Available online at: prosiding.relawanjurnal.id/index.php/comdev
Proceeding of Community Development
Volume 2 (2018): 111-118; DOI: https://doi.org/10.30874/comdev.2018.141
"Memperkuat Produktivitas untuk Ketahanan Ekonomi Nasional"

TIPE ARTIKEL: ARTIKEL PENELITIAN

Pengembangan Video Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Bagi Guru di Smp Negeri 5 Tidore Kepulauan

Jhoni Lagun Siang[1], Bahrudin Hasan[2], Lukman Tamhir[3]
[1,2,3]Universitas Bumi Hijrah,Sofifi
E-mail: jhonilagunsiang@unibrah.ac.id ; lukmanternate@yahoo.co.id; bahrudin_hasan@yahoo.co.id.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) menghasilkan video pembelajaran yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran sehingga layak diterapkan untuk media pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research & Development yang menghasilkan video pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Allesi and Trollip, yang meliputi 3 langkah pengembangan, yaitu (1) planning : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. (2) design : membuat flowchart, membuat storyboard, dan mempersiapkan skrip. (3) development: memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan merevisi. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk video pembelajaran yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori Layak dengan rincian: (1) uji ahli materi mendapatkan hasil rerata 3,55 yaitu dikategorikan layak (2) uji ahli media mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak (3) uji skala kecil oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak, (4) uji skala besar oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,19 yaitu dikategorikan layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan media tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan; Video Pembelajaran; Alessi & Trollip.

Abstract

The purpose of this study is to: (1) produce video lessons that are feasible to be applied as learning media. (2) knowing the feasibility of learning videos so that they are feasible to be applied to learning media. Development of this learning video uses research and development methods or Research & Development which produces learning videos. This development research uses Allesi and Trollip method, which includes 3 steps of develoment, namely (1) planning: determining needs and goals, gathering resources, and generating ideas. (2) design : create flowcharts, create storyboards, and prepare scripts. (3) development: producing video and audio, programming material, preparing supporting components, evaluating and revising. The results of this development research are learning video products that have been tested for their feasibility by media experts, material experts and students as users of the media. The overall results of the trial showedresults, goodnamely obtaining a Worthy category with details: (1) the material expert test obtained an average yield of 3.55 which was categorized as feasible (2) the media expert test obtained an average yield of 3.5 which was categorized as feasible (3) scale test small by students get 3.5 average results which are categorized as feasible, (4) large-scale test by students get an average yield of 3.19 which is categorized as feasible. Based on the results of the media feasibility test, it can be concluded that thevideo is learningfeasible to use.

Keywords: Development; Videos Learning; Alessi & Trollip

Copyright © 2018, Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir
ISSN 2615-2924 (online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg Dalam (Hadi, 2012) , dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke "on line" atau saluran, (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata

Pola pemanfaatan TIK meliputi beberapa hal, sebagai berikut: akses ke perpustakaan; akses ke pakar; melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online; menyediakan layanan informasi akademik suatu satuan pendidikan; menyediakan fasilitas mesin pencari data; menyediakan fasilitas diskusi; menyediakan fasilitas direktori alumni dan lainnya. Pengembangan pemanfaatan TIK bergantung pada beberapa faktor pendukung yang harus dimiliki.

Dalam pandangan kami melihat kondisi sarana prasarana yang baik akan sangat membantu, terlebih bila lokasi berada di wilayah perkotaan. Dukungan pihak Sekolah dalam hal kebijakan ditunjang oleh dukungan dari pihak komite yang peduli terhadap pendidikan serta dukungan pemerintah dalam program peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang penting dalam pengembangan dan pengelolaan TIK di Sekolah. Disamping para siswa ternyata juga sangat antusias dalam pembelajaran berbasis TIK yang dilakukan terlebih bila dilakukan oleh tenaga ahli yang menguasai dengan baik. Berbagai metode dan bentuk pembelajaran berbasis TIK yang bervariasi akan memperkaya proses pembelajaran dilakukan di Sekolah.

Hal lain yang dirasakan menghambat pemanfaatan TIK di Sekolah adalah besarnya investasi yang harus disediakan agar dapat melakukan program pembelajaran. Disamping pola pikir yang masih saja belum berpihak kepada teknologi, baik alasan tidak murah ataupun ketidakmampuan lainnya. 1) Perencanaan yang matang terhadap program pengembangan TIK di Sekolah, termasuk aspek perancangan, implementasi dan evaluasi program. 2) Ketersediaan tenaga ahli atau khusus yang menangani sektor TIK sangat mutlak dimiliki, dengan kompentensi atau kualifikasi di bidang teknologi informasi. 3) Adannya jaringan internet dapat digunakan sebagai dasar membangun networking/jejaring antar sejawat maupun sebagai sumber belajar yang tiada batas. Sehingga diharapkan akan timbul inovasi dan meningkatnya kreatifitas unsur yang ada di Sekolah. 4) Peningkatan kemampuan dosen menjadi hal yang wajib dilakukan mengingat paradigma yang ada sekarang tidak mendukung adanya kemajuan teknologi pada umumnya dan TIK pada khususnya sehingga pendayagunaan fasilitas yang tersedia menjadi tidak maksimal.

Teknologi Informasi dan Komunikasi atau TIK (Information and Communication Technology, disingkat ICT) dewasa ini tidak hanya menjadi alat yang digunakan dalam dunia pendidikan akan tetapi telah dipandang sebagai suatu kebutuhan. Pada saat ini kita hidup di dalam masyarakat digital dimana penggunaan TIK telah hadir dimana-mana. TIK memainkan peranan yang signifikan baik di dalam urusan pribadi maupun urusan pekerjaan. Keadaan ini mendorong semua pihak untuk hidup bersama TIK dalam segala aspek yang menuntut pola pengelolaan yang lebih baik untuk mendapatkan manfaat positifnya.

Teknologi Informasi (TI) adalah sebuah teknologi yang dipergunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai macam cara dan prosedur guna menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna tinggi, sementara Teknologi Komunikasi (TK) adalah teknologi yang dipergunakan untuk mentransfer aneka informasi sehingga tepat guna, tepat sasaran, dan memiliki nilai. Meski dalam praktiknya, antara TI dan TK terkadang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. TIK adalah suatu padanan yang tidak

Copyright © 2018 Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir
ISSN 2615-2924 (online)

terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut Azhar Arsyad (Arsyad, 2007). Hamidjojo dan Latuheru (Arsyad, 2007) mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Romiszowski dalam (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 2001) media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut smaldino dalam (Newby Timothy J. et al, 2011), media are carriers of information between a soure and receiver. Artinya media adalah pembawa informasi di antara pemberi dan penerima.

Menurut Munandi (Yudi Munandi, 2008), media pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan prose belajar secara efisien dan efektif.

Gagne dan Briggs (Gay, 1990) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, atau dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar.

Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat mahasiswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan mahasiswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Menurut Timothy (Newby Timothy J. et al, 2011), visual are two-dimensional material designed to communicate a message to students. They usually include verbal (teks or word) element as well as graphic (picture or picture-like) elements. Artinya visual adalah dua desain dimensi materi untuk mengkomunikasikan satu pesan kepada siswa. Biasanya meliputi verbal (teks atau kata) unsur seperti halnya elemen grafis (gambar atau seperti gambar).

Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Yang di dalamnya terdapat media audio dan visual seperti televisi, headphone, video player, radio cassette, dan alat perekam.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran

Copyright © 2018, Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir

ISSN 2615-2924 (online)

yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2007) Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Titi Suryansyah, 2016) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembel-ajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori "baik". Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rita Mutia, Adlim, 2017) Hasil rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 4 validator sebesar 92,67% (sangat layak). Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran.

Teknologi video memberi keuntungan optimal jika digunakan sesuai dengan potensi yang dikandungnya. Media video memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk belajar melalui unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara simultan.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2010). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk.

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus dikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis yang menggunakan model pengembangan menurut (Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip, 2001) dengan langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Planning* (perencanaan)
   a. Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa
   b. yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
   c. Mengumpulkan sumber, sumber yang dimaksud seperti buku referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari orang lain di bidang tersebut yang mendukung pembuatan video.
   d. Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat *(brainstorming)* untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.

2. *Design* (tujuan)

Copyright © 2018 Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir
ISSN 2615-2924 (online)

a. Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
b. Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan *(drafting),* menulis dan merevisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.
c. Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada video.

3. *Development* (pengembangan)
   a. Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
   b. Menyiapkan komponen pendukung. Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangakn termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
   c. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukan perolehan skor rata-rata pada tahap ujicoba ahli sebagai berikut. Skor rata-rata ahli materi sebesar 3,55 yang berarti produk dianggap baik dan ahli media sebesar 3,50 yang berarti produk sangat baik. Kemudian dalam tahap ujicoba lapangan skala kecil kepada 5 orang siswa hasil skor rata-rata untuk tahap ujicoba lapangan skala kecil sebesar 3,46 yang berarti produk dianggap sangat baik dan pada tahap lapangan besar sebesar 3,19 yang berarti produk dianggap sangat baik.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus – September 2017 dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata kuliah TIK diketahui bahwa prestasi belajar mahasiswa masih tergolong rendah , media bantu dalam proses pembalajaran praktik hanya berupa jobsheet, dosen mengajar dengan membaca jobsheet dan menyediakan power point yang tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga mahasiswa cenderung pasif dan cepat bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran.

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran.

Setelah sumber yang didapat lengkap kemudian peneliti berkonsultasi dengan beberapa para ahli materi dan media, bertukar pendapat dengan dosen dan teman sejawat sehingga menghasilkan gagasan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi media video pembelajaran. Setelah membuat flowchart kemudian dilanjutkan dengan membuat storyboard secara tertulis. Storyboard dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata, dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video.

Proses produksi audio dan video ini berisi pengambilan gambar (shooting video), mengunduh cuplikan video di youtube, dan rekaman suara sesuai dengan tuntutan storyboard dan skrip yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan adalah pengambilan gambar atau shooting video. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan skrip menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah shooting video kemudian dilanjutkan dengan mengunduh cuplikan video dan gambar tentang TIK di youtube. Kemudian tahap selanjutnya adalah merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik dubbing.

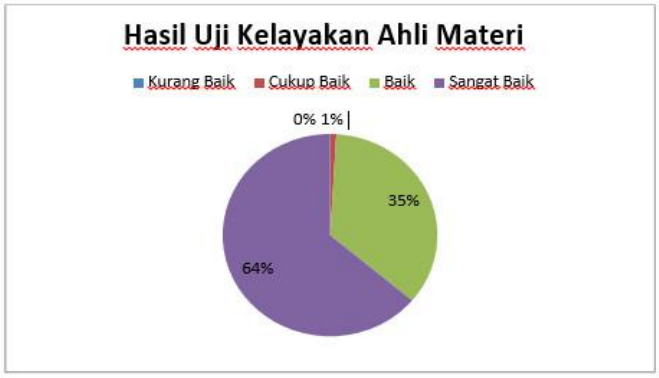
Copyright © 2018, Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir

ISSN 2615-2924 (online)

Video dan audio di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video menggunakan format mpeg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav. Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari para ahli.

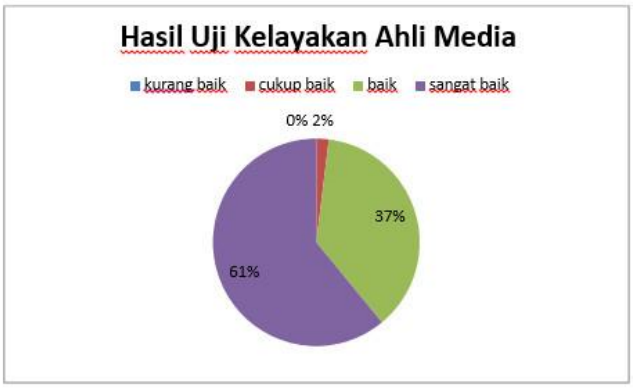
Penentuan kelayakan media video pembelajaran promosi dinamis diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan dosen. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan video lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

Hasil dari uji kelayakan dari ahli materi memiliki nilai rerata 3,55 dengan persentase 63,85% yang dikategorikan dalam kriteria Layak.



Gambar 1. Diagram hasil uji kelayakan ahli materi

Sama halnya dengan hasil uji kelayakan dari ahli media memiliki nilai 3,51 dengan persentase 60,95% yang dikategorikan Layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran TIK masuk dalam kriteria Layak.



Gambar 2. Diagram hasil uji kelayakan ahli media

Kemudian dilakukan uji coba skala kecil untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna sekaligus mengukur kelayakan media

Copyright © 2018 Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir
ISSN 2615-2924 (online)

dari segi pengguna mendapatkan nilai rerata 3,46 dengan persentase 67,5% yang dikategorikan dalam kriteria Layak.



Gambar 3. Diagram hasil uji lapangan skala kecil

Setelah dilakukan uji skala kecil, dilakukan uji skala besar dan mendapatkan hasil nilai rerata 3,19 dengan pesentase 38,05% yang juga dikategorikan dalam kriteria Layak.



Gambar 4. Diagram hasil uji lapangan skala besar

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada mata kuliah TIK Layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

1. Pengetahuan mahasiswa tentang pembuatan video pembelajaran secara umum masih kurang memadai sebelum dilaksanakannya pelatihan. Hal ini ditunjukkan dari hasil pre-test.

Copyright © 2018, Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir

ISSN 2615-2924 (online)

2. Penyampaian pengetahuan tentang pembuatan video pembelajaran kepada mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus sebagai stimulant agar para mahasiswa dapat lebih kreatif membuat bahan ajar yang interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil dari uji ahli materi dan ahli media dalam mengukur kualitas kelayakan media video pembelajaran pada mata kuliah TIK memperoleh kategori layak. Sedangkan dari pendapat sebagai pengguna media video pembelajaran pada mata kuliah TIK juga memperoleh kategori layak, hal tersebut terlihat dari hasil penelitian yang didapat dalam mengukur kelayakan media dari sisi pengguna oleh mahasiswa dalam uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

REFERENSI

Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Method And Development. Massachusetts*. Massachusetts: Alin and Bacon.

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (2001). *Media Pengajaran*. CV Maulana.

Gay, L. . (1990). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application.* (N. Y. M. P. Company, Ed.). New York: Macmillan Publishing Company.

Hadi, A. S. (2012). *Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Pendidikan*. Yokyakarta, Graha Ilmu.

Newby Timothy J. et al. (2011). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Canada: Pearson Education.

Rita Mutia, Adlim, A. H. (2017). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI PENCEMARAN DAN KERUSAKAN LINGKUNGAN. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *5*(2).

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Titi Suryansyah, S. (2016). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, *4*(2).

Yudi Munandi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Copyright © 2018 Jhoni Lagun Siang; Bahrudin Hasan; Lukman Tamhir
ISSN 2615-2924 (online)