

***THE STORYBOARDS IN MAKING SHORT FILM AS AN IMPLEMENTATION OF
LEARNING ANECDOTE TEXTS***

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN *STORYBOARD* DALAM PEMBUATAN FILM
PENDEK SEBAGAI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT**

Hasminur¹, Zulhaini², Arief Rachman Hadi³, Mangatur Sinaga⁴

¹Indonesia, Universitas Riau, hasminurmino@gmail.com

²Indonesia, Universitas Riau, zulhaini.hasan1980@gmail.com

³Indonesia, Universitas Riau, ariefrachmanhadi13@gmail.com

⁴Indonesia, Universitas Riau, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id

Article history: Received: 8 November 2022

Revision: 19 November 2022

Accepted: 20 Desember 2022

Available online 28 Desember 2022

ABSTRACT

The research was conducted using a quasi-experimental design to determine whether the different variables work. This study aims to determine the effectiveness of using storyboards in making short films as an implementation of learning anecdotal texts in SMA/SMK/MA. This research was a quasi-experiment. The effectiveness of using storyboards in making short films as an implementation of anecdotal text learning in SMA/SMK/MA between classes that are treated using storyboards and without storyboards. Written tests and multiple-choice exams were used to develop success in this study. The experimental class was treated using storyboards in making short films of anecdotal texts, and the control class was not treated before the learning process. The research findings above show that the experimental group treatment using storyboards to make anecdotal short films is superior to the control group treatment that does not use storyboards.

Keywords: *Effectiveness, storyboard, Short Film, Anecdotal Text, Learning*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen semu, adalah untuk menentukan apakah variabel yang berbeda berhasil atau tidak. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan penggunaan storyboard dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot di SMA/SMK/MA. Penelitian ini bersifat eksperimen semu. Keefektifan penggunaan storyboard dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot di SMA/SMK/MA antara kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan storyboard dan tanpa menggunakan storyboard. Tes tertulis, ujian pilihan ganda digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan dalam penelitian ini. Baik kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan storyboard dalam pembuatan film pendek teks anekdot, maupun kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan diberikan ujian ini sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Temuan penelitian di atas menunjukkan bahwa perlakuan kelompok eksperimen memanfaatkan storyboard untuk membuat film pendek anekdot lebih unggul daripada perlakuan kelompok kontrol yang tidak menggunakan storyboard.

Kata Kunci: keefektifan, storyboard, film Pendek, teks anekdot, pembelajaran.

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).11219](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).11219)

Citation: Hasminur, H., Zulhaini, Z., Hadi, A. R., & Sinaga, M. (2022). Keefektifan Penggunaan *Storyboard* Dalam Pembuatan Film Pendek sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdot. *Geram*, 10(2).

PENDAHULUAN

Teks anekdot merupakan teks yang berbicara mengenai perihal lucu yang di dalamnya terdapat suatu amanat atau kritik yang ingin disampaikan secara tidak langsung. Menurut (Wijana 1995:24) teks anekdot adalah tulisan berisikan perihal lucu atau humor untuk bergurau, menyindir atau menawarkan komentar samar tentang setiap dan semua bentuk bias atau kekejaman sosial. Menurut (Kosasih 2014:2), teks anekdot adalah "teks yang berbentuk cerita, di dalamnya terdapat komedi dan juga kritik; karena mengandung kritik, anekdot sering kali bersumber pada peristiwa atau kejadian yang sebenarnya".

Fungsi teks anekdot menurut (Sikumbang, 2022) adalah mengembirakan pembaca dengan kisah lucu yang disampaikannya yang diarahkan untuk mengkritik tokoh publik yang mendatangkan

persoalan dalam masyarakat, seperti korupsi. Anekdote bahkan bertujuan untuk mengubah perilaku insan menjadi lebih baik. Ini ditampilkan dalam cerita yang berbentuk sindiran.

Kurikulum mardeka di dalamnya terdapat teks anekdot yang diajarkan di kelas X SMA/SMK/MA pada materi cerita lucu. Untuk membuat siswa lebih kreatif dalam memproduksi teks anekdot ini, salah satu yang diajarkan adalah memproduksi teks anekdot dalam bentuk video atau film pendek. Hal ini membuat siswa lebih semangat untuk mengikuti materi ini, karena siswa tidak sekedar membaca atau menulis teks anekdot, tetapi juga siswa mampu membuat video atau film pendek. Video teks anekdot sudah sering dilihat atau dibuat oleh siswa, kali ini siswa di arahkan ke pembuatan film pendek, karena film pendek bukanlah hal yang baru bagi siswa, karena siswa sudah paham bagaimana bentuk film pendek. Cerita pendek dan lucu yang disebut anekdot cenderung melekat di pikiran. Secara umum, anekdot tertarik pada peristiwa di masyarakat. Informasi dapat disampaikan dan fenomena sosial dapat dikritik melalui penggunaan anekdot, yang seringkali merupakan cerita lucu dengan pelajaran penting yang dapat dipetik darinya. Materi kurikulum yang mendorong siswa untuk mengembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap fenomena sosial sangat cocok digunakan di kelas bahasa Indonesia (Wardani, Rustono, & Nuryatin, 2017).

Bahan ajar bahasa Indonesia yang digunakan di kelas X memuat beberapa teks, antara lain, teks laporan hasil observasi, puisi, biografi, legenda, dan anekdot. Berdasarkan observasi di SMKN I Bangkinang pada semester ganjil 2022, di antara kelima teks tersebut, teks anekdot paling banyak mendapat perhatian siswa. Hal ini karena anekdot merupakan materi yang sangat unik dan muncul dalam pelajaran yang berdiri sendiri sebagai teks humor. Sastra anekdot masih menghadapi beberapa tantangan dari generasi ke penilaian.

Guru membuat pembelajaran lebih menarik dengan menampilkan video yang berisikan hal yang lucu. Ini dimaksudkan agar siswa lebih antusias mendalami teks anekdot. Ada banyak macam video yang berisi tentang teks anekdot, mulai dari pembelajaran sampai ke cerita-cerita yang berbentuk film. Pemanfaatan media film belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks anekdot kelas X SMA/SMK/MA. Untuk mempelajari materi anekdot secara efektif dan konsisten, diharapkan video pendek dengan durasi yang sangat pendek. Penggunaan film di dalam kelas telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, durasi video tidak terlalu kritis, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan periode pembelajaran yang tersedia (Muharria, Yusuf, & Kartika, 2016). Oleh karena itu, para peneliti berusaha untuk mengadaptasi prinsip-prinsip pembelajaran teks anekdot ke media, membuat konten yang padat dan lugas yang akan menarik perhatian siswa dan memfasilitasi retensi informasi anekdot.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran (CP) di alur tujuan pembelajaran (ATP) di fase E (kelas X) maka pendidik ingin melibatkan siswa secara langsung dalam memproduksi teks anekdot ini dalam bentuk dalam bentuk film pendek. Untuk mendukung kelancaran dalam proses pembuatan film ini di butuhkan media yang di sebut *storyboard*.

Storyboard adalah kombinasi terkoordinasi antara naratif (teks) dan visual (gambar). Seorang pemegang papan cerita harus sensitive terhadap gerakan. Seorang *storyboard* berkewajiban untuk "menghidupkan" gambar mati agar tampak bergerak, mendukung gerak, bentuk, dan ekspresi adegan animasi (Suparni, 2016). Kepekaan terhadap gerak merupakan modal terpenting dalam *storyboard* dibandingkan dengan keterampilan menggambar.

Banyak siswa yang salah dalam mengartikan proses pembuatan film pendek ini. Siswa cenderung secara langsung membuat film pendek tanpa menggunakan *storyboard*. Jelas ini akan memakan waktu yang lama. *Storyboard* ini pada hakikatnya adalah sebagai wadah atau jembatan dalam mempermudah proses pembuatan film pendek dari segi Mendeskripsikan alur cerita dari awal hingga akhir, merencanakan proses pengambilan gambar yang lebih terorganisir, menjadi pedoman dari proses produksi hingga proses editing, mempermudah proses dan hasil yang lebih sesuai, dan berperan penting dalam pembuatan film pendek ini.

Rahardja, (2010) menjabarkan prosedur yang terlibat dalam pembuatan *storyboard*, dan mereka adalah sebagai berikut: 1) menentukan tema, konsep, dan kerangka kerja yang paling penting untuk dimasukkan ke dalam *storyboard*, 2) *Storyboard* adalah diagram yang menjabarkan setiap langkah proses pembuatan film atau cerita, mulai dari konsep hingga potongan akhir, 3) Buat gambar pertama yang mencakup semua bingkai animasi, 4) visualisasikan urutan pembukaannya. 5) Papan cerita dapat dirancang menggunakan catatan dengan corat-coret dan tulisan tangan atau menggunakan alat seperti *Microsoft Word* atau menggunakan putar otomatis.

Salah satu kelebihan *storyboard* ataupun papan cerita adalah bisa menolong siswa berpikir kreatif sebab media ini memakai gambar sehingga siswa merasa termotivasi dalam meningkatkan gagasan dengan memandang *storyboard* yang ditamokan di depan. Dengan demikian diharapkan siswa bisa dengan gampang mengawali *shooting* yang cocok dengan gambar yang telah dibuat. Bersumber pada paparan diatas peneliti berharap wujud media *storyboard* terhadap keahlian membuat film pendek diharapkan bisa dengan gampang membangun rasa percaya diri dan ketertarikan sehingga mempermudah siswa dalam membuat film pendek.

Tujuan Pembelajaran berlandaskan capaian pembelajaran (CP) di Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) di fase E (Kelas X) adalah siswa mengolah berita untuk mengungkapkan ide dan perasaan ikut peduli, empati, tentang pendapat pendukung atau tidak dari teks visual secara kreatif. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu membuat sesuatu yang baru yang lebih kreatif, tentunya lebih membuka wawasan siswa.

Penelitian yang mengungkap permasalahan yang berkaitan dengan materi memproduksi teks anekdot telah diteliti oleh (Primadani, Yuniawan, & Utami, 2022). Dari hasil penelitian tersebut dapat ditangkap bahwa persoalan pembelajaran memproduksi teks anekdot secara umum dapat diklasifikasikan pada persoalan yang bersumber dari pendidik, siswa, serta sarana dan prasarana. Dari pihak pendidik, asal masalah dalam pembelajaran memproduksi teks anekdot ada pada penggunaan model pengajaran yang digunakan tidak pas dengan karakteristik pembelajaran memproduksi teks anekdot. Selain itu guru tidak melibatkan siswa aktif dan tidak memperhatikan jenjang dalam menulis. Sementara itu dari pihak peserta didik, siswa kesulitan menyampaikan gagasan atau pokok pikiran ke dalam tulisan. Selain itu pengumpulan gagasan belum logis dan belum sistematis untuk mengembangkan sasaran yang akan dituliskan. Sementara masalah lainnya yaitu masalah sarana dan prasarana yang kurang lengkap, sehingga guru dan siswa tidak efektif dalam memproduksi teks anekdot.

Kemajuan sebuah bangsa ditentukan oleh kualitas anak bangsa dan pendidikan yang memenuhi kriteria sesuai kemajuan zaman. Pendidikan mempunyai aksi penting dalam menjadikan generasi yang beradab, cerdas, kreatif, dan inovasi Mutu pendidikan menjadi baik karena didukung oleh beberapa komponen seperti : Lembaga pendidikan dianggap efektif bila menggunakan sumber daya pengajaran yang tepat (peserta didik, pendidik, bahan, alat, media, teknik pembelajaran, model, dan penilaian).

Pemerintah Indonesia membuat langkah untuk meningkatkan standar pendidikan dengan melakukan hal-hal seperti memperbaiki kurikulum, mempekerjakan lebih banyak guru, dan meningkatkan uang untuk biaya kelas, peningkatan ajang lomba tingkat MA/SMK/MA. Adapun secara garis besar tujuan dari SMA/SMK/MA adalah melahirkan penerus Indonesia yang mampu bersaing di dunia kerja. Untuk dapat bersaing di dunia kerja, sangat diperlukan siswa yang handal dan terampil penuh dengan ide kreatif yang menunjang kemampuan siswa tersebut. Oleh karena itu, langkah pemerintah untuk menaikkan mutu pendidikan ini patut diapresiasi.

Teknologi komputer terus berkembang dengan pesat seiring berkembangnya zaman, sama halnya dengan film pendek. Sebagian orang berpendapat bahwa film pendek hanya untuk dijadikan tontonan atau hiburan saja, padahal sebuah film pendek itu tidak sesederhana yang mereka bayangkan. Di dalam sebuah film pendek, dijumpai banyak butir-butir positif di dalamnya. Di mana butir itu berwujud nilai-nilai kebaikan yang dapat kita ambil dan dijalankan di kehidupan sehari-hari., tetapi nilai minus yang terkandung dalam film pendek juga bisa menjadi racun moral, (Tambara, 2010). Film pendek adalah karya film cerita fiksi/riil atau film dokumenter/tidak riil yang jumlah durasinya tidak sampai 1 jam , (Panca Javandalasta, 2011). Tetapi, dalam kreativitas dan bakat peserta didik dapat ditingkatkan, maka dibutuhkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran menurut (Lestari, Sumitra, Nurunnisa, & Fitriawati, 2020) Artinya, fokus utama dari upaya untuk meningkatkan keunggulan pendidikan. Penggabungan pendidikan berbasis media ke dalam kelas telah terbukti memiliki dampak psikologis dan motivasi yang positif pada siswa. Kegiatan pembelajaran, penyampaian pesan, dan materi pelajaran semuanya dapat memperoleh manfaat secara substansial dari penggunaan media pembelajaran selama fase pengantar proses pembelajaran.

Ada banyak wadah yang bisa digunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah film pendek. media Ada fokus pada pendidikan dalam film pendek sebagai sarana untuk mengatasi masalah yang mengganggu pendidik dan populasi siswa mereka (Setia, 2016). Film harus dipilih untuk melengkapi kurikulum, seperti yang disarankan oleh Febriany, (2020). Oleh

karena itu, pendidik harus berpengalaman dalam berbagai film dan menontonnya terlebih dahulu untuk menentukan mana yang paling sesuai untuk tujuan pendidikan.

Ada beberapa alur yang digunakan sebelum memulai pembuatan film pendek ini, Alur itu adalah naskah, skenario, dan *storyboard*. Naskah dalam KBBI adalah karangan tulisan tangan yang belum pernah diterbitkan; itu merinci plot dalam serangkaian adegan individu, yang masing-masing memiliki lokasi, titik plot, karakter, dan percakapannya sendiri. (Eunike, 2020) mengklaim bahwa skenario ini dirancang untuk menjadi cerminan realitas yang akurat. Dengan kata lain, *skenario* adalah naskah berita yang merinci urutan, atau urutan di mana berbagai elemen (adegan, lokasi, dan percakapan) dari cerita terungkap.

Dalam penelitian ini, hanya butir *storyboard* yang fokus dibahas. Indrawaty, Nurhasanah, & Destyany, (2011) menyatakan bahwa tujuan merencanakan dan mengatur peristiwa cerita, seseorang dapat menggunakan *storyboard*, yang merupakan serangkaian sketsa yang digambar secara berurutan. *storyboard* adalah narasi visual yang membantu juru kamera memvisualisasikan adegan sebelum syuting. Papan cerita, seperti yang didefinisikan oleh (Dhimas, 2013), adalah desain tingkat tinggi untuk aplikasi yang ditata secara berurutan layar demi layar dan dilengkapi dengan penjelasan dan persyaratan mendetail untuk setiap gambar, layar, dan bagian teks. Menyebut urutan gambar ini "papan cerita", dan mereka digunakan untuk merencanakan animasi. Sementara itu, Winarni menjelaskan dalam Astuti, (2019) bahwa *storyboard* terdiri dari kata-kata yang menguraikan setiap alur cerita dari awal hingga akhir, yang akan menjadi rangkaian gambar yang digambar tangan yang bersama-sama membentuk sebuah cerita pendek. Saat membuat rencana untuk film atau video, *storyboard* sering digunakan. *Storyboard* adalah penjelasan tentang bagaimana seseorang akan membangun sebuah proyek, dan kehadirannya membantu dalam komunikasi ide dan ide naratif sehingga orang lain dapat memahami inti atau konsep dari cerita yang dimaksud. Jika Anda ingin membuat film, pikirkan *storyboard* sebagai naskahnya. Sebuah *storyboard* juga dapat berfungsi sebagai metode membangun konsensus antara pencipta dan pemain dan kru. Tujuannya agar reaksi masyarakat terhadap konsep dongeng sejalan dengan keinginan mereka..

Kendala yang ditemui oleh penulis dalam hal ini adalah kurang pahamnya siswa akan penggunaan *storyboard*. Siswa cenderung memulai *shooting* tanpa menggunakannya, sehingga ketika memulai *shooting*, seringkali siswa merasa bingung atau lupa bagian mana lagi yang harus *dishoot*. Padahal, Selain itu, *storyboard* memiliki banyak fungsi yaitu sebagai perencanaan pra produksi, sebagai sumber daya bagi pembuat film, pemain dan siapa saja yang terlibat dalam produksi media visual dengan memberikan gambaran tentang isi setiap cerita.

Untuk lebih efektif serta memudahkan siswa dalam pembuatan film pendek ini, siswa terlebih dahulu dikenalkan dengan *storyboard* yang fungsinya untuk membantu siswa secara sistematis lebih mudah dan terarah mengerjakannya. Tetapi banyak siswa yang belum paham kegunaan *storyboard* ini. Mereka menanggapi remeh. Seringkali siswa membuat film pendek secara langsung, tanpa menggunakan *storyboard*. Hal ini tentu membuat pekerjaan siswa tersebut lebih lama, karena mereka melakukan *take* yang berulang-ulang.

Menggunakan *storyboard* adalah pendekatan baru untuk mempelajari teks naratif tingkat SMA/SMK/MA. Metode menggunakan *storyboard* ini awalnya diusulkan dan akan diujicobakan dalam program percontohan di SMKN I Bangkinang. Produksi film pendek menggunakan *storyboard* sebagai alat untuk belajar dari pengalaman pribadi dengan bahasa. Metode *storyboard* dimaksudkan untuk membuat naskah nonfiksi untuk film pendek. Selain itu, penggunaan metode ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk menciptakan seni dan memfasilitasi konsolidasi konsep yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan kemanjuran metode *storyboard* dalam produksi film pendek anekdot di tingkat SMA/SMK/MA efektif atau tidak.

Kelebihan metode menggunakan *storyboard* dalam pembuatan film pendek ini adalah dapat membant siswa secara sistematis lebih mudah dan terarah mengerjakannya film pendek. Sementara untuk kelemahan atau kekurangan metode penggunaan *storyboard* ini adalah banyak siswa yang belum paham cara membuat *storyboard*. Untuk itu guru terlebih dahulu mengarahkan siswa untuk mempelajari pembuatan *storyboard* melalui pengetahuan guru tersebut dan juga melalui aplikasi yang sudah dikenal.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot dengan mengamati objek penelitian. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas X. Tempat penelitian di SMKN I Bangkinang.

SMKN I Bangkinang adalah salah satu sekolah yang berada di provinsi Riau yang sudah menerapkan kegiatan pembuatan film pendek di ekstrakurikuler. SMKN I Bangkinang juga telah mendapatkan prestasi bidang film pendek di ajang Festival Lomba Seni Nasional (FLS2N) tingkat Kabupaten, Provinsi, hingga Nasional.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian berisi penjelasan mengenai bagian –bagian yang akan dipakai oleh peneliti dalam melakukan suatu kegiatan selama proses penelitian (Martono,2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek teks anekdot. Desain penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektif tidaknya sebelum dan sesudah menggunakan *storyboard* dalam pembuatan film pendek teks anekdot. Penelitian ini yang dinamakan kelompok eksperimen adalah kelompok yang mengikuti perlakuan *storyboard*, sedangkan yang dinamakan kelompok control adalah kelompok yang tidak mengikuti perlakuan menggunakan *storyboard* (Nur Setia Pamuji Asih:2014)

Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Variabel bebas	posttest
Kontrol	A	X	C
eksperimen	B	-	D

Keterangan

A : pretest kelompok kontrol

B : pretest kelompok eksperimen

C : posttest kelompok control

D : posttest kelompok eksperimen

X : *storyboard*

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2017), metode penelitian eksperimen berguna untuk menentukan dampak intervensi dalam setting alam. Studi kuasi-eksperimental adalah salah satu jenis penelitian ini. Bagi (Sugiyono, 2015) eksperimen semu ialah riset yang mendekati eksperimen sungguhan. Riset ini bertujuan buat menguji secara langsung pengaruh sesuatu variable terhadap variabel lain serta menguji hipotesis ikatan kausalitas.

Tujuan dari penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen semu, adalah untuk menentukan apakah variabel yang berbeda berhasil atau tidak. Penelitian ini menggunakan desain sampel terkontrol sebelum dan sesudah tes. Ada dua faktor yang berperan di sini: (X) variabel yang mempengaruhi atau penyebab dan (Y) variabel yang menentukan atau mempengaruhi. *Storyboard* sebagai variabel terikat, sedangkan produksi teks naratif pendek sebagai variabel bebas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN I Bangkinang Kabupaten Kampar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah lima belas kelas meliputi kelas X TKJ 1, X TKJ 2, X TP 1, X TP 2, X TE 1, X TE 2, X TKR 1, X TKR 2, X TBSM 1, X TBSM 2, X MM, X RPL, X TITL, X DPIB, DAN X TPTU. Pada SMKN I Bangkinan, pembagian kelas dilakukan menurut jurusan masing masing. Dalam kelas besar dengan siswa dari semua latar belakang yang berbeda, tidak ada kelompok yang dominan. Dalam penelitian ini, *cluster random sampling* digunakan untuk mengumpulkan data dari semua kategori demografis populasi. Pengundian digunakan untuk memilih siswa dari kelas secara acak. Setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk diikutsertakan dalam sampel penelitian, oleh karena itu metodologi ini dapat diterapkan untuk setiap kelompok tersebut. Dalam penelitian ini, kelas X TBSM I dijadikan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas X TBSM 2 sebagai kelompok eksperimen.

Ada tiga fase dalam proses penelitian penelitian ini: 1) tahap praeksperimen, 2) tahap eksperimen, dan 3) tahap pascaeksperimen. Baik kelompok kontrol dan eksperimen diberi ujian pembuatan film pendek berdasarkan sketsa dari bacaan kelompok eksperimen sebagai jenis penyaringan pra-eksperimen. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi keterampilan siswa yang baru lahir dalam membuat naskah film pendek teks anekdot. Untuk memastikan bahwa sampel mewakili populasi secara keseluruhan, dilakukan pretest. Kemudian, prosedur diimplementasikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperiment. Di sini, kelompok perlakuan menerima soal yang sama.

Film pendek teks anekdot dibuat menggunakan *storyboard* untuk kelas eksperimen sedangkan materi yang tidak menggunakan *storyboard* untuk kelompok kontrol. Tahap selanjutnya adalah memberikan posttest kepada kelompok eksperimen setelah mereka menerima terapi yang ditugaskan. Posttest ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dalam mendorong peningkatan keterampilan dalam produksi film pendek teks anekdot. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah kelompok eksperimen menghabiskan lebih banyak waktu dan usaha pada konsep memproduksi video pendek dengan teks anekdot daripada kelompok kontrol.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menyusun data penelitian. Pada penelitian ini, instrumen yang dipakai adalah pemberian soal yang akan diwujudkan dengan butir pertanyaan terkait ide garapan, naskah, skenario, pengambilan gambar, dan editing film pendek teks anekdot. Instrumen ini akan digunakan sebelum, selama, dan setelah percobaan untuk mengukur pemahaman siswa tentang proses membuat film pendek teks anekdot. Peneliti akan mengevaluasi hasil film pendek kelas control dan kelas eksperimen sesuai kaitannya dengan evaluasi. Data dari eksperimen ilmiah sering dianalisis menggunakan sejumlah metode yang berbeda. Dalam kasus pemisahan dua arah, uji-t atau uji-t digunakan untuk analisis statistik. Uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata kelompok kontrol dan eksperimen untuk melihat apakah ada perbedaan hasil yang signifikan secara statistik. Jika p-value kurang dari 5%, maka kebutuhan data signifikan secara statistik. Uji normalitas dan homogenitas yang merupakan bagian dari uji persyaratan analisis akan dilakukan sebelum uji hipotesis dilakukan (Ropika, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan akan disajikan deskripsi hasil penelitian keefektifan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek teks anekdot siswa SMKN I Bangkinang. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kinerja diajarkan dengan dan tanpa *storyboard* di SMKN I Bangkinang Kabupaten Kampar sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot untuk film pendek. Pada penelitian ini, peningkatan kemampuan memahami siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes kemampuan memahami ini diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran baik di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan *storyboard* maupun kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan *storyboard*.

Data dalam penelitian ini meliputi data nilai tes awal dan data nilai tes akhir membuat film pendek teks anekdot. Data nilai tes awal diperoleh dari hasil pretest seputar film pendek teks anekdot dan data nilai akhir diperoleh dari posttest membuat film pendek teks anekdot. Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dijelaskan sebagai berikut.

Deskripsi hasil pretest kelompok kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang mengikuti pembuatan film pendek teks anekdot tanpa menggunakan *storyboard*. Sampel kelompok kontrol diambil dari X TBSM 2. Sebelum kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tentang pembuatan film pendek teks anekdot, terlebih dahulu dilakukan pretest. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 32 siswa.

Pemberian pretest pada kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal membuat film pendek teks anekdot yang dimiliki siswa. Selain itu, tujuan dilakukan pretest yaitu menyamakan kemampuan yang dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretest pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, 7 September 2022. Berdasarkan hasil pretest diperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50.

Deskripsi hasil pretest kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mengikuti pembuatan film pendek teks anekdot juga tanpa menggunakan *storyboard*. Sampel kelompok eksperimen adalah X TBSM I. kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran tentang pembuatan film pendek teks anekdot, terlebih dahulu dilakukan pretest. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa.

Pemberian pretest pada kelompok eksperimen bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal membuat film pendek teks anekdot yang dimiliki siswa. Selain itu, tujuan dilakukan pretest yaitu menyamakan kemampuan yang dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretest pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 8 September 2022. Berdasarkan hasil pretest diperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 60.

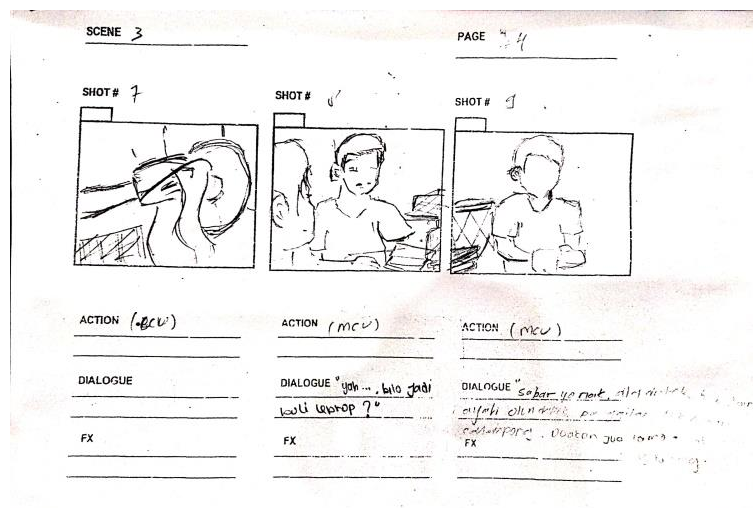
Sebelum mengikuti tes akhir atau postest, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran tentang *storyboard* yang meliputi tentang langkah-langkah pembuatan *storyboard*. Adapun langkah-langkah pembuatan *storyboard* adalah : (1) menentukan tema dengan jelas, (2) penulisan *storyboard* mendahulukan unsur visual, (3) memiliki gagasan yang relevan dengan tujuan, (4) mengetahui siapa sasaran *audiens*, (5) menggunakan struktur kalimat sederhana, (5) dan menggunakan kalimat yang pendek, (6) menghitung produk yang tampil pada tiap *scene*, (7) mengetahui waktu yang tepat untuk mengevaluasi *audiens*.

Untuk menuangkan gagasan, kelas eksperimen dapat menggunakan format yang sudah ditentukan. Format itu berisi tentang *sket* yang akan diisi. Siswa dapat mengisi sket sesuai ide dan rancangan yang sesuai. Seperti gambar 1.

PRODUCTION :		ASPECT RATIO :		DATE :		PAGE :	
Scene :	Shot :	Scene :	Shot :	Scene :	Shot :		
Angle:	Move :	Angle :	Move :	Angle:	Move :		
ACTION		ACTION		ACTION			
DIALOGUE		DIALOGUE		DIALOGUE			

Gambar 1. Format storyboard

Setelah semua langkah-langkah selesai ditentukan, maka kelas eksperimen dapat menuangkan semua gagasan ke dalam format. Format ini dibuat berbentuk gambar . seperti digambar 1. Berikut adalah format yang berbentuk *storyboard* dipakai oleh kelas eksperimen.



Gambar 2. Contoh storyboard

Gambar 2 merupakan contoh *storyboard* yang akan dibuat oleh kelas eksperimen sesuai dengan langkah-langkah. Di gambar ini tertuang semua ide atau gagasan yang akan digunakan sewaktu proses pembuatan film pendek teks anekdot. Dengan membuat serta menggunakan *storyboard* ini, diharapkan kelas eksperimen lebih efektif dalam pembuatan film pendek teks anekdot.

Deskripsi hasil postest kelompok kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang mengikuti pembuatan film pendek teks anekdot tanpa menggunakan *storyboard*. Sampel kelompok kontrol diambil dari X TBSM 2. Sebelum kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tentang pembuatan film pendek teks anekdot, terlebih dahulu dilakukan pretest. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa pada kelompok kontrol setelah diberi perlakuan pembelajaran pembuatan film pendek tanpa *storyboard*. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 32 siswa.

Postest dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 November 2022. Dari hasil postest diperoleh nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 60. Hal ini terlihat bahwa kelas kontrol yang pada perolehan nilai pretest tertinggi sebesar 70. Artinya ini tidak mengalami kenaikan. Akan tetapi ada peningkatan di nilai terendah yang pada perolehan dinilai pretest terendah sebesar 50, naik menjadi 60.

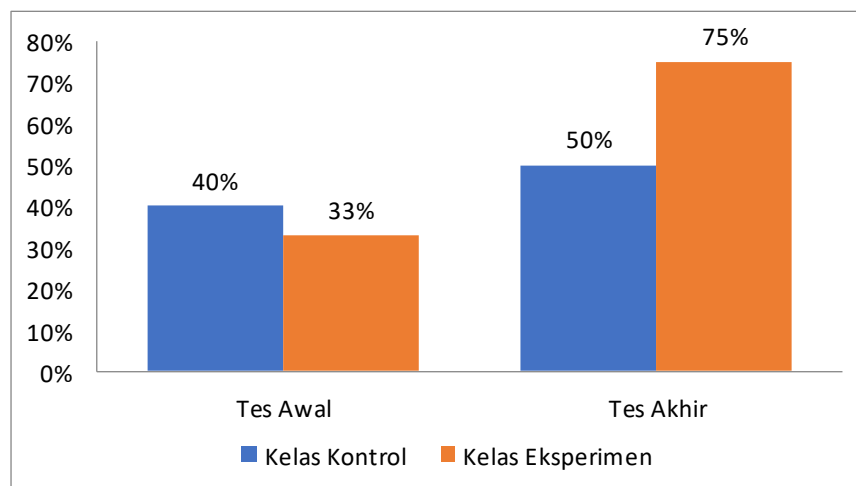
Deskripsi hasil postest kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mengikuti pembuatan film pendek teks anekdot dengan menggunakan *storyboard*. Sampel kelompok eksperimen diambil dari X TBSM I. Sebelum kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran tentang pembuatan film pendek teks anekdot, terlebih dahulu dilakukan pretest. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan pembelajaran pembuatan film pendek menggunakan *storyboard*. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa.

Postest dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 November 2022. Dari hasil postest diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 70. Hal ini terlihat bahwa kelas eksperimen yang pada perolehan nilai pretest tertinggi sebesar 70, naik menjadi 90. Nilai pretest terendah sebesar 60, naik menjadi 70. Artinya, kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan *storyboard* untuk pembuatan film pendek teks anekdot, mengalami peningkatan atau kenaikan.

Perbandingan Data Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Pada penelitian ini, keefektifan ditakar dengan memakai tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes ini diberi sebelum dan sesudah materi pembelajaran baik di kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan *storyboard* dalam pembuatan film pendek teks anekdot maupun kelompok kontrol dengan tanpa diberi perlakuan menggunakan *storyboard* dalam pembuatan film pendek teks anekdot. Peningkatan kinerja siswa dihitung dengan menganalisis perbedaan antara skor tes awal kedua kelompok dan skor tes efektivitas akhir mereka. Nilai yang didapat pada tes awal tentang keefektifan ini pada kelas eksperimen dengan skor teoritik 10-100, skor tertinggi adalah 70 dan terendah adalah 60, sedangkan pada kelompok kontrol skor paling tinggi sebesar 70 dan paling rendah 50. Perolehan nilai tes akhir yang dilakukan pada kedua kelas didapat, Rentang skor yang mungkin adalah dari 90 hingga 70 untuk kelompok eksperimen dan dari 70 hingga 60 untuk kelompok kontrol. Di sini kami tuangkan temuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari penelitian ini:

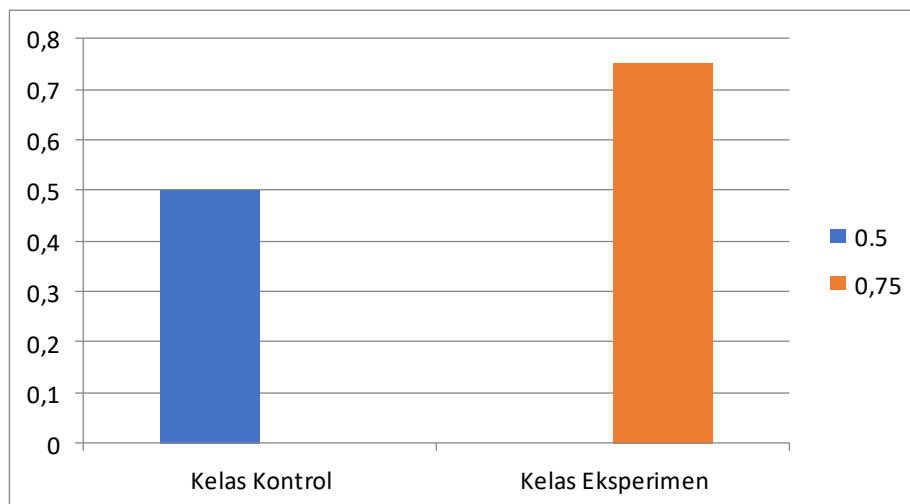


Gambar 3. Perbandingan Rata-rata Skor Tes Awal dan Tes Akhir

Penelitian dilakukan oleh *Dedi Ropika* yang berjudul Pengaruh Menerapkan *modeling Instruction* pada Materi Listrik Dinamis terhadap Peningkatan Kemampuan Memahami dan Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Siswa SMK dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Menerapkan *modeling Instruction* mengalami peningkatan. Hal ini yang dipakai oleh penulis sebagai acuan dalam memperoleh hasil penelitian. Dari perbandingan rata-rata ditemukan selisih kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan Gambar 3, nilai rata-rata pada tes pertama keefektifan siswa pada kelompok eksperimen adalah 33%, sedangkan nilai rata-rata untuk kelompok kontrol adalah 40%. Skor tes pertama menunjukkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan skor terakhir lebih tinggi. Kedua kelompok juga menerima terapi, dengan kelompok eksperimen menggunakan *storyboard* dan kelompok kontrol tidak melakukannya. Ada peningkatan skor tes antara sebelum dan sesudah menerima terapi pada kedua kelompok. Nilai pemahaman akhir siswa adalah 75% pada kelas eksperimen dan 50% pada kelompok kontrol. Ada perubahan yang signifikan dari awal hingga akhir tahun ajaran, dengan perbedaan 25% dalam hasil tes antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Rata-rata gain $\langle N\text{-gain}/g \rangle$ yang dinormalisasi dapat digunakan untuk membandingkan pertumbuhan pemahaman antara kelompok eksperimen dan kontrol, berdasarkan hasil tes pertama dan terakhir kemampuan siswa dalam memahami materi. (Sundayana: 2016), yang terlihat secara keseluruhan pada gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Rata-Rata Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Seperti dapat dilihat pada Gambar 4, rata-rata N-gain untuk kelompok eksperimen adalah 0,75 dalam rentang sedang, sedangkan untuk kelompok kontrol hanya 0,5. Dengan menggunakan rata-rata N-gain, kita dapat melihat bahwa baik kelas eksperimen yang menggunakan *storyboard* maupun kelas kontrol yang tidak mengalami peningkatan, meskipun yang terakhir lebih banyak daripada yang pertama.

Salah satu asensi dari tujuan penelitian ini adalah untuk keefektifan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai impelentasi pembelajaran teks anekdot di SMKN 1 Bangkinang. Peningkatan kemampuan memahami tersebut di ukur dengan memberikan tes berupa pilihan ganda sebanyak 28 soal, soal tes tersebut di berikan pada awl sebelum proses pembuatan film pendek teks anekdot dan setelah proses pembuatan film pendek teks anekdot di laksanakan secara menyeluruh.

Setelah di lakukan perlakuan terhadap kedua kelas eeksperimen di berikan di berikan ekperimen diberikan perlakuan penggunaan *storyboard* dan pada kelas kontrol tidak di berikan perlakuan berupa penggunaan *storyboard*, maka di dapat hasil dari perlakuan tersebut. Peningkatan keefektifan dapat di lihat dari perbedaan hasil tes awal dan tes akhir sehingga di lakukan analisis terhadap peningkatan data yang terjadi. Peningkatan yang terjadi pada kedua kelas di analisis menggunakan gain yang dinormalisasi ($\langle N\text{-gain}/\langle g \rangle$). Jika melihat hasil uji N-gain untuk kedua kelas secara keseluruhan, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kinerja sebesar 0,75

standar deviasi pada rentang sedang. Dan meskipun peningkatan 0,5 dalam kemandirian relatif terhadap kelompok kontrol juga agak moderat. Hal ini menunjukkan kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan dengan kategori yang sama namun mempunyai nilai besar peningkatan yang berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian keefektifan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot di SMKN I Bangkinang, dipaparkan simpulan sebagai berikut, terjadinya peningkatan dalam proses penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan skor tes akhir atau posttest dibandingkan dengan skor tes awal. Siswa di kelompok eksperimen tampil jauh lebih baik daripada mereka di kelompok kontrol pada ujian akhir mengukur tingkat pemahaman mereka, dengan skor rata-rata 75% dan 50%. Ada perbedaan 25% yang signifikan antara hasil tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Storyboard* lebih efektif digunakan dalam pembuatan film pendek teks anekdot. Hal ini dibuktikan dengan efektifnya proses garapan film pendek teks anekdot yang dikerjakan oleh siswa kelas X SMKN I Bangkinang.

Peneliti memberikan informasi lebih lanjut mengenai kegunaan penggunaan *storyboard* dalam pembuatan film pendek sebagai implementasi pembelajaran teks anekdot yang dapat digunakan sebagai bagian dari cara menentukan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berdasarkan penjelasan atau penjelasan hasil belajar dan pembahasan. penelitian. Tingkat pemahaman siswa dapat diukur dengan penggunaan papan cerita pendek atau film yang mereka buat sendiri dan diyakini bahwa ini akan mengarah pada peningkatan pemahaman secara keseluruhan. Berdasarkan uraian simpulan, dapat dituangkan beberapa saran sebagai berikut. Pembelajaran pembuatan film pendek teks anekdot harus diterapkan dalam berbagai metode untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memicu minat mereka pada materi pelajaran, Penelitian ini menyediakan platform untuk penerapan *storyboard* ke berbagai bentuk pendidikan, Membuat *storyboard* untuk film pendek dapat dibuat lebih menarik untuk menginspirasi siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A, ddk. (2015) Penggunaan Film Pendek untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa IX A SMP Negeri Gerokgak. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia undiksha volume 3 no 1 tahun 2015*.
- Andreas, D, (2013). *Cara Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka.
- Anisti.(2017).”Komunikasi Media Film Wonderful Life (pengalaman Sineas tentang Menentukan Tema Film)” .Jakarta: *Jurnal Komunikasi*, 8(1).
- Ansur & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video pada Masa Kulliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.
- Arikunto, S, (2016). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Seni Budaya. *Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram Email Korespondensi: raniwinarni330@gmail.com*
- Danu, Ersya Patricia.(2015). Pengaruh Pnggunaan Media Film Pendek terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Klarifikasi Benda : Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 26 Bandung *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3).
- Diana, Ade. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Film Pendek terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 2 Pare. *Journal Sastra Indonesia*, 1(2).
- Dimas, (2013). *Teknologi Microsoft Kinect*, 23 September 2013.
- Dyah, E., Rustono, W., & Nuryatin, A. (2017). Analisis Teks Anekdot Bermuatan Karakter dan Kearifan Lokal sebagai Pengayaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbs>.
- Eunike, E. P. (2020). Penulisan Skenario Fiksi Tole: Escaping Child Adaptasi Film Dokumenter Tole: Children on the Street dengan Plot Linier. *JournalProgram studh Film dan Televisi Institut Seni*

- Indonesia Yogyakarta JL. Parangtritis Km 6,5 Sewon, bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesi
Telp. 0274=379133, 373659 arts@isi.ac.id.
- Febrianny, I. S. (2020). Penerapan Media Film Pendek untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Feks Esai pada Peserta didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak. *Jambura Journal of linguistics and Literature*, 1(1). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>.
- Fikriansyah, W. (2020). Representasi Perpustakaan Dalam Film Pendek The Library. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 5(1).
- Haidi, B. (2013). *Pengertian Storyboard*. Tersedia di :<https://haidibarasa.wordpress.com>.
- Javandalasta, P (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, R. H, Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Journal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396-1408, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>.
- Martono, N. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Analisis Isi dan Analisis Data sekunder). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muharria, Yusuf, S., & Kartika, S. (2016). Pengaruh Penerapan Media Film Pendek sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang. *Jurnal Criksetra*, 5(9).
- Murtiwiayati & Lauren, G. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*, 12(2).
- Nurhasanah, Y. I. & Destyany, S. (2011). Implementasi Model Emifed pada Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usa TK dan Playgroup. Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung. *Jurnal Informatika*.
- Nur Setia Pamuji Asih, N. S. P. (2014). Keefektifan Teknik Storyboard terhadap Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI SMAN 1 Depok, Sleman. *Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*,
- Rahardja, U. (2010). *E-Lerning Effektivinesln A Develoving Country*.
- Ropika, D. (2018). Pengaruh Penerapan Modeling *Intruction* pada Materi Listrik Dinamis terhadap Peningkatan Kemampuan Memahami dan Kemampuan memecahkan Masalah Fisika Siswa SMK. *Program Studi Pendidikan Fisika Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*
- Setia, P. D. J. (2016). Pengembangan Media Film Pendek untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Kehidupan Siswa Kelas X Semester II SMA pius bakti utama purwokerto. *Program Studi Sastra Indonesia Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta*.
- Suarmika, P. B. A., Pudjawan, K., & Sudarma, K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SD Negeri 4 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018*.
- Suarmika, Pudjawan. Sudarma. (2018). *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No.(2) pp. 256-267* Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Sikumbang, M. (2022), *Teks Anekdote* : Jakarta. Guepedia.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundaya, R. (2016) Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut* <http://e-mosharafa.org>.
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis multimedia untuk Anak Usia Dini. *IJSE – Indonesia Journal on Software Engineering*, 2(1).
- Tambara, A. (2010). Karya Sinematografi Proses Kreatif Pembuatan Film Pendek Berjudul “Ceris”. *Program Studi Sastra Indonesia Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Waryanto, N. H. (2019). *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*.
- Wijana, I. (1995), *Pemanfaatan Teks Humor dalam pengajaran Aspek-Aspek Kebahasaan*. *Jurnal Bahasa dan Pengajaran Bahasa Humor*, 1(2), hlm. 23-30.

Wiratmojo,P dan Sasonohardjo. (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat ewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara.*