



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SUMBAWA BESAR

Maya Purnamasari¹, Musahrain^{2*}, Nurhairunnisah³, Ade Safitri⁴

FKIP. Universitas Samawa

***E-mail: musahrainbima@gmail.com**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran ekonomi, dan (2) menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang layak pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MAN 2 Sumbawa. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) Menggunakan Metode ADDIE dan menggunakan tiga tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*) Metode pengambilan data yang digunakan adalah melalui observasi dan angket. Hasil analisis validasi terhadap pengembangan video pembelajaran ini adalah 77,1% dengan kriteria layak oleh ahli media serta 82,69% dengan kriteria sangat layak oleh ahli materi. Sedangkan, berdasarkan hasil respon peserta didik berdasarkan uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki persentase yang layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video dan Pembelajaran Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang kehidupan manusia di Indonesia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, budaya, pendidikan nilai sebagai sarana untuk mengontrol, mengevaluasi, yang tidak diinginkan oleh dunia pendidikan (Ilham, 2019). Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap Negara untuk berkembang pesat, Negara yang hebat akan mendapatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, bagaimanapun dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi beberapa masalah disetiap tahapnya mulai dari masalah akses, ketimpangan, kualitas tenaga pendidik, fasilitas dan infrastruktur, kesenjangan digital dan lainnya. Masalah tersebut hanya dapat dengan cara partisipasi dari semua pihak yang terkait di dalam sistem pendidikan, seperti orang tua, guru-guru, kepala sekolah, masyarakat, dan peserta didik itu sendiri (Megawanti, 2018)

Pembelajaran Ekonomi merupakan pelajaran yang dinamis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. konsep kebutuhan dan skala prioritas kelangkaan, rasionalitas, pilihan keuntungan, dan resiko adalah hal yang sering dijumpai dalam kegiatan ekonomi di jenjang pendidikan formal. Sehubungan dengan hal tersebut, maka mata pelajaran ekonomi harus diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menghadapi tantangan dikemudian hari (Suprayitno, 2020). Seorang pendidik memerlukan Strategi agar saat proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Selain strategi dalam pembelajaran juga membutuhkan media untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Yuangga, 2020) Dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Penggunaan media terhadap pembelajaran sangat penting sesuai dengan pendapat Ekayani, dkk (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yaitu; 1) dapat memperjelas pesan pembelajaran 2) dapat



mengatasi keterbatasan ruang dan waktu 3) Mampu meningkatkan motivasi belajar 4) meningkatkan kemandirian belajar 5) adanya *feedback* terhadap peserta didik. Cahyani (2020) penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam kegiatan proses belajar mengajar' salah satunya adalah melal Teknologi digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan, teknologi sebagai produk proses, atau organisasi. Menurut Prof Sutomo dalam Andri (2017) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks yang terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidikan. Nurdyansyah (2017) mengatakan teknologi pendidikan menjadi perbincangan yang sangat menarik era 90-an karena saat itu teknologi pendidikan dijadikan solusi dalam memecahkan masalah dalam pendidikan.

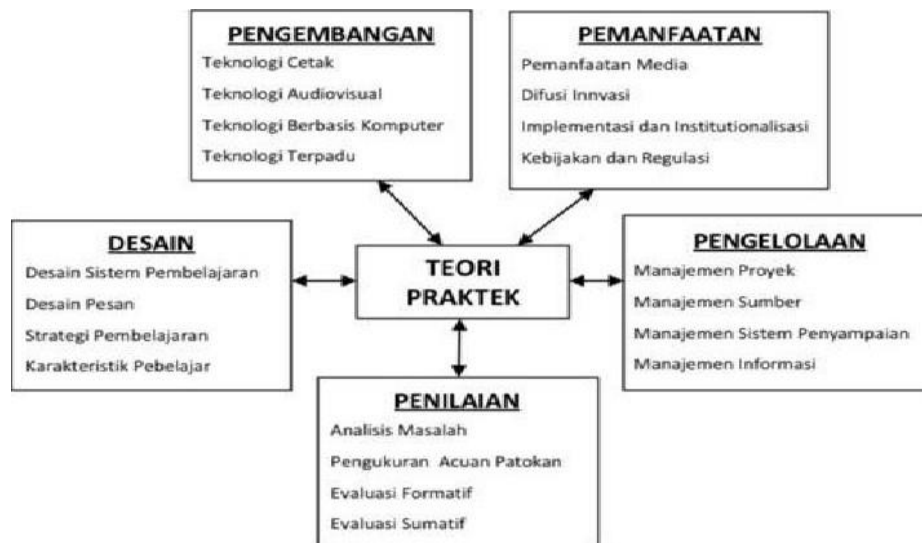
Menurut Rita, dkk (2020) Perkembangan teknologi tidak dapat dibatasi Oleh karena itu guru harus dituntut bisa membuat media pembelajaran. Adapun Masalah yang dihadapi oleh guru dalam membuat media pembelajaran yakni, minimnya sarana dan prasarana di sekolah kemudian minimnya kemampuan guru dalam media pembelajaran. Sedangkan menurut Lia, *et al*, (2021) 1) pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan proses pembelajaran siswa hanya mendengar dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan kemudian siswa menyalin apa yang dijelaskan guru, akibatnya proses pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan dan menyebabkan rendahnya kemampuan masalah belajar siswa 2) kurangnya disukai siswa, karena pelajaran yang dianggap sulit dan suasana proses belajar kurang menyenangkan sehingga siswa kurang semangat dan bosan.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada masa PPL, salah satu problema dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sumbawa adalah guru kurang variatif dari segi media. Dalam prosesnya, guru masih menggunakan proses belajar yakni dengan ceramah. Sehingga, siswa tidak terlalu memperhatikan akibat kurang menariknya proses belajar. Keadaan ini menyebabkan pelajaran yang disampaikan tidak mampu diserap dengan baik oleh siswa. Adapun berdasarkan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa masi kurangnya kemampuan guru dalam membangun proses belajar yang menarik dan masi minimnya pengetahuan guru dalam membuat media yang dapat membantu proses belajar, penggunaan proses belajar menggunakan ceramah disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis video sangat bermanfaat pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Setyoningyas, 2021). Adanya media video peserta didik dapat menyaksikan sesuatu yang tidak bisa di sajikan secara langsung, video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan peserta didik seperti demonstrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu (Agustini, 2020). Video pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk media yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang diamanakan kepada kurikulum (Aguatiningsih, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Wijayanti (2017) menjelaskan bahwa salah satu cara menarik minat belajar siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar adalah melalui video pembelajaran. Hal tersebut juga menjadikan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurdin (2022) juga menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Adapun hubungan yang sinergis antara kelima domain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Sementara pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT (2008), mengandung beberapa kata kunci, yaitu: Study (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran. Etichal Practice (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis Sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa Saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan pada pengembangan produk baru yang lebih dikenal dengan R&D untuk menyempurnakan suatu produk. Dalam model pengembangan penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Developmen t, Implementation, dan Evaluation*) (Branch, 2009). Model ini tepat sekali digunakan untuk pengembangan sistem pelajaran, dalam pengebangannya melibatkan penilaian ahli sehingga uji coba di perbaiki atau di revisi sesuai saran ahli. Adapun tahap-tahap dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada 3 langkah dalam model ADDIE yakni *analysis, design dan development*. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

	<i>Analyze</i>	<i>Design</i>	<i>Develop</i>	<i>Implement</i>	<i>Evaluate</i>
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery systems (including cost estimate) 6. Compose a project management plan	7. Conduct a task inventory 8. Compose performance objectives 9. Generate testing strategies 10. Calculate return on investment	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative revisions 16. Conduct a Pilot Test	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations
	<i>Analysis Summary</i>	<i>Design Brief</i>	<i>Learning Resources</i>	<i>Implementation Strategy</i>	<i>Evaluation Plan</i>

Sumber: Branch, 2009

Pada penelitian pengembangan, validasi produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk berupa video pembelajaran tersebut sudah memenuhi syarat sebagai bahan



pembelajaran. Adapun beberapa validasi produk yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Validitas Ahli Materi dan Validitas Ahli Media. Uji coba produk adalah proses dimana pengambilan data untuk mendapatkan informasi untuk mengetahui keberhasilan dan kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan atau suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan, pencatat, penginterpretasian informasi yang ada dilingkungan yang ingin diteliti, observasi dilakukan saat proses belajar dilaksanakan supaya peneliti mengetahui bagaimana model dan fungsi media pembelajarannya. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang berisi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, dan jawaban tersebut menggunakan skala penilaian. Melalui angket didapatkan penilaian terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa terhadap bahan ajar tersebut. Dalam tahapan ini angket yang dibagikan berkaitan dengan kelayakan baik dari segi siswa maupun tampilan media serta manfaatnya dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui tingkat kekurangannya agar dapat dilakukan perbaikan untuk mencapai media pembelajaran yang akan di uji cobakan kepada siswa. Dalam hal ini terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Dalam menentukan hasil pengembangan, penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dalam upaya menarik minat peserta didik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam proses pengembangan tersebut, tahapan pengembangan ADDIE dapun hasil yang diperoleh dari setiap tahap yang dikembangkan tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dari model penelitian pengembangan ADDIE ini adalah tahap analisis pada pembelajaran materi Pendapatan Nasional di MAN 2 Sumbawa yaitu mengetahui keseluruhan peserta didik mengani permasalahan pada proses pembelajaran. Wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran ekonomi materi Pendapatan Nasional sangat kurang diterapkannya perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Hal tersebut menjadikan siswa tidak antusias dalam melaksanakan proses belajar. Siswa memerlukan media pembelajaran dalam proses belajar berupa media yang memiliki daya tarik tersendiri dalam mempelajari materi pendapatan nasional.

Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahapan analisis, tahapan selanjutnya adalah tahapan desain. Tahapan ini bertujuan guna merancang media video pembelajaran pada materi pendapatan nasional. Desain yang menarik untuk ditonton dengan visual video serta audio yang selaras dengan KI dan KD ditujukan agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari ekonomi materi pendapatan nasional. Pada prosesnya, setelah desain video pembelajaran selesai, peneliti mengkonsultasikan mengenai materi dan desain video. Pada tahapan ini juga, peneliti menyiapkan gambar, audio menggunakan suara peneliti sendiri, quiz serta contoh soal agar siswa lebih mudah memahami materi sehingga memungkinkan siswa lebih antusias dalam belajar menggunakan media video.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga dalam tahapan ini adalah pengembangan dengan melakukan pembuatan produk berupa video pembelajaran dengan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.

Media video pembelajaran yang telah melewati proses desain kemudian masuk ke tahap dimana proses pembuatan produk dikembangkan.

❖ Uji Instrumen Penelitian

Instrumen yang telah dirancang sebelumnya, kemudian dilakukan ujicoba untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian

Hasil Validasi Ahli Media

Pada tahap pengembangan ini pula dilakukan validasi dari ahli media dan ahli materi oleh dua validator. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

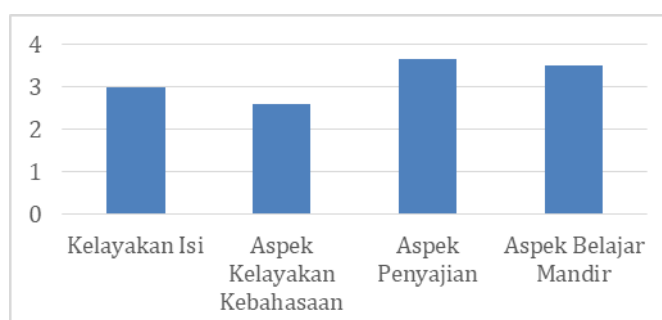
Berdasarkan Analisis data total skor maksimum dalam validasi media adalah 48. Skor itu diperoleh berdasarkan Jumlah pernyataan ahli media adalah 12 pernyataan, maka skor maksimumnya adalah jumlah pernyataan dikali dengan nilai tertinggi ($12 \times 4 = 48$). Maka dapat diketahui hasil nilai maksimumnya adalah 48. Sedangkan, total skor yang diperoleh didapatkan dari hasil respon validataor. Maka, dapat diketahui Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{48} \times 100\%$$

$$P = 77,1\%$$

Berdasarkan hasil kalkulasi di atas, dapat diketahui bahwa media video yang dikembangkan dikategorikan valid dengan persentase kevalidan 77,1%. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan di kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa.



Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari ahli mdia pada tabel diatas menunjukan bahwa kelayakan Ahli media di kembangkan termasuk dalam kategori layakHal ini dapat ditinjau dari aspek penilaian yaitu kelayakan isi 3 aspek kelayakan kebahasaan mendapatkan nilai rata-rata 2,5 Aspek penyajian rata-rata 4 dan aspek belajar mandiri rata 3,5. Sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata secara keseluruhan dari semua aspek dengan kategori layak.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melalui angket validasi yang diberikan kepada ahli materi yakni guru ekonomi kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa dapat diketahui hasil validasi materi video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Berdasarkan data total skor maksimum dalam validasi ahli materi adalah 52. Skor itu diperoleh berdasarkan Jumlah pernyataan ahli media adalah 13 pernyataan, maka skor maksimumnya adalah jumlah pernyataan dikali dengan nilai tertinggi ($13 \times 4 = 52$). Maka dapat diketahui hasil nilai maksimumnya adalah 52. Sedangkan, total skor yang diperoleh

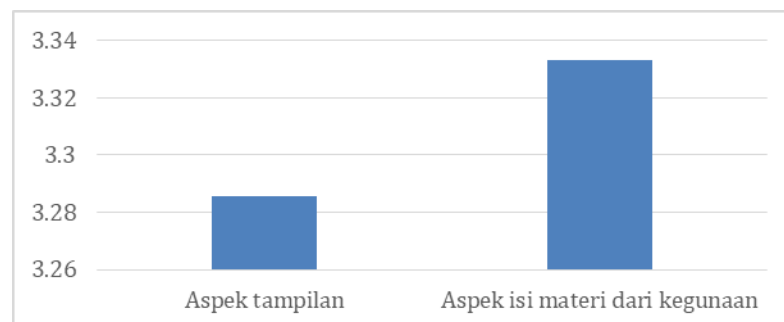
didapatkan dari hasil respon validtaor. Maka, dapat diketahui kevalidan media video pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{52} \times 100\%$$

$$P = 82,69$$

Hasil kalkulasi di atas menunjukkan bahwa persentase kevalidan bahan pembelajaran berupa video pada materi pendapatan nasional kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa dikategorikan sangat valid (>81%). Dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini dari aspek materi dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi pendapatan nasional di Kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa.



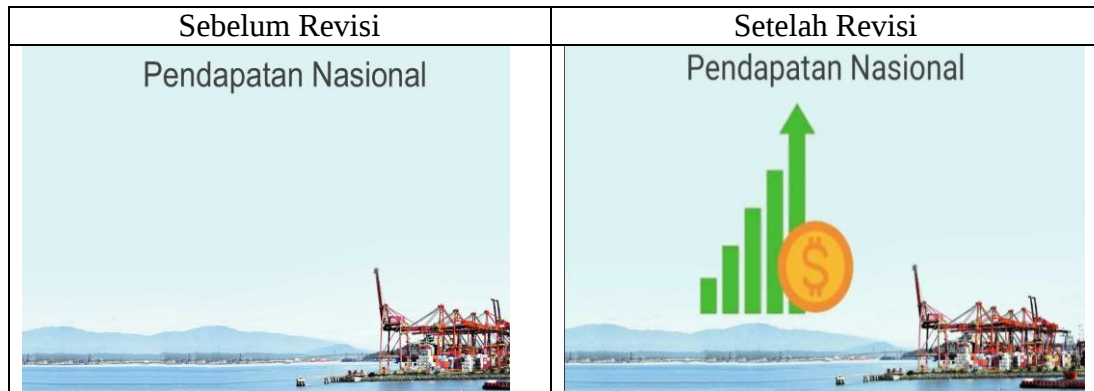
Analisi data yang diperoleh dari Ahli materi pada tabel diatas menunjukkan bahwa Kelayakan Ahli materi yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Aspek Tampilan dengan rata-rata 3,29 dan Aspek isi materi dari kegunaan dengan rata-rata 3,34. Sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata secara keseluruhan dari semua aspek dengan kategori layak.

Berdasarkan produk yang sudah selesai dalam proses pembuatan kemudian peneliti melakukan konsultasi kepada pembimbing. Selanjutnya, pembimbing memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan pada beberapa hal berikut ini.



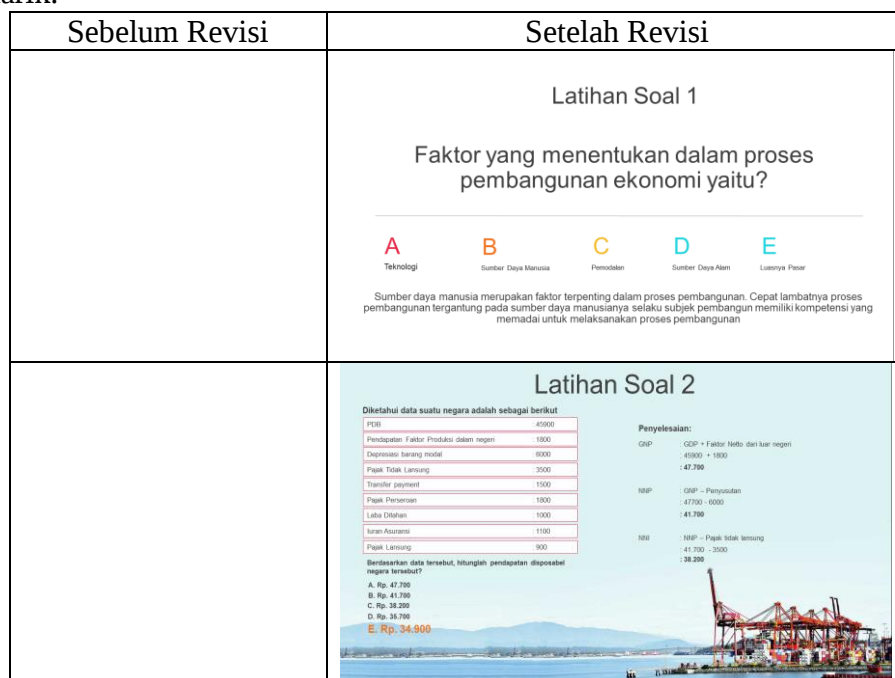
Gambar 4.1 Saran Pembibing Penambahan KD dan KI

Pada hasil produk pembelajaran berupa video pembelajaran sebelumnya, peneliti langsung menjelaskan kepada tahap materi. Pembimbing memberikan saran agar menambahkan KD dan KI sebelum menjelaskan materi sehingga peneliti menambahkan hal tersebut ke dalam video.



Gambar 4.2 Saran Penambahan Animasi Pada beberapa bagian

Gambar di atas merupakan revisi dari pembimbing yang menyarankan untuk menambahkan animasi tentang pendapatan nasional pada beberapa bagian supaya lebih terlihat menarik.



Gambar 4.3 Saran Penambahan Latihan Soal sebagai Quiz

Pada sebelumnya, peneliti hanya menggunakan satu contoh soal dalam menghitung pendapatan nasional. Setelah konsultasi dengan dosen pembimbing diminta untuk menambahkan quiz agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran. Sehingga peneliti menambahkan beberapa contoh soal sebagai quiz dalam menarik minat siswa pada proses pembelajaran.

Hasil Validasi Respon Siswa

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan peneliti dengan tujuan untuk memvalidasi video pembelajaran yang dikembangkan sehingga mengetahui layak atau tidaknya untuk diimplementasikan ke kelompok besar. Adapun hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

Data di atas menunjukkan total skor maksimum adalah 168. Hasil tersebut di dapatkan dari kalkulasi total jumlah siswa dikalikan dengan nilai pernyataan tertinggi ($6 \times 4 = 24$) yang kemudian dikalikan dengan jumlah pernyataan dalam angket (24×7). Maka dapat diketahui total skor maksimum uji kelompok kecil ini adalah 168. Berdasarkan hasil tersebut, maka



dapat diketahui kelayakan daripada video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$
$$P = \frac{155}{168} \times 100\%$$
$$P = 92,3\%$$

Berdasarkan data di atas, uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada 6 siswa sesuai dengan penjabaran pada BAB 3. Dari data hasil uji coba tersebut, dapat diketahui bahwa persentase kelayakan mencapai 92,3%. Hasil ini menjadikan video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa pada mata pelajaran Ekonomi materi Pendapatan Nasional sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data penelitian, jumlah siswa kelas XI IPS 2 MAN 2 Sumbawa adalah 31 orang siswa. Dengan hal tersebut, maka uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan 25 jumlah siswa.

Dapat diketahui total skor maksimum adalah 700. Hasil tersebut di dapatkan dari kalkulasi total jumlah siswa dikalikan dengan nilai pernyataan tertinggi ($25 \times 4 = 100$) yang kemudian dikalikan dengan jumlah pernyataan dalam angket (100×7). Maka dapat diketahui total skor maksimum uji kelompok besar ini adalah 700. Sedangkan, total skor yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 641 ($82+89+91+94+95+95+95 = 641$). Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui kelayakan daripada video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$
$$P = \frac{641}{700} \times 100\%$$
$$P = 91,57\%$$

Berdasarkan kalkulasi di atas, dapat diketahui bahwa kelayakan media video pembelajaran tentang pendapatan nasional adalah sebesar 91,57%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tentang pendapatan nasional dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada proses belajar-mengajar pada materi dan KD yang sama.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan peneliti dengan output media pembelajaran berupa video durasi 12 menit 13 detik dengan format video .MP4 dan dapat diputar menggunakan video player. Pembahasan dalam video membahas materi pendapatan nasional, didalam media video terdapat penjelasan, komponen-komponen beserta contoh soal dan cara penjelasannya.

Berdasarkan Hasil dari ahli Media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar maka produk media video pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional.

REFERENSI



- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Agustiningsih, A. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancaran*. Vol. 1, No. 1. Hal 44-68.
- Akbar, Reza Rizki Ali., & Komarudin. 2018 . Pengembangan Video Pembelajaran Matematika berbentuk Media Sosial. *Desimal: Jurnal Matematika*. Vol. 1, No. 2. Hal 209-215.
- Ammelia, D. R., & Mariati, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Musik Berbahasa Inggris untuk Mengembangkan Vocabulary Siswa Kelas V SD Tri Guna Bhakti Surabaya. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 587-591.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Asdik. 2020. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII MTs Nurul Hidayah Kecamatan Gandur Palembang*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Patah Palembang.
- Azhar, Arsyad. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cahyani, Citra Amildah. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yarma Widya
- Ekayani,, L. 2021. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Endang Mulyatiningsi 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahyuni, Eni Fariyatul (2017) *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: UMSIDA Press
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada teori pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82-88
- Firdayu dan Ardifal. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Padang.
- Firmansyah, Yudhi. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual untuk Siswa SMP*. Banda Aceh: Universitas Islam Negri Ar-Rainry.
- Habie, N. F., Rabiah, S., & Akidah, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Pembelajaran Audio. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 87-97.
- Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Ilham, Dodi. 2019 . Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 8, No. 3. Hal 109-122.



- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran bahasa prancis berbasis powtoon kepada guru bahasa prancis selampung. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 108-121.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35.
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16-26.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kopetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdarya.
- Meilanda, P. A., Duri, D., Trianjani, M., Juanti, Y., & Ramadiansyah, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 6(1), 3048-3056.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8, No. 2. Hal 1-10.
- Naimnule, L., Hale, E. F., & Oetpah, F. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Biologi di SMA Nurul Fallah Kefamenanu. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 2(1), 57-63.
- Nopitri, R., & Irdayani, S. (2023). PROBLEMATIKA GURU DALAM MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL DI SMA NEGERI 4 PALANGKA RAYA. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 1(3), 1-13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.