



Sosialisasi Pemanfaatan Media Video Berbasis Lingkungan Pesisir sebagai Stimulus dalam Kegiatan Menulis dan Bercerita di SMPN 004 Satap Karimun

Socialization of Coastal-Based Video Media Utilization as a Stimulus for Writing and Storytelling Activities at SMPN 004 Satap Karimun

Tata Rahmi^{1*}, Martha Martupa Sihombing², Nisa Nur Rahmadani³, Olivia Alvira⁴, Nabila Eka Putri Alkhalifi⁵, Fadilah⁶, Greace Kristina Surbakti⁷, Firman⁸, Ardiyansah⁹, Rahmad Faizi¹⁰, Muhammad Al Rasyid¹¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁵Program Studi Manajemen Sumberdaya Perairan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁶Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁷Program Studi Sosial Ekonomi Perikanan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁸Program Studi Teknik Elektro, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

⁹Program Studi Teknik Perkapalan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

¹⁰Program Studi Ilmu Kelautan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

¹¹Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

*Penulis Korespondensi: trahmi@student.umrah.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 26 Agustus 2026;

Revisi: 16 September 2026;

Diterima: 02 Oktober 2026;

Terbit: 12 Oktober 2026;

Keywords: Coastal Environment;

Literacy; Storytelling; Video

Media; Writing.

Abstract. Writing and storytelling activities require students to be able to identify, develop, and convey ideas in a structured and engaging manner. However, students may still experience difficulties in finding and developing ideas when learning activities use limited approaches. This activity introduced a coastal environment-based video as a stimulus for students' writing and storytelling activities at SMP Negeri 004 Satu Atap Karimun. The activity was conducted on August 26, 2026, involving 40 students from Grades VII, VIII, and IX. The activities included a brief presentation on the coastal environment and plastic waste, a screening of the animated video "Jejak Plastik di Laut," discussion and idea exploration, writing and storytelling activities, and the completion of a student response questionnaire. Data were collected through 20 questionnaire statements using a four-point Likert scale and five open-ended questions, and were analyzed descriptively through percentages and thematic grouping. The results showed predominantly positive student responses to the use of video as a learning stimulus, particularly in terms of visual appeal, relevance to the coastal environment, assistance in generating ideas, support for writing activities, and students' perceived confidence in storytelling. This activity indicates that coastal environment-based video media can be introduced as a relevant and engaging stimulus for supporting students' literacy activities.

Abstrak

Kegiatan menulis dan bercerita menuntut siswa untuk mampu menemukan, mengembangkan, dan menyampaikan ide secara terstruktur dan menarik. Namun, siswa masih dapat mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide apabila kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan yang terbatas dan media video berbasis lingkungan pesisir sebagai stimulus dalam kegiatan menulis dan bercerita siswa di SMP Negeri 004 Satu Atap Karimun. Kegiatan dilaksanakan pada 26 Agustus 2026 dengan melibatkan 40 siswa kelas VII, VIII, IX. Kegiatan meliputi penyampaian materi singkat mengenai lingkungan pesisir dan sampah plastik, pemutaran video animasi "Jejak Plastik di Laut", diskusi dan eksplorasi ide, kegiatan menulis dan bercerita, serta pengisian angket respons siswa. Data dikumpulkan melalui 20 pernyataan penutup menggunakan skala Likert empat tingkat dan lima pertanyaan terbuka, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui persentase dan pengelompokan tema. Hasil kegiatan menunjukkan respons siswa yang dominan positif terhadap penggunaan

video sebagai stimulus pembelajaran, terutama dari aspek daya tarik visual, keterkaitan dengan lingkungan pesisir, membantu menemukan ide, mendukung kegiatan menulis, dan persepsi siswa terhadap kepercayaan diri dalam bercerita. Kegiatan ini menunjukkan bahwa media video berbasis lingkungan pesisir dapat diperkenalkan sebagai stimulus yang relevan dan menarik dalam kegiatan literasi siswa.

Kata Kunci: Bercerita; Lingkungan Pesisir; Literasi; Media Video; Menulis.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa, khususnya menulis dan bercerita, merupakan bagian penting dari keterampilan literasi yang harus dikuasai siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara tertulis maupun lisan. Namun, berbagai kajian masih menunjukkan bahwa keterampilan literasi siswa dihadapkan pada sejumlah tantangan, di antaranya rendahnya minat membaca, terbatasnya akses terhadap bahan bacaan yang relevan, serta pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide maupun menyampaikan gagasan dalam bentuk cerita (Mutmainnah et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif menggali dan mengungkapkan gagasan, baik dalam bentuk tulisan maupun cerita lisan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa menemukan dan mengembangkan ide. Video merupakan media audiovisual yang mampu menyajikan tokoh, alur, dan peristiwa secara konkret sehingga memudahkan siswa memahami dan membayangkan suatu peristiwa sebagai bahan dalam kegiatan menulis maupun bercerita. Penggunaan media animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis narasi siswa (Hamdiyah & Puspitasari, 2023). Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga membantu mendukung proses mereka dalam menuangkan ide ke dalam tulisan. Sejalan dengan itu, video juga terbukti efektif sebagai media dalam kegiatan bercerita. Media video bercerita yang dikemas secara interaktif mampu meningkatkan keberanian, kelancaran, serta kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara lisan (Zanuaristi et al., 2026). Dengan demikian, pemanfaatan video sebagai stimulus visual dan naratif berpotensi mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis dan bercerita secara bersamaan.

Selain pemilihan media, konteks pembelajaran juga memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan literasi. Pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa cenderung lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya (Asra et al., 2025). Lingkungan pesisir, sebagai ruang hidup keseharian sebagian besar siswa di wilayah kepulauan, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses (Afianti et al., 2025). Salah satu isu penting yang dekat dengan kehidupan masyarakat pesisir adalah permasalahan sampah plastik. Penumpukan sampah plastik di kawasan pesisir tidak hanya mencemari lingkungan dan merusak habitat biota laut, tetapi juga berdampak pada penurunan kualitas hidup masyarakat sekitar, khususnya yang bergantung pada sumber daya pesisir (Yusta Jelani et al., 2024). Isu ini menjadikan lingkungan pesisir dan permasalahan sampah plastik sebagai konteks yang relevan sekaligus mendesak untuk diangkat dalam kegiatan literasi berbasis lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa SMPN 004 Satap Karimun masih menghadapi kendala dalam menemukan dan mengembangkan gagasan ketika diminta menulis maupun bercerita, sementara pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual dan isu lingkungan sekitar belum banyak diterapkan di sekolah tersebut. Kondisi ini mendorong perlunya kegiatan literasi yang memadukan stimulus visual dengan konteks lingkungan yang dekat dengan keseharian siswa. Melalui kegiatan pengabdian ini, video animasi “Jejak Plastik di Laut” dimanfaatkan sebagai stimulus visual dan naratif yang mengangkat permasalahan sampah plastik di lingkungan pesisir, kemudian ditindaklanjuti dengan kegiatan diskusi, penulisan cerita, dan kegiatan bercerita di hadapan teman sejawat.

Meskipun pemanfaatan video sebagai media pembelajaran menulis maupun bercerita telah banyak dikaji, penggunaannya sebagai stimulus yang secara khusus mengangkat konteks lingkungan pesisir masih perlu dikembangkan lebih lanjut, terutama pada jenjang SMP di wilayah kepulauan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkenalkan pemanfaatan media audiovisual yang tidak hanya mendukung kegiatan literasi, tetapi juga mengangkat isu lingkungan yang dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan pemanfaatan media video berbasis lingkungan pesisir sebagai stimulus dalam kegiatan menulis dan bercerita siswa SMPN 004 Satap Karimun. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna serta tumbuh kepeduliannya terhadap kelestarian lingkungan pesisir di sekitar tempat tinggal mereka.

2. METODE PENELITIAN

Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan memanfaatkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran mengenai respons dan pengalaman siswa terhadap pemanfaatan media video berbasis lingkungan pesisir sebagai stimulus dalam kegiatan menulis dan bercerita. Data dikumpulkan setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan dianalisis berdasarkan karakteristik masing-masing jenis data. Media video animasi “Jejak Plastik di Laut” digunakan sebagai stimulus visual dan naratif yang menyajikan permasalahan sampah plastik di lingkungan pesisir. Video dimanfaatkan sebagai pemantik bagi siswa untuk mengamati peristiwa, memahami permasalahan yang ditampilkan, dan mengembangkan gagasan sebelum melakukan kegiatan menulis dan bercerita.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara berurutan melalui pemberian materi mengenai lingkungan pesisir dan permasalahan sampah plastik, pemutaran video, diskusi dan penggalan ide, kegiatan menulis, kegiatan bercerita, serta pengisian angket respons siswa. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang agar video tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai stimulus awal yang memberikan bahan konkret bagi siswa untuk mengembangkan gagasan dalam kegiatan literasi. Dokumentasi pelaksanaan setiap tahapan kegiatan disajikan pada Gambar 1 sampai dengan Gambar 5.



Gambar 1. Penyampaian materi



Gambar 2. Pemutaran video



Gambar 3. Kegiatan menulis cerita



Gambar 4. Penyampaian cerita yang telah dibuat



Gambar 5. Pengisian angket

Lokasi, Sasaran, dan Peserta

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMPN 004 Satu Atap Desa Tulang, Kabupaten Karimun, pada 26 Agustus 2026. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VII, VIII, dan IX yang mengikuti rangkaian kegiatan literasi berbasis lingkungan pesisir. Peserta kegiatan berjumlah 40 siswa, yang terdiri atas 13 siswa kelas VII, 11 siswa kelas VIII, dan 16 siswa kelas IX. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan dan mengisi angket respons setelah kegiatan selesai. Selain kegiatan menulis, dilaksanakan pula kegiatan bercerita secara lisan yang diwakili oleh satu siswa dari masing-masing jenjang kelas. Dengan demikian, terdapat tiga siswa yang menyampaikan cerita secara lisan di hadapan peserta lainnya.

Instrumen Kegiatan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini berupa angket respons siswa yang terdiri atas 20 pernyataan tertutup dan lima pertanyaan terbuka. Pernyataan tertutup menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan skor berturut-turut 4, 3, 2, dan 1. Skala tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai respons siswa terhadap penggunaan media video dalam rangkaian kegiatan.

Dua puluh pernyataan tertutup dikelompokkan berdasarkan kesamaan fokus untuk memudahkan penyajian dan pembahasan data. Pernyataan nomor 1–5 berfokus pada daya tarik dan kualitas media video; nomor 6–8 pada kesesuaian dan pemahaman materi lingkungan pesisir; nomor 9–12 pada persepsi siswa terhadap dukungan video dalam kegiatan menulis; nomor 13–15 pada persepsi siswa terhadap dukungan video dalam kegiatan bercerita; sedangkan nomor 16–20 pada respons dan kebermanfaatan pembelajaran.

Lima pertanyaan terbuka digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman siswa selama kegiatan. Pertanyaan tersebut mencakup hal yang paling disukai dari video, bagian video yang membantu kegiatan menulis dan bercerita, kesulitan yang dialami selama kegiatan, serta saran siswa terhadap penggunaan media video.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Data kuantitatif diperoleh melalui 20 pernyataan tertutup dalam angket respons siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui lima pertanyaan terbuka. Pengisian angket dilakukan setelah kegiatan menulis dan bercerita selesai sehingga siswa dapat memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan. Data yang dikumpulkan digunakan untuk menggambarkan respons siswa terhadap media video sebagai stimulus serta pengalaman mereka dalam mengikuti kegiatan menulis dan bercerita. Data tersebut tidak digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis atau bercerita secara langsung.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan frekuensi dan persentase pada setiap kategori jawaban. Frekuensi menunjukkan jumlah siswa pada setiap kategori, sedangkan persentase menunjukkan proporsi masing-masing kategori respons. Analisis deskriptif terhadap data skala Likert dapat digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan kecenderungan respons berdasarkan kategori jawaban yang diberikan oleh responden (Alkharusi, 2022). Persentase setiap kategori jawaban dihitung menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{f}{N}\right) \times 100\% \dots\dots\dots (I)$$

Keterangan:

P = persentase jawaban

f = frekuensi jawaban pada suatu kategori

N = jumlah siswa yang memberikan jawaban pada pernyataan

Hasil analisis kuantitatif disajikan berdasarkan masing-masing pernyataan dan selanjutnya dibahas berdasarkan kelompok pernyataan yang memiliki kesamaan isi, yaitu daya tarik dan kualitas media, kesesuaian dan pemahaman materi lingkungan pesisir, dukungan terhadap kegiatan menulis, dukungan terhadap kegiatan bercerita, serta respons dan kebermanfaatan pembelajaran.

Selain data kuantitatif, jawaban dari lima pertanyaan terbuka dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan jawaban berdasarkan kesamaan isi atau kecenderungan tanggapan yang muncul. Tanggapan siswa mengenai hal yang paling disukai dari video, bagian yang membantu kegiatan menulis dan bercerita, kesulitan selama kegiatan, serta saran terhadap penggunaan media video digunakan sebagai informasi tambahan untuk mendukung hasil angket tertutup.

Dengan demikian, analisis data dalam kegiatan ini digunakan untuk menggambarkan respons siswa terhadap penggunaan media video sebagai stimulus serta pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan menulis dan bercerita. Analisis tersebut tidak dimaksudkan untuk membuktikan adanya peningkatan kemampuan menulis atau bercerita secara objektif, karena pengukuran peningkatan keterampilan memerlukan penilaian langsung terhadap produk tulisan atau performa bercerita dengan instrumen dan kriteria penilaian yang sesuai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Siswa terhadap Media Video

Persepsi siswa terhadap media video dianalisis melalui lima pernyataan yang berkaitan dengan daya tarik dan kualitas media, yaitu ketertarikan terhadap video, kejelasan tampilan gambar, kejelasan suara, kemudahan memahami bahasa, serta kemudahan mengikuti video dari awal hingga akhir. Hasil respons 40 siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persepsi Siswa terhadap Media Video

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran yang ditampilkan menarik perhatian saya.	14 (35%)	25 (62,5%)	1 (2,5%)	0 (0%)
2	Tampilan gambar dalam video terlihat jelas dan menarik.	15 (37%)	25 (62,5%)	0 (0%)	0 (0%)
3	Suara dalam video terdengar jelas.	18 (45%)	20 (50%)	2 (5%)	0 (0%)
4	Bahasa yang digunakan dalam video mudah saya pahami.	16 (40%)	22 (55%)	2 (5%)	0 (0%)
5	Video mudah saya ikuti dari awal sampai akhir.	11 (27,5%)	28 (70%)	1 (2,5)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 1, pada aspek ketertarikan terhadap video, sebanyak 14 siswa (35%) memilih Sangat Setuju dan 25 siswa (62,5%) memilih Setuju, sedangkan 1 siswa (2,5%) memilih Tidak Setuju. Pada aspek tampilan gambar, sebanyak 15 siswa (37,5%) memilih Sangat Setuju dan 25 siswa (62,5%) memilih Setuju.

Pada aspek kejelasan suara, sebanyak 18 siswa (45%) memilih Sangat Setuju, 20 siswa (50%) memilih Setuju, dan 2 siswa (5%) memilih Tidak Setuju. Pada aspek kemudahan memahami bahasa, 16 siswa (40%) memilih Sangat Setuju, 22 siswa (55%) memilih Setuju, dan 2 siswa (5%) memilih Tidak Setuju. Sementara itu, pada aspek kemudahan mengikuti video dari awal hingga akhir, 11 siswa (27,5%) memilih Sangat Setuju, 28 siswa (70%) memilih Setuju, dan 1 siswa (2,5%) memilih Tidak Setuju. Tidak terdapat siswa yang memilih Sangat Tidak Setuju pada kelima pernyataan.

Persepsi Siswa terhadap Video sebagai Stimulus Menulis

Persepsi siswa terhadap pemanfaatan video sebagai stimulus dalam kegiatan menulis dianalisis melalui empat pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memperoleh ide, menentukan topik, menemukan kosakata atau kalimat, serta mengorganisasikan cerita. Hasil respons 40 siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persepsi Siswa terhadap Video sebagai Stimulus dalam Kegiatan Menulis

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
9	Video memberikan ide kepada saya untuk membuat tulisan.	13 (32,5%)	27 (67,5%)	0 (0%)	0 (0%)
10	Video memudahkan saya dalam menentukan topik tulisan.	11 (27,5%)	26 (65%)	3 (7,5%)	0 (0%)
11	Video membantu saya menemukan kosakata atau kalimat untuk tulisan.	13 (32,5%)	23 (57,5%)	4 (10%)	0 (0%)
12	Video membantu saya menyusun cerita dengan lebih runtut.	11 (27,5%)	24 (60%)	5 (12,5%)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 2, pada pernyataan bahwa video memberikan ide untuk membuat tulisan, sebanyak 13 siswa (32,5%) memilih Sangat Setuju dan 27 siswa (67,5%) memilih Setuju. Pada pernyataan mengenai kemudahan menentukan topik tulisan, 11 siswa (27,5%) memilih Sangat Setuju, 26 siswa (65%) memilih Setuju, dan 3 siswa (7,5%) memilih Tidak Setuju. Pada pernyataan bahwa video membantu menemukan kosakata atau kalimat untuk tulisan, sebanyak 13 siswa (32,5%) memilih Sangat Setuju, 23 siswa (57,5%) memilih Setuju, dan 4 siswa (10%) memilih Tidak Setuju. Sementara itu, pada pernyataan bahwa video membantu menyusun cerita dengan lebih runtut, 11 siswa (27,5%) memilih Sangat Setuju, 24 siswa (60%) memilih Setuju, dan 5 siswa (12,5%) memilih Tidak Setuju.

Berdasarkan persentase tersebut, respons positif pada aspek memperoleh ide mencapai 100%, menentukan topik 92,5%, menemukan kosakata atau kalimat 90%, dan menyusun cerita dengan lebih runtut 87,5%.

Persepsi Siswa terhadap Video sebagai Stimulus Bercerita

Persepsi siswa terhadap penggunaan video sebagai stimulus dalam kegiatan bercerita dianalisis melalui tiga pernyataan yang berkaitan dengan kepercayaan diri, kemampuan mengingat isi cerita, dan kemampuan menyampaikan kembali cerita menggunakan kata-kata sendiri. Hasil respons 40 siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persepsi Siswa terhadap Video sebagai Stimulus dalam Kegiatan Bercerita

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
13	Video membuat saya lebih percaya diri untuk bercerita.	11 (27,5%)	26 (65%)	3 (7,5%)	0 (0%)
14	Video memudahkan saya mengingat isi cerita.	9 (22,5%)	26 (65%)	4 (10%)	0 (0%)
15	Saya dapat menceritakan kembali isi video dengan bahasa saya sendiri.	11 (27,5%)	25 (62,5%)	4 (10%)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 3, pada pernyataan mengenai kepercayaan diri untuk bercerita, sebanyak 11 siswa (27,5%) memilih Sangat Setuju, 26 siswa (65%) memilih Setuju, dan 3 siswa (7,5%) memilih Tidak Setuju. Pada pernyataan mengenai kemudahan mengingat isi cerita, sebanyak 9 siswa (22,5%) memilih Sangat Setuju, 26 siswa (65%) memilih Setuju, dan 4 siswa (10%) memilih Tidak Setuju.

Pada pernyataan bahwa siswa dapat menceritakan kembali isi video menggunakan bahasa sendiri, sebanyak 11 siswa (27,5%) memilih Sangat Setuju, 25 siswa (62,5%) memilih Setuju, dan 4 siswa (10%) memilih Tidak Setuju.

Berdasarkan persentase tersebut, respons positif terhadap kepercayaan diri untuk bercerita mencapai 92,5%, kemudahan mengingat isi cerita sebesar 87,5%, dan kemampuan menceritakan kembali isi video menggunakan bahasa sendiri sebesar 90%.

Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Konteks Lingkungan Pesisir

Pemanfaatan konteks lingkungan pesisir dalam kegiatan dianalisis melalui tiga pernyataan yang berkaitan dengan kesesuaian isi video dengan materi, pemahaman siswa terhadap lingkungan pesisir, dan ketertarikan siswa untuk mempelajari lingkungan pesisir. Hasil respons 40 siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Konteks Lingkungan Pesisir

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Isi video sesuai dengan materi yang dipelajari.	24 (60%)	16 (40%)	0 (0%)	0 (0%)
7	Video membantu saya memahami lingkungan pesisir sekitar kehidupan sehari-hari.	18 (45%)	21 (52,5%)	1 (2,5%)	0 (0%)
8	Video membuat saya lebih tertarik mempelajari lingkungan pesisir.	14 (35%)	26 (65%)	0 (0%)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 24 siswa (60%) memilih Sangat Setuju dan 16 siswa (40%) memilih Setuju bahwa isi video sesuai dengan materi yang dipelajari. Pada pernyataan bahwa video membantu memahami lingkungan pesisir sekitar kehidupan sehari-hari, 18 siswa (45%) memilih Sangat Setuju, 21 siswa (52,5%) memilih Setuju, dan 1 siswa (2,5%) memilih Tidak Setuju.

Sementara itu, pada pernyataan bahwa video membuat siswa lebih tertarik mempelajari lingkungan pesisir, sebanyak 14 siswa (35%) memilih Sangat Setuju dan 26 siswa (65%) memilih Setuju. Berdasarkan data tersebut, respons positif pada kesesuaian isi video dengan materi mencapai 100%, pemahaman terhadap lingkungan pesisir mencapai 97,5%, dan ketertarikan mempelajari lingkungan pesisir mencapai 100%.

Respons dan Persepsi Siswa terhadap Kebermanfaatan Kegiatan

Respons siswa terhadap keseluruhan kegiatan dianalisis melalui lima pernyataan yang berkaitan dengan kenyamanan mengikuti pembelajaran menggunakan video, keaktifan siswa, keinginan menggunakan media serupa, keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, dan kebermanfaatan kegiatan secara umum. Hasil respons 40 siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Respons dan Persepsi Siswa terhadap Kebermanfaatan Kegiatan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16	Saya merasa senang belajar menggunakan video berbasis lingkungan pesisir.	22 (55%)	15 (37,5%)	3 (7,5%)	0 (0%)
17	Pembelajaran menggunakan video membuat saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran..	16 (40%)	21 (52,5%)	3 (7,5%)	0 (0%)
18	Saya ingin menggunakan media video seperti ini lagi dalam pembelajaran.	9 (22,5%)	27 (67,5%)	4 (10%)	0 (0%)
19	Video membantu saya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.	17 (42,5%)	22 (55%)	1 (2,5%)	0 (0%)
20	Secara keseluruhan, media video berbasis lingkungan pesisir bermanfaat bagi saya.	18 (45%)	20 (50%)	2 (5%)	0 (0%)

Berdasarkan Tabel 5, sebanyak 22 siswa (55%) memilih Sangat Setuju dan 15 siswa (37,5%) memilih Setuju bahwa mereka merasa senang belajar menggunakan video berbasis lingkungan pesisir. Pada pernyataan mengenai keaktifan mengikuti kegiatan pembelajaran, 16 siswa (40%) memilih Sangat Setuju, 21 siswa (52,5%) memilih Setuju, dan 3 siswa (7,5%) memilih Tidak Setuju.

Pada pernyataan mengenai keinginan menggunakan media video serupa kembali, sebanyak 9 siswa (22,5%) memilih Sangat Setuju, 27 siswa (67,5%) memilih Setuju, dan 4 siswa (10%) memilih Tidak Setuju. Pada pernyataan bahwa video membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, 17 siswa (42,5%) memilih Sangat Setuju, 22 siswa (55%) memilih Setuju, dan 1 siswa (2,5%) memilih Tidak Setuju.

Sementara itu, pada pernyataan mengenai kebermanfaatan media video secara keseluruhan, 18 siswa (45%) memilih Sangat Setuju, 20 siswa (50%) memilih Setuju, dan 2 siswa (5%) memilih Tidak Setuju. Berdasarkan data tersebut, respons positif terhadap kesenangan belajar mencapai 92,5%, keaktifan mengikuti kegiatan 92,5%, keinginan menggunakan media serupa 90%, keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari 97,5%, dan kebermanfaatan media video secara keseluruhan 95%.

Pembahasan

Media Video sebagai Stimulus dalam Kegiatan Literasi

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media video memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 97,5% siswa menyatakan bahwa video menarik perhatian, seluruh siswa (100%) menilai tampilan visual video jelas dan menarik, sedangkan 95% siswa menyatakan bahwa suara dan bahasa dalam video mudah dipahami. Selain itu, 97,5% siswa menyatakan bahwa video mudah diikuti dari awal hingga akhir. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat menjadi salah satu alternatif untuk menarik perhatian siswa dan mendukung keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi.

Penggunaan media yang menarik menjadi relevan dalam kegiatan literasi karena literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, mengolah informasi, dan menggunakannya dalam konteks tertentu. Muti'ah et al. (2025) menjelaskan bahwa salah satu tantangan dalam pengembangan literasi siswa adalah keterbatasan bahan yang relevan dan pembelajaran yang kurang kontekstual. Oleh karena itu, penyediaan media yang lebih variatif dan dekat dengan konteks siswa dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung kegiatan literasi. Odi et al. (2025) juga menekankan bahwa kegiatan literasi yang terintegrasi dengan penggunaan media dan

teknologi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses, memahami, dan mengolah informasi secara lebih aktif.

Temuan dalam kegiatan ini juga sejalan dengan Hamdiah dan Puspitasari (2023), Anita dan Suriadiman (2024), serta Rohmawati dan Asmara (2022) yang menunjukkan bahwa media audiovisual dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu dipahami sebagai persepsi siswa terhadap penggunaan media video, bukan sebagai bukti langsung mengenai efektivitas video dalam meningkatkan kemampuan literasi. Dengan demikian, video dalam kegiatan ini lebih tepat diposisikan sebagai media pendukung yang memberikan stimulus awal sebelum siswa melakukan kegiatan literasi.

Video sebagai Stimulus dalam Kegiatan Menulis

Pada kegiatan menulis, seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa video memberikan ide untuk menulis. Sebanyak 92,5% siswa menyatakan bahwa video membantu menentukan topik, 90% menyatakan bahwa video membantu menemukan kosakata atau kalimat, dan 87,5% menyatakan bahwa video membantu mengorganisasikan cerita secara runtut. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video dapat memberikan stimulus awal bagi siswa dalam mengembangkan gagasan sebelum kegiatan menulis dilakukan.

Temuan ini didukung oleh penelitian Sinamo et al. (2024) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan sebagai stimulus pada tahap pramenulis. Dalam penelitian tersebut, video membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan tentang topik dan unsur kebahasaan serta mengorganisasikan gagasan sebelum menulis. Sari et al. (2021) juga menemukan bahwa penggunaan video animasi pendek memberikan pengaruh terhadap pencapaian menulis teks naratif siswa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual dan audiovisual dapat memberikan bahan awal yang membantu siswa membangun gagasan untuk kegiatan menulis.

Penggunaan stimulus visual juga dapat dikaitkan dengan proses pembentukan gagasan dalam kegiatan menulis. Kaşkaya dan Ateş (2025) menunjukkan bahwa penggunaan visualisasi dalam proses menulis kreatif dapat mendukung pembentukan ide dan memperkaya proses menulis. Namun, konteks penelitian tersebut menggunakan aplikasi visualisasi berbasis kecerdasan buatan, sehingga tidak dapat disamakan secara langsung dengan penggunaan video dalam kegiatan ini. Relevansinya terletak pada fungsi visualisasi sebagai pemantik gagasan, bukan pada kesamaan teknologi yang digunakan.

Selain membantu memperoleh gagasan awal, proses mengembangkan dan

mengorganisasikan gagasan menjadi tulisan yang runtut merupakan bagian penting dalam kegiatan menulis. Nugroho et al. (2025) menempatkan pengembangan dan pengorganisasian gagasan sebagai bagian penting dalam proses menghasilkan tulisan. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan ini, yaitu persentase respons positif pada aspek mengorganisasikan cerita secara runtut (87,5%) lebih rendah dibandingkan dengan aspek memperoleh ide (100%). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa memperoleh bahan atau ide untuk tulisan dan mengorganisasikan bahan tersebut menjadi cerita yang runtut merupakan proses yang berbeda. Dengan demikian, video dapat berfungsi sebagai stimulus untuk menyediakan bahan awal bagi kegiatan menulis, sedangkan pengembangan dan pengorganisasian gagasan tetap memerlukan kegiatan lanjutan berupa diskusi, pengembangan ide, dan pendampingan.

Video sebagai Stimulus dalam Kegiatan Bercerita

Pada kegiatan bercerita, sebanyak 92,5% siswa menyatakan bahwa video membantu mereka merasa lebih percaya diri untuk menceritakan kembali isi cerita, 87,5% menyatakan bahwa video membantu mengingat cerita, dan 90% menyatakan bahwa mereka dapat menceritakan kembali isi video menggunakan kata-kata sendiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video dapat memberikan stimulus yang membantu siswa memahami alur dan mengingat informasi yang akan disampaikan kembali secara lisan. Temuan tersebut sejalan dengan Mutmainnah et al. (2021), Nuroh dan Prandika (2023), serta Asra et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan audiovisual dapat mendukung kegiatan berbicara dan bercerita siswa. Kehadiran unsur visual dalam video memberikan konteks yang dapat membantu siswa mengingat tokoh, peristiwa, dan urutan kejadian sebelum menyampaikannya kembali.

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa penggunaan video meningkatkan kemampuan bercerita siswa secara objektif. Kegiatan bercerita secara langsung hanya dilakukan oleh tiga siswa sebagai perwakilan dari masing-masing tingkat kelas, sedangkan data keseluruhan diperoleh melalui kuesioner persepsi. Oleh karena itu, persentase pada aspek kepercayaan diri, daya ingat, dan kemampuan menceritakan kembali perlu dipahami sebagai persepsi siswa terhadap manfaat video. Penilaian kemampuan bercerita secara objektif memerlukan instrumen khusus, seperti rubrik penilaian performa, yang dapat mengukur aspek kelancaran, pengucapan, struktur cerita, kosakata, dan penyampaian.

Konteks Lingkungan Pesisir dalam Kegiatan Literasi

Penggunaan konteks lingkungan pesisir dalam video juga memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 40 siswa (100%) menyatakan bahwa isi video sesuai dengan materi yang diberikan. Sebanyak 39 siswa (97,5%) menyatakan bahwa video membantu mereka memahami lingkungan pesisir yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa video membuat mereka lebih tertarik terhadap lingkungan pesisir. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan konteks lokal dalam media, yang dapat membantu menghadirkan materi lebih dekat dengan pengalaman siswa dan lingkungan sekitar.

Penggunaan lingkungan sebagai konteks pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi dengan kondisi yang dekat dengan kehidupan mereka. Jumadil Hamid et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual dapat menjadi salah satu pendekatan yang menghubungkan proses pembelajaran dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Afianti et al. (2025) menunjukkan bahwa lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual yang mendukung proses pembelajaran siswa. Dalam kegiatan ini, lingkungan pesisir tidak hanya menjadi latar dalam video, tetapi juga menjadi konteks yang digunakan untuk mengembangkan gagasan dalam kegiatan literasi.

Pemanfaatan lingkungan pesisir sebagai konteks pembelajaran juga sejalan dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Lokollo et al.(2025), yang memperkenalkan jenis pantai dan organisme penghuni kepada siswa melalui kegiatan edukasi lingkungan. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan lingkungan pesisir dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang mendorong perhatian dan keterlibatan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya. Dalam konteks kegiatan ini, permasalahan sampah plastik yang ditampilkan dalam video “Jejak Plastik di Laut” memberikan bahan pengamatan yang dapat digunakan sebagai titik awal bagi siswa untuk memahami topik sebelum mengembangkan gagasan dalam kegiatan menulis dan bercerita.

Konteks lingkungan pesisir juga relevan dengan kondisi kehidupan siswa di wilayah kepulauan. Febriani Paudi dan Oktavia Ngaito (2026) menekankan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan dapat membantu peserta didik memahami isu lingkungan secara lebih kontekstual. Dalam kegiatan ini, konteks tersebut diwujudkan melalui permasalahan sampah plastik yang ditampilkan dalam bentuk visual dan naratif. Yusta Jelani et al. (2024) menunjukkan bahwa sampah plastik dapat memberikan dampak terhadap ekosistem pantai sehingga isu tersebut relevan untuk digunakan sebagai bagian dari

pembelajaran yang mengangkat lingkungan pesisir. Sementara itu, Alfian et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai ekologi kelautan kepada masyarakat pesisir. Dengan demikian, penggunaan konteks lingkungan pesisir dalam kegiatan ini tidak hanya memberikan bahan yang dekat dengan kehidupan siswa, tetapi juga menyediakan topik yang dapat dikembangkan dalam kegiatan literasi.

Meskipun demikian, hasil dalam kegiatan ini masih menunjukkan persepsi siswa terhadap penggunaan video dan konteks lingkungan pesisir, bukan bukti langsung mengenai peningkatan kemampuan menulis atau bercerita. Oleh karena itu, temuan ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa konteks lingkungan pesisir dapat dipersepsikan relevan dan menarik sebagai stimulus kegiatan literasi. Penilaian terhadap peningkatan kemampuan siswa secara objektif tetap memerlukan analisis terhadap produk tulisan dan performa bercerita menggunakan instrumen penilaian yang sesuai.

Sintesis Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa media video memperoleh respons positif sebagai stimulus dalam kegiatan literasi siswa. Video dinilai menarik, jelas, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks lingkungan pesisir. Dalam kegiatan menulis, video terutama dipersepsikan membantu siswa memperoleh ide, menentukan topik, menemukan kosakata atau kalimat, serta mengorganisasikan cerita. Dalam kegiatan bercerita, video dipersepsikan membantu meningkatkan kepercayaan diri, mengingat isi cerita, dan menceritakan kembali menggunakan kata-kata sendiri.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media video dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman visual siswa dan kegiatan literasi. Penggunaan konteks pesisir juga memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan materi dengan lingkungan yang mereka kenal. Hal ini sejalan dengan Muti'ah et al. (2025), Odi et al. (2025), Sinamo et al. (2024), Sari et al. (2021), dan Lokollo et al. (2025) yang masing-masing menunjukkan pentingnya media, stimulus visual, kegiatan literasi, dan konteks lingkungan dalam mendukung pengalaman belajar siswa.

Meskipun demikian, video sebaiknya tidak diposisikan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan menulis dan bercerita. Dalam kegiatan ini, video merupakan salah satu bagian dari rangkaian pembelajaran yang juga melibatkan penjelasan materi, diskusi, eksplorasi ide, kegiatan menulis, dan bercerita. Selain itu, data yang diperoleh terutama berupa persepsi siswa melalui kuesioner, sehingga belum dapat menunjukkan peningkatan kemampuan menulis atau bercerita secara objektif. Keterbatasan tersebut menjadi

pertimbangan untuk kegiatan berikutnya agar dapat dilengkapi dengan penilaian langsung terhadap produk tulisan dan performa bercerita, misalnya melalui rubrik penilaian atau perbandingan kemampuan sebelum dan sesudah kegiatan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan media video berbasis lingkungan pesisir menunjukkan respons siswa yang dominan positif terhadap penggunaan video sebagai stimulus dalam kegiatan menulis dan bercerita. Siswa memberikan respons positif terhadap daya tarik dan kejelasan media, serta menyatakan bahwa video membantu memperoleh ide, menentukan topik, mengembangkan cerita, dan memahami konteks lingkungan pesisir yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media video berbasis lingkungan pesisir dapat dimanfaatkan sebagai salah satu stimulus dalam kegiatan literasi yang menggabungkan proses mengamati, mengembangkan gagasan, menulis, dan bercerita. Namun, hasil kegiatan ini masih menggambarkan persepsi dan respons siswa sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan menulis dan bercerita secara objektif.

Pemanfaatan media video pada kegiatan selanjutnya dapat dikembangkan dengan memilih topik yang sesuai dengan lingkungan dan pengalaman siswa serta dilanjutkan dengan diskusi, penggalan ide, menulis, dan bercerita. Evaluasi juga dapat dilengkapi dengan tugas atau rubrik penilaian yang mengukur kemampuan menulis dan bercerita sebelum dan sesudah kegiatan sehingga perubahan kemampuan siswa dapat diketahui secara lebih jelas. Selain itu, penggunaan variasi video dan topik lingkungan dapat dikembangkan untuk memperoleh pengalaman literasi yang lebih beragam.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Muhamad Al Rasyid, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota Kelompok KKN 61 UMRAH Desa Tulang sebagai tim pelaksana kegiatan yang telah berkontribusi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih selanjutnya disampaikan kepada pihak SMPN 004 Satu Atap Desa Tulang, Kabupaten Karimun, yang telah memberikan kesempatan dan mendukung pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX yang telah berpartisipasi aktif dalam rangkaian kegiatan. Dukungan dan partisipasi seluruh pihak telah membantu terlaksananya kegiatan ini dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Afianti, D., Suharlan, L. S., & Hamid, R. Z. (2025). Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar kontekstual di sekolah dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 450–459.
- Alfian, C., Defitri, A., Kurniawan, A., & Akbar, G. (2024). Diving deep: Illuminating coastal minds on marine ecologies through learning video. *SHS Web of Conferences*, 205, Article 06014. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202420506014>
- Alkharusi, H. (2022). A descriptive analysis and interpretation of data from Likert scales in educational and psychological research. *Journal of Educational and Psychological Studies*, 12(2), 13–16.
- Anita, F., & Suriadiman, N. (2024). The effectiveness of audiovisual media and picture series in enhancing short story writing skills. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 12(2). <https://doi.org/10.25299/geram.2024.19556>
- Asra, N. H., Sumiyadi, S., & Halimah, H. (2025). Transferring Randasitagi and Wairiwundu folktales into video storytelling content as literacy learning media for junior high school students in Buton Islands. *KEMBARA: Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/kembara.v11i2.41072>
- Paudi, F., & Ngaito, O. (2026). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.61132/inpaud.v3i1.874>
- Hamdiyah, L., & Puspitasari, N. A. (2023). Media pembelajaran animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4330>
- Hamid, J., Pebriyan, P., & Gusmaneli, G. (2024). Pembelajaran kontekstual: Solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3). <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Kaşkaya, A., & Ateş, Ş. N. (2025). The effect of artificial intelligence-supported visualization applications on students' writing disposition in the creative writing process. *Journal of Pedagogical Research*, 9(2). <https://doi.org/10.33902/JPR.202531916>
- Lokollo, F. F., Kalay, D. E., Tubalawony, S., Ratuluhain, E. S., & Wattimena, M. C. (2025). Pengenalan jenis pantai dan organisme penghuni kepada siswa SD Negeri 78 Ambon. *Balobe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.30598/balobe.4.2.67-71>
- Muti'ah, I., Fidyastuti, F., Tri Bhuana, A. M., Lukmana, R. I., & Nugraheni, L. (2025). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar: Tantangan dan penanganannya. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(4). <https://doi.org/10.58218/literasi.v4i4.2118>
- Mutmainnah, F. N., Gumelar, R. E., & Munawaroh, T. (2021). The effect of using storytelling method by video towards students' speaking skill at the eighth grade students of MTs An-Nur Kemayoran Central Jakarta in academic year 2021/2022. *Journal of English Education Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.30653/005.202142.78>

- Nugroho, D., Rasdana, O., & Septyanti, E. (2025). Pengembangan kartu 3D pada pembelajaran menulis teks deskripsi dengan pendekatan deep learning untuk siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2). <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1137>
- Nuroh, E. Z., & Prandika, D. D. (2023). Efektivitas cerita digital pada kemampuan menulis di sekolah dasar negeri. *Cendekiawan*, 5(2). <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i2.355>
- Odi, M., Za'iem, A., Abror, K., & Aini, A. F. (2025). Menciptakan keterampilan belajar siswa melalui literasi, untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.761>
- Rohmawati, A., & Asmara, C. H. (2022). The use of teacher-made YouTube videos in virtual writing learning: Students' perceptions. *Jurnal JOEPALLT (Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching)*, 10(1). <https://doi.org/10.35194/jj.v10i1.1963>
- Sari, D. N., Susilo, S., & Limbong, E. (2021). The effect of digital storytelling on students' writing achievement. *Journal of English Language Teaching*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.15294/elt.v10i1.43823>
- Sinamo, C. B., Astuti, U. P., & Ivone, F. M. (2024). Animation videos as a pre-writing stimulus: A quasi-experimental study on secondary school students in Medan-Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(1). <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i1.202449>
- Jelani, E. Y., Jelahu, F. E., Dikson, N. T., & Dae, Y. E. I. (2024). Analisis dampak sampah plastik terhadap ekosistem Pantai Pedes, Labuan Bajo. *Jurnal Penelitian Terapan Mahasiswa (JPTM)*, 2(2).
- Zanuaristi, A. R., Setiawan, D. A., & Chrisyarani, D. D. (2026). Pengembangan video bercerita melalui teknik entriloquest berbantuan boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 438–455.