et à l'école, l'utilisation de verbes appropriés, l'emploi de phrases appropriées pour exprimer la localisation, l'utilisation de phrases appropriées pour relier des idées, et l'utilisation de mots interrogatifs pour des situations appropriées. Tout cela est élaboré en utilisant l'application *Capcut Video Editing*.

En tant que compétence, l'écriture n'est pas seulement pertinente dans le domaine académique, mais elle est également utile dans divers aspects de la vie quotidienne, tels que la rédaction de lettres, de rapports, d'e-mails, de blogs et d'articles. La compétence en écriture de qualité améliore la capacité de communication et aide une personne à être plus précise et efficace dans la transmission de messages aux autres.

Citée dans le CECRL (Cadre européen commun de référence pour les langues), les compétences attendues chez les étudiants de niveau A2 sont les suivantes:

No.	Le niveau de compétence A2
1.	Comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines de l'environnement quotidien (par exemple, informations personnelles et familiales simples, achats, travail)
2.	Pouvoir communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels
3.	Savoir décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats

Tomlinson (1998:xi) explique que:

*"Anything which is used to teach language learners. Materials can be in the form of a textbook, a workbook, a cassette, a CD Room, a video, a photocopied handout, a newspaper, a paragraph written on a whiteboard: anything which presents or informs about the language being learned"*.

Des recherches antérieures ont souligné l'importance des supports d'apprentissage interactifs pour améliorer la compréhension des étudiants. Alfi Nur Fadilah et al. (2022) ont étudié le développement de supports d'apprentissage vidéo pour améliorer les compétences en écriture de textes procéduraux des élèves, révélant que l'utilisation de vidéos améliore significativement la compréhension des étudiants. Nurlaili (2023) a également mis en évidence l'importance des supports d'apprentissage basés sur des applications pour augmenter l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage, en particulier à travers l'utilisation de Capcut dans le développement des supports d'apprentissage. Luvita Fariska Deriyana et Nurmainira (2022) ont montré que l'utilisation de vidéos pédagogiques à travers l'application Capcut en classe de cinquième primaire peut efficacement améliorer la compréhension du sujet.

Cependant, il existe un manque dans l'utilisation de la technologie d'apprentissage, en particulier l'application Capcut Video Editing, pour le développement de matériel pédagogique en langue française sur le thème "Se Loger". La majorité des recherches précédentes se concentrent sur le développement de matériel dans le contexte des leçons de science et de procédures, tandis que le potentiel de cette application dans le soutien à l'apprentissage des langues, en particulier dans le contexte de "Se Loger", n'a pas été pleinement exploré.

Par conséquent, cette recherche vise à développer et à évaluer l'efficacité du matériel pédagogique en langue française utilisant l'application Capcut Video Editing, en se concentrant sur le thème "Se Loger". En appliquant la méthode de recherche et développement (R&D) et le modèle ADDIE, cette étude cherche à offrir une solution aux problèmes d'apprentissage de la langue française qui sont interactifs et engageants, à combler les lacunes existantes, et à contribuer à l'innovation dans l'enseignement des langues avec la technologie.

Selon Borg et Gall (citée par Fitri et Haryanti, 2020: 47-48), la recherche en développement est une conception de recherche visant à développer et à tester la validité d'un produit spécifique.

Selon Sugiyono (2013:297), la méthode de recherche Research and Development (R&D) est une méthode de recherche utilisée pour développer ou améliorer un produit, une méthode ou un processus en suivant des étapes structurées. Cette méthode vise à générer une innovation ou une amélioration pouvant être mise en œuvre dans la pratique.

L'hypothèse posée dans cette recherche est que l'utilisation de l'application Capcut Video Editing dans le développement de matériel pédagogique en langue française sur le thème "Se Loger" améliorera les compétences linguistiques des étudiants et rendra le processus d'apprentissage plus intéressant et interactif. L'innovation de cette recherche réside dans l'intégration d'une application de montage vidéo dans l'enseignement du français, offrant une nouvelle approche dans la conception de l'apprentissage qui est plus attrayante et efficace.

## MÉTHODOLOGIE

Cette recherche a été menée à la *Digital Library* de l'Université d'État de Medan. La période de cette recherche s'étend de janvier 2024 à mars 2024. L'objet de cette recherche est le développement de vidéos d'apprentissage du français utilisant Capcut Video Editing. Le sujet se focalise sur le développement de matériel d'apprentissage autonome pour les étudiants en éducation du français à l'Université d'État de Medan, axé sur le thème "Présentateur" et "Décrire un lieu".

La méthode de recherche et développement (R&D) a été utilisée, suivant le modèle ADDIE, pour développer ou améliorer un produit, une méthode, ou un processus. Ce modèle comprend les étapes d'analyse, de conception, de développement, d'implémentation, et d'évaluation, avec l'objectif d'innover et d'améliorer l'efficacité de l'apprentissage. Procédure de Recherche:

1. Analyse: À partir d'enquêtes sur l'analyse des besoins parmi les étudiants, il a été identifié que la compétence en description de texte et la compréhension de la grammaire sont essentielles, et qu'une vidéo d'apprentissage attrayante peut améliorer la compréhension.
2. Design: La conception de matériel d'apprentissage est réalisée en utilisant Capcut Video Editing, en intégrant des images, vidéos, textes, et audios. La planification inclut la sélection du matériel adéquat, la collecte des ressources nécessaires, et la création d'un storyboard.
3. Développement: Le matériel est développé via Capcut Video Editing puis validé par des experts en contenu et en médias pour s'assurer de sa qualité et de son adéquation avec les objectifs pédagogiques.

Des instruments spécifiques sont utilisés pour évaluer le matériel d'apprentissage développé, en se concentrant sur l'évaluation par des experts en contenu et en médias. Ces instruments sont conçus pour mesurer l'efficacité et la pertinence du matériel en relation avec les objectifs d'apprentissage et les besoins des étudiants.

La validation par des experts en contenu et en médias joue un rôle crucial pour garantir que le matériel d'apprentissage développé est non seulement technologiquement avancé et visuellement attrayant mais aussi pédagogiquement solide et aligné sur les besoins d'apprentissage spécifiques des étudiants en français. Ce processus permet d'assurer que le matériel est efficace pour améliorer les compétences linguistiques des étudiants, en particulier dans la description de lieux en français, et contribue significativement à l'innovation dans le domaine de l'éducation linguistique.

## RÉSULTAT ET DISCUSSION

Le développement de matériel pédagogique en utilisant la méthode R & D et le modèle ADDIE comprend plusieurs étapes, à savoir : 1) Analyse, 2) Conception, et Développement. Le développement est réalisé à l'aide de l'application de montage vidéo Capcut.

### 1. Analyse

Sur la base des données obtenues à partir de la distribution d'enquêtes sur l'analyse des besoins, parmi 15 étudiants, 93,3 % ont déclaré que la compétence en description de texte est très importante, 80 % ont déclaré que la rédaction de textes descriptifs est difficile à comprendre, et 73,3 % des étudiants sont convaincus qu'une vidéo d'apprentissage attrayante, simple, et ayant une bonne combinaison de couleurs peut améliorer leur compréhension de la rédaction de textes descriptifs. Sur 22 étudiants, 93 % ont déclaré que l'aspect le plus difficile à comprendre est la grammaire, et 80 % ont déclaré qu'il est difficile de comprendre la structure du texte descriptif, ce qui les empêche de rédiger le texte lui-même.

Le choix du matériel est adapté au programme du semestre 2 à l'UNIMED avec CPMK 6, thème : Se loger, matériel : Choisir un lieu de vie. Ce matériel comprend trois indicateurs: Matériel linguistique : pronom <y>, construction de l'imperatif avec un pronom, expression de la continuité, construction Si + verbe au présent, verbes (mettre, peindre, suivre). Matériel de vocabulaire : logement, meubles et objets de la maison, itinéraire, instructions, et expression de la nécessité. Matériel culturel : Français et logement, le rêve du départ à l'étranger. À partir des résultats de l'analyse des données recueillies auprès des étudiants du deuxième semestre, l'utilisation de Capcut Video Editing dans l'apprentissage du français a été identifiée comme une solution pour surmonter les problèmes d'apprentissage rencontrés.

### 2. Design

À cette étape, le matériel d'apprentissage sera développé en se référant au RPS et aussi au livre Tendances A1.

### 3. Développement

Cette étape est prévue de janvier à mars 2024 comme partie du processus de développement du matériel pédagogique "Se Loger". À cette étape, le matériel pédagogique est présenté sous forme de vidéo éditée à l'aide de l'application Capcut pour enrichir l'expérience d'apprentissage des étudiants. Le matériel développé dans cette recherche est spécifiquement conçu pour surmonter diverses difficultés rencontrées par les étudiants, telles que les difficultés dans l'utilisation du pronom Y, les verbes souvent utilisés dans le contexte de se loger, le vocabulaire pertinent ainsi que l'usage de la Supposition Si.

La vidéo pédagogique développée avec Capcut introduira et mettra en pratique ces concepts à travers des visuels attrayants, une narration claire, et des exemples pertinents, assurant que les étudiants peuvent comprendre et appliquer ces concepts dans le contexte approprié. De plus, cette vidéo sera complétée par une explication détaillée de l'utilisation du pronom Y dans des dialogues quotidiens de se loger, enrichissant le vocabulaire des étudiants et inclura également des exercices simples, notamment dans le contexte de "Se Loger".





Exercices



Le Verbe Mettre



Le verbe suivre

## La Faisabilité

### 1. Validation par l'expert du matériel

Les experts en recherche en matériel informatique apportent des critiques et des suggestions afin que le développement de ce matériel se déroule sans problème. Voici les résultats de l'expertise en la matière :

No	Aspects d'évaluation Matériel pédagogique	Marque				
		5	4	3	2	1
1.	Conformité matérielle avec CPMK	✓				
2.	Le matériel pédagogique contient des connaissances linguistiques basées sur des critères de capacité à écrire et à étudier au CECRL Niveau A1.		✓			
3.	Le matériel pédagogique est capable d'encourager la curiosité des élèves pour le français.		✓			
4.	Le format (conception) du contenu du matériel pédagogique soutient la mise en œuvre d'activités de communication par l'écriture dans chaque unité du matériel pédagogique.	✓				
5.	Adéquation du matériel au niveau de difficulté de l'apprenant		✓			
6.	Lien entre le matériel et les objectifs d'apprentissage	✓				
7.	Exhaustivité et pertinence des informations importantes de Se Loger		✓			
8.	Du matériel pédagogique à jour		✓			
9.	Adéquation du matériel au niveau de compréhension de l'élève	✓				
10.	Facilité de compréhension du matériel par les étudiants		✓			
11.	Les concepts sont présentés séquentiellement du facile au difficile.	✓				
12.	Clarté de la bibliographie	✓				
13.	Fournir des exemples ou des illustrations		✓			
14.	Séquence du matériel pédagogique pour chaque étape		✓			
15.	Exactitude grammaticale	✓				
16.	Efficacité des questions pratiques	✓				
17.	Adéquation de la durée du test	✓				
18.	Le matériel peut faciliter l'apprentissage de Se Loger par les étudiants.		✓			
19.	Il y a une précision orthographique.		✓			
20.	La taille de l'écriture peut être lue clairement par les lecteurs.	✓				
<b>TOTAL</b>		<b>90/100</b>				
<b>Pourcentage</b>		<b>90%</b>				
<b>Critère</b>		<b>Très bien</b>				

Validation du Materiel

$$x = \frac{90}{100} = 100\% = 83\%$$

## 2. Validation par l'expert du media

Les experts en médias de recherche émettent des critiques et des suggestions afin que le développement de ce média se déroule sans problème. Voici les résultats de l'évaluation de l'expert en médias :

No	Aspects d'évaluation		Marque				
	Aspects des caractéristiques des médias		5	4	3	2	1
1.	Les instructions d'utilisation sont faciles à comprendre			✓			
2.	Informations du guide de l'utilisateur			✓			
3.	La vitesse de présentation peut être contrôlée		✓				
4.	Le programme est facile à utiliser		✓				
<b>Aspects d'affichage des médias</b>							
5.	Utilisation d'éléments visuels (images, graphiques, etc.)			✓			
6.	Utilisation d'éléments auditifs (voix, musique, etc.)		✓				
7.	Sélection du type et de la taille du texte		✓				
8.	Correspondance des couleurs avec le fond			✓			
9.	Implication des utilisateurs (interactive, participative)			✓			
10.	Créativité dans la présentation du matériel			✓			
11.	Qualité vidéo			✓			
12.	Utilisation efficace des effets visuels de Capcut Video Editing			✓			
13.	Qualité audio			✓			
14.	Présentation attrayante			✓			
<b>TOTAL</b>			<b>60/70</b>				
<b>Pourcentage</b>			<b>85.7%</b>				
<b>Critère</b>			<b>Bien</b>				

Validation du Media

$$x = \frac{60}{70} = 100\% = 85.7\%$$

## CONCLUSION ET SUGGESTION

Basé sur le résultat de la recherche de Développement du Matériel "Se Loger" Basé Sur L'application Capcut Video Editing, on peut conclure que :

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage en utilisant le modèle de développement d'ADDIE prend 3 étapes. Ce sont l'analyse, le design et le développement. Sur la base des données obtenues à partir de la distribution d'enquêtes sur l'analyse des besoins, parmi 15 étudiants, 93,3 % ont déclaré que la compétence en description de texte est très importante, 80 % ont déclaré que la rédaction de textes descriptifs est difficile à comprendre, et 73,3 % des étudiants sont convaincus qu'une vidéo d'apprentissage attrayante, simple, et ayant une bonne combinaison de couleurs peut améliorer leur compréhension de la rédaction de textes descriptifs. Sur 22 étudiants, 93 % ont déclaré que l'aspect le plus difficile à comprendre est la grammaire, et 80 % ont déclaré qu'il est difficile de comprendre la structure du texte descriptif, ce qui les empêche de rédiger le texte lui-même.
  - a. Ensuite, le chercheur a créé un design pédagogique conforme au CPMK, compétences de base 3.2 et 3.4, avec le thème "Présentateur" et le matériel

"Décrire un lieu" et a ajouté une explication détaillée sur le pronom y, ainsi que le vocabulaire lié à se loger. Le chercheur a également développé du matériel sur la supposition Si et la structure de la phrase.

- b. Le matériel développé est les pronom Y, le supposition Si, le adjectif et le vocabulaire. Le contenu éducatif est divisé en trois segments principaux : l'introduction, l'explication, et la section supplémentaire. Dans la conception de ce média d'apprentissage, des facteurs tels que la manière de présenter les informations, l'utilisation des médias, et la facilité d'accès sont prioritaires. Le média est structuré à partir de a) Instructions d'utilisation, b) Page présentant les compétences (description de l'apprentissage et objectifs d'apprentissage), c) Contenu d'apprentissage, d) Page pour l'évaluation (activités d'exercice).
2. Les résultats de l'évaluation par les experts en matière et les experts en médias montrent que les matériaux et les médias d'apprentissage qui ont été créés sont aptes à être utilisés. Selon l'évaluation des experts, la présentation du matériel d'apprentissage conçu a atteint un score de 90%, classé dans la catégorie "Très Bien", comme en témoignent les scores obtenus. L'analyse des résultats de validation montre que le contenu du matériel d'apprentissage a reçu un score de 90%, avec des indicateurs de qualité jugés "Très Bien". En ce qui concerne la validité de la présentation du média d'apprentissage, les experts ont attribué un score de 85,7%, qui se situe dans la catégorie "Bien". Ce score a été obtenu à travers l'évaluation des caractéristiques et de l'apparence du média (85,7%), où les indicateurs évalués dans ces aspects ont été considérés comme bien.

Les vidéos d'apprentissage conçues devraient idéalement soutenir l'enseignement du français au niveau A1. Concernant les suggestions pour le développement du matériel d'apprentissage et des médias d'apprentissage en utilisant l'application Capcut Video Editing, voici quelques points clés :

1. Pour les enseignants, le matériel d'apprentissage développé à travers Capcut Video Editing peut être intégré dans la présentation des matières avec l'aide de certains dispositifs conçus pour faciliter l'utilisation des médias. Ce média créé avec Capcut Video Editing peut être appliqué non seulement en français mais aussi dans d'autres matériels.
2. Pour les élèves, ce média est conçu pour être utilisé de manière autonome sans nécessiter l'aide directe de l'enseignant grâce à son interface conviviale, attrayante, et amusante, et est accessible partout car disponible en ligne. Ce développement devrait servir de référence pour les recherches futures sur l'e-learning, avec l'objectif d'améliorer la qualité de l'apprentissage en ligne en ligne avec le développement technologique.
3. Pour les chercheurs, il est important de rendre le média d'apprentissage avec Capcut Video Editing plus attrayant, afin d'améliorer la compréhension, la créativité, et une interaction efficace entre les élèves et les enseignants qui peut être appliquée dans d'autres matériels.
4. Étant donné que ce produit de développement est limité au thème Se Loger, un développement plus poussé est nécessaire en utilisant d'autres matériels

d'enseignement du français adaptés au niveau du lycée, avec une approche ajustée en fonction des spécifications de ce matériel.

## BIBLIOGRAPHIE

- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2003, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fahriyanti, Alvira Jasmin Eka, dkk. 2021. "Pengembangan Media 'Klik Aja' dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa kelas VIII." *Mardibahasa 1(2)*
- Fariska, Luvita, dkk. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut Video Editing* di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA 07(1)*, 1-10
- Fitriana, N. S. 2018. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hartina, Ainun. 2018. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Bahasa Bugis Melalui Media Lingkungan Siswa Kelas Vii.4 Smpn 1 Watansoppeng*. Universitas Negeri Makassar
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Hermaditoyo, Stanislaus. 2018. "Teks Deskriptif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. volume 10 : 137-273
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA.
- Khulsum, Umi, Yusak Hudiyono, & Endang Dwi Sulistyowati. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA.' *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya 1(1)*: 1-12
- Lubis, M. Joharis. "Pemanfaatan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding dan Transformasi Pembelajaran Nasional 2021 1*:440-50
- Norzaimi, Humaira Batrisyia, dkk. 2021. "The Development of E-Content 'Sci-Anime2021' for PDPD during Covid-19 Era. "i-JaMCSIIIX 2021)
- Nurlaili, dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut dalam Materi Menemukan Pesan dari Dongen Bergambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.
- Prastya, A. 2016. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII.
- Pratama, Maulidya Putri, & Muhlasin Amrullah. 2021. Learning Strategies at SMA Muhammadiyah 3 Tulungan During Pandemic Covid-19. *ICECRS: 77-79*

- Priyatni, Endah Tri. 2015. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabarudin, 2018. Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013). *Jurnal An-Nur* 04(01):1-8
- Semi, M Atar, 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Sugiyono. 2016. *“Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung : CV Alfabeta.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Widyastuti, Ana. 2017. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Media Komputindo