

animasi. Ditambah dengan penggunaan bahasa informal, video pembelajaran ini menjadi lebih menarik bagi generasi muda. Meskipun begitu, pada penelitian ini penulis tidak mencari bagaimana reaksi generasi muda terhadap video pembelajaran yang menggunakan bahasa informal dan *digital storytelling* ataupun teknik lainnya. Penulis mempunyai saran bagi penulis lainnya yang ingin melakukan penelitian pada video pembelajaran. Penulis lain dapat meneliti bagaimana pendapat generasi muda terutama gen Z terhadap video pembelajaran yang menggunakan *digital storytelling* atau teknik lain yang menarik.

Selain itu, penulis juga mempunyai saran bagi para pengajar atau guru yang akan membuat video pembelajaran. Para pengajar atau guru sebaiknya mencari referensi agar dapat membuat video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Pada platform *social media* seperti Youtube, terdapat banyak video pembelajaran yang menarik dan memiliki jumlah *views* ratusan ribu hingga jutaan. Berdasarkan pengamatan penulis, hampir semua dari video-video tersebut tidak menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu ada beberapa video yang menggunakan teknik *digital storytelling* dan bahasa informal yang mempunyai ratusan ribu *views* di Youtube. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa gaya bahasa dan teknik presentasi yang digunakan berpengaruh terhadap seberapa menarik suatu video pembelajaran.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Akhmad, Z., & Amiri, N. I. (2018). Analysis of Students' Understanding in Using Formal and Informal Expression. *Al-Lisan*, 3(2), 94–103.

<https://doi.org/10.30603/al.v3i2.424>

Anggini, N., Afifah, N. Y., & Syaputra, E. (2022). Pengaruh Bahasa Gaul (SLANG) Terhadap Bahasa Indonesia Pada Generasi Muda. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 143–148.

<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2477>

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Bell, A. (1984). *Language style as audience design*. 13(2), 145–204.  
doi:10.1017/S004740450001037X
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.  
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Kabaran, G. G., & Duman, B. (2021). The Effect of Digital Storytelling Method on Learning and Study Strategies. *International Journal of Technology in Education*, 4(4), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijte.83>
- Keast, J. (2023). The Shadow Play network. In *Shadow Play: A pro-China Technology and Anti-US Influence Operation Thrives on YouTube*.  
<http://www.jstor.org/stable/resrep55397.6>
- Keraf, G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literasi Melalui Presentasi. *Metaedukasi*, 1(1), 1–12.
- Mawardi. (2017). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412/791>
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 545555.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi (GP Press Group).
- Munger, R. (1999). *Sourcing Stock Footage* (Vol. 46, Issue 2). Technical Communication.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan ( Diklat ). *MADIKA: Media Informasi Dan*

- Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.  
<https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/728>
- Pratama, A. D. Y. (2020). Pengajaran dan Pengaplikasian Bahasa Inggris Formal dan Informal Bagi Siswa SMP di Jalan Akasia. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 71–77.  
<https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2734.71-77>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Robin, B. R. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Invertebrate Taxonomy*, 709–716. <https://www.learnlib.org/p/22129/>
- Sinaga, A. Y. (2022). Analisis Gaya Bahasa Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 958–963.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>
- Sunarti, S. (2021). Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137.  
<https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Trimastuti, W., Christinawati, S., Ratna H, Y., Setiatin, S., & Anggilia Puspita, V. (2021). Public Speaking dan Teknik Presentasi dalam Menciptakan Pengajaran yang Menarik. *Padma*, 1(2), 123–135.  
<https://doi.org/10.56689/padma.v1i2.493>
- Young, T. P., Bailey, C. J., Guptill, M., Thorp, A. W., & Thomas, T. L. (2014). The flipped classroom: A modality for mixed asynchronous and synchronous learning in a residency program. *Western Journal of Emergency Medicine*, 15(7), 938–944. <https://doi.org/10.5811/westjem.2014.10.23515>