Indonesian Journal of Social Science Education

http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse

Pengembangan Media Pembelajaran *Vidioscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Hu'u

Sumiyati, Husnul Khatimah, Pupu Insaniah,Nurhayati & Fijriani
Prodi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dompu.
Jl. STKIP Yapis Dompu, No. 1 Sorisakolo, Dompu, Nusa Tenggara Barat.
Email: sumimaci068@gmail.com

ABSTRACT:

The development of information and communication technology makes it easier for us to access everything, for this we need the competence of each person in mastering various science and technology (IPTEK). As educators, teachers must be able to develop themselves in developing the learning media used in class. The aim of this research is to test the validity, practicality and effectiveness of videoscribe media on the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 2 Hu'u. Researchers developed videoscribe learning media to help students study social sciences (IPS). This type of research uses Research and Development, using the ADDIE model. The sample in this study was 36 class VII students at SMP Negeri 2 Hu'u. The data collection instruments used were interviews, questionnaires and tests. The data analysis techniques used are media validity analysis, media practicality analysis, and media effectiveness analysis. The research results showed that the validity of the media and material was 86% in the "very valid" category. Meanwhile, the practicality of videoscribe media received a percentage of 85% in the Very practical category. Student learning test scores are obtained from pretest results with a Classical Completeness score of 65%. From the results of the pretest, there were 13 students who completed it and 23 students who did not meet the Maximum Completeness Criteria (KKM) with a percentage of 34%. After the posttest was carried out, there were 31 students who completed it and 4 students who did not meet the Maximum Completeness Criteria (KKM), resulting in a percentage of 88%. Thus, it can be said that the use of Videoscribe media in social studies learning at SMP Negeri 2 Hu'u is effective in improving student learning outcomes. This can be seen from the significant increase in student learning outcomes, where initially only 65% of students achieved complete KKM, after the media was implemented. Videoscribe in learning the student's completeness score is 88%.

Keywords: Videoscribe Media, Learning Outcomes

ABSTRAK:

Perkembangan teknologi informasi komunikasi memudahkan kita dalam mengakses segala hal, untuk itu diperlukan kompetensi dari tiap-tiap orang dalam menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sebagai tenaga pendidik, guru harus dapat mengembangkan dirinya dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dikelas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Di SMP Negeri 2 Hu'u. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS). Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development, dengan menggunakan model ADDIE. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Hu'u. Instrumen pengumpulan data yang

digunakan yakni, Wawancara, Angket dan Tes. Tehnik analisis data yang digunakan yakni analisis kevalidan media, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Hasil penelitian diperoleh kevalidan media dan materi sebesar 86% dengan kategori "sangat Valid". Sementara kepraktisan media *videoscribe* memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori Sangat praktis. Niliai tes belajar siswa diperoleh dari hasil *pretest* dengan nilai Ketuntasan Klasikal 65%. Dari hasil uji *pretest*, terdapat 13 orang siswa yang tuntas dan 23 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) dengan persentase 34%. Setelah dilakukan uji *posttest*, terdapat 31 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) sehingga diperoleh persentase 88%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengunaan media *Videoscribe* dalam pembelejaran IPS di SMP Negeri 2 Hu'u efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dengan signifikanya peningkatan hasil belajar siswa yang pada awalnya hanya 65% siswa yang mencapai ketuntasan KKM, setelah diterapkanya media *Videoscribe* dalam pembelajaran nilai ketuntasan siswa menjadi 88%.
Kata Kunci: Media *Videoscribe*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Hal ini terjadi antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa atau mahasiswa, kurangnya minat/kegairahan dan sebagainya (Agustinova, 2020).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Usman, 2002). Sistem pembelajaran terus berkembang dengan begitu cepat, perkembangan zaman tentu mempengaruhi seluruh sektor kehidupan termasuk sistem pendidikan. Sistem pembelajaran modern sekarang hampir seluruhnya berbasis teknologi informasi, hal ini memberikan jaminan akan meluasnya jangkauan akses dimana saja dan kapan saja (Sumiyati & Yusnarti, 2021).

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik (Junaidi, 2019).

Pembelajaran IPS khususnya pada pembahasan sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang cukup membosankan terutama karena materi yang disampaikan sangat abtsrak dan jauh dari imajinasi peserta didik (Syaputra, 2019). Hal ini kemudian membuat siswa menjadi kesulitan dalam mencerna materi yang disampaikan. Kondisi Pembelajaran IPS yang ada di SMP N 2 Hu'u ketika kegiatan pembelajaran dikelas sedang berlangsung, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang maksimal dalam menerima pembelajaran yang disampaikan. Hal ini berdampak pada siswa seperti siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi sehingga menyebabkan rendahnya nilai

mata pelajaran IPS. Hasil Belajar dikelas tergolong rendah karena hanya 63% dari jumlah siswa yang mencapai KKM, dapat dikatakan bahwa nilai tersebut berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan.

Apabila keadaan yang demikian terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk dicapai. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik yang dapat menambah minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya rasa keterpaksaan. Dalam menjawab permasalahan tersebut maka perlu dilakukan menggembangkan media terlebih dahulu dalam mendukung penyampaian materi. Media pembelajaran *videoscribe* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Dengan menggunakan Media pembelajaran *videoscribe* ini guru/pendidik diharapkan mampu membuat video pembelajaran yang menarik, sehingga bisa membantu peserta didik agar berpikir lebih kreatif selama proses pembelajaran dan diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih memahami materi yang disampaikan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* atau (*R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan produk maka perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media berupa video audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS terpadu.

Pada tahapan penelitian yang dilakukan maka digunakan model ADDIE dengan tahapan:

1. *Analysis* yaitu melakukan analisis kebutuhan dimana yang dipotret adalah kebutuhan siswa, mengidentifikasi masalah kebutuhan, dan melakukan analisis tugas.
2. Tahap desain/perancangan (Design) yaitu desain atau perancangan dan menentukan unsur-unsur yang akan dikemas pada media yang dikembangkan atau produk, seperti menetukan materi, merangkum materi, mengambil referensi, dan mendesain produk.
3. Tahap pengembangan (Development) Pada tahap pengembangan atau development adalah tahap dimana media pembelajaran yang di kembangkan sebaik mungkin akan diukur kevalidan dengan cara di validasi oleh ahli metari dan ahli media yang telah ditentukan dengan memberikan angket atau kuensoner yang nantinya akan diisi oleh dosen validasi ahli meteri maupun ahli media.
4. Tahap Implementasi (Implementation) Tahapan ini akan melakukan ujicoba produk berupa media pembelajaran videoscribe kepada siswa, tahapan ini bertujuan untuk mengerahui tingkat efektif dan kepraktisan media yang dikembangkan dengan melakukan evaluasi atau uji test yaitu pretest dan postest, dan akan dilakukan uji coba pada kelas VII dengan jumlah sampel penelitian yaitu 35 orang siswa.
5. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahapan ini untuk melakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangan, dalam hal itu tahapan evaluasi yaitu, Revisi Produk sesuai dengan masukan dari

validator sehingga menjadi produk jadi yang siap diimplentasikan dalam pembelajaran dalam kelas.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli guru IPS dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Pemberian skor berdasarkan 5 penilaian skor (Sukardi,2014) yaitu:

5 = Sangat baik/Sangat layak
4 = Baik/Layak
3 = Cukup baik/Cukup layak
2 = Tidak baik/Kurang layak
1 = Tidak ada/Tidak layak

Untuk perhitungan kevalidan media pembelajaran IPS berbasis *Videoscribe* maka menggunakan rumus :

Keterangan:
Xi= persentase keparatisan
X= jumlah Skor yang di dapat
Y= jumlah skor maksimal

Semnatara untuk memeproleh presentasi kelayakan produk hasil pengembangan dengan menggunakan kriteria berikut:

Table 1. Kriteria Penilaian Produk

Persentase	Kriteria
85-100%	Sangat Praktis
70-84%	Praktis
60-69%	Cukup Praktis
50-59%	Kurang Praktis
<50%	Tidak Praktis

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Media

Hasil validasi oleh ahli media pertama dinyatakan sangat valid dengan persentase hasil 85% yang artinya bahwa media videoscribe layak dalam validasi media. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran videoscribe layak untuk di ujicobakan sesuai dengan hasil validasi instrumen. Secara lebih rinci hasil validasi media terdiri dari beberapa poin utama berikut ini:

a. Validasi Materi

Hasil validasi oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dengan persentase hasil 90% yang artinya media videoscribe layak dalam segi validasi materi. Hasil validasi ahli materi menunjukan bahwa media videoscribe layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi dan saran. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi untuk bahan perbaikan.

b. Kepraktisan Media videoscribe

Media pembelajaran videoscribe dikatakan praktis apabila memenuhi

$$Xi= \frac{x}{y} X\ 100\ \%$$

indikator antara lain:

1) Dua validator ahli menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan (Valid).
2) Terlaksananya pembelajaran menggun akan media Videocribe dengan baik, terlihat pada hasil respon pengguna media yaitu guru dan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media videoscribe diajarkan sendiri oleh peneliti bersama dengan guru mata pelajaran IPS.
3) Hasil respon pengguna: Setelah dilakukan pembelajaran, siswa dan guru diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran videoscribe untuk mengetahui respon pengguna terhadap media videoscribe. Pengisian angket terhadap siswa dilakukan pada pertemuan ke-3. Angket dibagikan kepada 35 siswa yang ada dikelas. Berikut ini tabel hasil respon siswa dan guru. angket respon siswa berskala 1-5 diberikan ke siswa

kelas VII dengan jumlah 35 orang. Dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon siswa dengan persentase 81% telah memenuhi kategori praktis. angket respon guru yang berskala 1-5 diberikan kepada guru yang mengajar IPS di SMP Negeri 2 Hu'u dan Hasil angket respon guru adalah persentase 90% dan dikatakan sangat praktis digunakan.

4) Keefektifan media dapat diukur dari hasil belajar siswa (kognitif) dengan memberikan dua tes terdiri dari pre test dan post test yang dilakukan sebelum peneliti mengimplementasi-kan media pembelajaran dan tes yang diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian media pembelajaran. Pretest dilakukan sebelum peneliti mengimplementasi-kan media pembelajaran. Media videoscribe dikatakan efektif Jika nilai rata-rata skor tes hasil Pretest siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 65% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). diketahui bahwa dari 35 orang siswa di kelas VII terdapat 13 orang siswa yang tuntas dan 22 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Adapun untuk Posttes diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian media pembelajaran videoscribe. Media videoscribe dikatakan efektif Jika nilai hasil Posttest siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 65% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

penilaian hasil posttest siswa kelas VII terdapat 31 orang siswa yang tuntas; 4 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan minimum (KKM).

2. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran videoscribe di awali dengan tahapan awal sampai akhir. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Di SMP Negeri 2 Hu'u dilakukan dengan model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dan dalam singkatan tersebut terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, (E) Evaluation.

Tahap pertama yaitu melakukan Analysis, diantaranya Analisis Materi, Analisis Karakteristik siswa, dan Analisis kebutuhan. Tahapan kedua yang akan dilakukan ialah Design yaitu menentuka materi, merangkum materi, mengambil referensi. Tahapan ketiga adalah Development/pengembanngan dimana media yang akan dikembangkan sebaik mungkin akan diukur kevalidan yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah Implementation, tahapan ini akan dilakukan uji coba berupa media videoscribe kepada siswa. Tahap terakhir adalah Evaluation, tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Media Pembelajaran videoscribe yang telah dibuat berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media dapat di lihat dari presentase sebesar 85% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi oleh validator ahli materi dapat dilihat dari presentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid". Penelitian terbukti sangat Valid pada saat proses pembelajaran setelah divalidasi oleh para validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi dapat di lihat dari hasil rekapitulasi dengan presentase sebesar 87% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil penilaian keefektifan media dapat dilihat dari respon penggunah yaitu respon siswa dan respon guru dengan menggunakan skala likert 1-5. Angket respon siswa diberikan ke siswa dengan jumlah 35 orang kelas VII dengan persentase nilai 81% dengan kategori " praktis". Hasil penilaian angket respon guru diberikan ke guru IPS kelas VII dengan presentase 90% dengan kategori "sangat praktis". Dapat disimpulkan bahwa hasil respon pengguna dengan angket respon siswa dan hasil angket respon guru yang telah di rekapitulasi didapat nilai dengan persentase 85% serta memenuhi kategori "Sangat praktis".

Analisis Keefektif media videoscribe dapat diukur dari hasil belajar siswa (kognitif) dengan memberikan dua tes terdiri dari pretest yang dilakukan sebelum peneliti mengimplementasikan media videoscribe dengan nilai 37% dan posttes atau tes yang diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian media videoscribe dengan nilai 88% dengan nilai Ketuntasan Klasikal (KK) 65%. Sehingga memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 65% siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (65). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

Pertama, Analysis (Analisis) Dalam tahapan ini ada dua hal yang dilakukan yaitu: Menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis tugas Kompetensi.

Kedua, Desain (Perancangan). Setelah dilakukan analisis data, tahapan yang dilakukan ialah perancangan yaitu: Menentukan materi, Marangkum materi, Mengambil referensi dan Membuat sketsa/desain produk.

Ketiga, Development (Pengembangan). Pada tahapan ini akan mulai dilakukan pengembangan suatu produk media videoscribe, adapun tahapan-tahapan tersebut: tampilan materi, Menentukan ukuran,bentuk yang akan di gunakan, Pembuatan angket validasi.

Keempat, Implementation atau implementasi. Pada tahapan ini dilakukan tes Uji coba Produk berupa media pembelajaran videoscribe pada siswa kelas VII dengan jumlah siswa 35 orang. Uji coba dilakukan dua tahapan yaitu uji coba sebelum menggunakan media pembelajaran (Pretest) dan uji coba sesudah (Posttest) menggunakan media pembelajaran. Nilai ketuntasan pada uji coba Pretest tersebut adalah 37% dan ada peningkatan pada nilai uji coba Posttest yaitu 88%, maka ada peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba tersebut dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe.

Kelima, Evaluation (Evaluasi). Tahapan ini untuk melakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangan, dalam hal itu tahapan evaluasi antara lain:

Tahapan ini untuk melakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penetapan kevalitan dan kelayakan produk yang dikembangan, dalam hal itu tahapan evaluasi yait Validasi produk dengan hasil:

a. Ahli media, mendapatkan presentase 85% dan memiliki kategori sangat valid sesuai dengan revisi dan saran yang telah diberikan.
b. Ahli materi, dengan presentase 90% dan memiliki kategori sangat valid susuai dengan revisi dan saran yang diberikan.
c. Guru, hasil respon guru dengan adanya media pembelajaran memiliki presentase 90% dan memiliki kategori sangat praktis.

d. Siswa, hasil respon siswa dengan adanya media pembelajaran memiliki presentase 81% dan memiliki kategori praktis.

3. Produk Jadi

Produk yang telah direvisi oleh para ahli dan guru, maka dapat digunakan dalam proses membelajaran pada mata pelajaran IPS materi sejarah aktivitas kehidupan masyarakat masa islam di kelas VII.

D. PENUTUP

Pengembangan media videoscribe dikatakan valid digunakan atau diimplementasikan berdasarkan hasil penilaian oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi pada angket validasi ahli. Penilaian yang diberikan oleh dua ahli diperoleh rata-rata skor persentase ahli media sebesar 85% (Sangat Valid) dan ahli materi 90% (Sangat Valid). Hasil rekapitulasi dari dua pakar tersebut adalah 87% dengan kategori "Sangat Valid".

Media pembelajaran videoscribe dikatakan praktis apabila pratisi meyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan berdasarkan respon pengguna yaitu respon siswa dan respon guru. Hasil respon pengguna yang didapat dari hasil pengisian angket oleh guru dan siswa, yakni angket respon siswa memperoleh nilai persentase 81% (Praktis) dan angket respon guru memperoleh nilai persentase 90% (Sangat Praktis). Hasil rekapitulasi dari dua respon pengguna adalah 85% dengan kategori "Sangat Praktis".

Keefektif media dapat diukur dari hasil belajar siswa (kognitif) dengan memberikan dua tes terdiri dari prestest dan posttest yang dilakukan sebelum peneliti mengimplementasikan media pembelajaran dan tes yang diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian media pembelajaran videoscribe. Niliai tes belajar siswa diperoleh dari hasil pretest dan posttest dengan nilai Ketuntasan Klasikal 65%. Dari hasil uji pretest, terdapat 13 orang siswa yang tidak tuntas dan 4 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) dengan persentase 37%. Setelah dilakukan uji posttest, terdapat 31 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) sehingga diperoleh persentase 88% .

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran videoscribe, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memberikan pemahaman dan pengalaman langsung sehingga hasil belajar siswa bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dalam pembelajaran.
2. Guru dapat memanfaatkan media videoscribe pada pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sejarah aktivitas kehidypan masyarakat masa islam.
3. Sekolah diharapkan dapat memfasilitas kegiatan pembelajaran siswa dan memberikan dukungan kepada guru untuk lebih semangat memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Peneliti diharapkan dapat mengembangkan produk media pembelajaran yang lebih jauh dan mendalami dan melatih keterampilan menulis serta dapat melakukan penyebaran produk atau dapat menyempurnakan produk sampai ke produksi massal.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agustinova, D. E. (2020). Urgensi Humanisme dalam Pendidikan Abad ke-21. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, *17*(2), 173–188.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*,

3(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Sumiyati, & Yusnarti, M. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Pembelajaran Sejarah Maritim menggunakan Sumber Lokal Wadu Tanda Rahi di STKIP Yapis Dompu*. *4*, 484–492.

Agustinova, Danu. *Refleksi Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.

Azhar Arsyad. (2013). Media Pembelajaran.Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Arifin, Zainal. (2016). *Evakuasi Pembelajaran (Prinsip, Tehnik, dan prosedur),* Cetakaan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya.

Hamalik, Oemar (2006). Proses Belajar Mengajar. Jakarta:Bumi Aksara.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Oemar, Hamaliki. (2001) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,.

Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo

Sugiono. (2012.) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta