

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA  
DIDIK SMK PERSADA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

<sup>1</sup>Ade Fiska Restiani, <sup>2</sup>Wayan Satria Jaya, <sup>3</sup>Sari Narulita

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[1hi.adefiska@gmail.com](mailto:hi.adefiska@gmail.com), [2wayan.satria@stkipgribl.ac.id](mailto:wayan.satria@stkipgribl.ac.id), [3litalampung@gmail.com](mailto:litalampung@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai bahan ajar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI TKJ SMK Persada Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pengembangan media pembelajaran video ini dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli materi yakni sebesar 94,28% dengan kategori sangat layak. Kemudian presentase hasil validasi ahli bahasa yakni sebesar 92% dengan kategori sangat layak, sedangkan presentase hasil validasi ahli media pada Aspek Rekayasa Media yakni sebesar 84,5% dengan kategori sangat layak, pada Aspek Komunikasi Visual yakni sebesar 88% dengan kategori sangat layak, pada Aspek Desain Pembelajaran yakni sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak. Dan, perolehan hasil angket respon guru mencapai presentase 72,5% dengan kategori layak. Produk ini juga dinyatakan praktis dan efektif sebagai media maupun bahan ajar yang terlihat dari respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video melalui angket respon peserta didik yang mencapai presentase 88% dengan kategori sangat layak. Serta mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik dengan ketuntasan secara klasikal dari nilai harian sebesar 54,54%, meningkat menjadi 72,72% pada pengambilan nilai harian setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Video, Hasil Belajar Ekonomi

**Abstract:** This study aims to develop video-based learning media in the subject of Creative Products and Entrepreneurship from the aspects of validity, practicality and effectiveness as teaching materials. The subjects of this study were students of class XI TKJ SMK Persada Bandar Lampung. This research is a research and development (research and development) with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Results Based on the research shows that the development of video learning media is declared valid after being validated by material experts, which is 94.28% with a very feasible category. Then present the validation results of linguists which is 92% in the very feasible category, while the presentation of the validation results is as large as media in the Media Engineering Aspect which is 84.5% in the very feasible category, in the Visual Communication Aspect, which is 88% with the very feasible category, in the Design Aspect namely Learning by 85.3% with a very decent category. And, the results of the teacher's response questionnaire reached a percentage of 72.5% with a decent category. This product is also stated to be practical

*and effective as a media and teaching material which can be seen from the students' responses to the development of video learning media through the responses of students which reached a percentage of 88% with a very decent category. As well as being able to improve students' economic learning outcomes with classical completeness from the daily value of 54.54%, an increase of 72.72% in taking daily values to after using video-based learning media.*

**Keywords:** Learning Video, Economic Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan data hasil belajar siswa kelas XI semester ganjil di SMK Persada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan SMK Persada Bandar Lampung pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah 78. Dengan KKM 78 tersebut masih banyak siswa kelas XI yang belum mencapai KKM, yang mencapai KKM hanya sebanyak 10 siswa (54,54%) sedangkan yang tidak mencapai KKM sebanyak 10 siswa (45,45%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI TKJ Semester Ganjil Di SMK Persada Bandar Lampung masih tergolong rendah.

Melihat hasil belajar siswa yang masih rendah tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi juga masih rendah, sehingga seorang guru yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran di dalam ruang kelas harus bisa merubah model atau metode pembelajaran yang akan digunakan sehingga bisa menghasilkan pembelajaran yang menarik supaya siswa di kelas mampu menyerap pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang tepat dapat memperbesar minat belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar mengajar tersebut, dengan menggunakan media berbasis video memungkinkan siswa lebih tertarik

saat proses pembelajaran berlangsung, serta membantu siswa mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tersebut.

Penerapan pembelajaran media berbasis video merupakan langkah yang akan digunakan dalam proses pembelajaran ini, bersifat satu arah, siswa hanya perlu memperhatikan video saat guru memutarnya dan guru bisa menjelaskan tiap tiap materi yang terkandung dalam video tersebut, hal ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif, lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMK Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023".

Azhar Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa kata media berasal daribahasa Latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Pengertian media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantarpesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kamus Besar Bahasa Indonesia(2001: 726) kata media yang pertama adalah alat (sarana komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster), yang kedua adalah yang terletakdiantara dua pihak (orang atau golongan, dsb).

Menurut AhmadFujiyanto, dkk (2016: 842) bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat

lunak. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dandibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi kepada penerima berupa informasi-informasi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi penerimanya. Hal ini sesuai dengan media pendidikan atau pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Simpulan dari pengertian media pembelajaran menurut beberapa para ahli di atas adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat membantu terciptanya proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Dampak positif yang dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Oleh karenaitu, media akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non

komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinjungan dari setiap gambar nya (Purnama, 2013).

Video pembelajaran dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Media video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut. pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a). Aplikasi Power Point
- b). Aplikasi Animasi Studio
- c). Aplikasi Powtoon
- d). Aplikasi Kinemaster
- e). Aplikasi InShot

Menurut Nana Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para

peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Nawawi (2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

## METODE Model Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran digunakan dikembangkan sendiri, maka perlu dipaparkan mengenai komponen-komponen dan kaitan antar komponen yang terlibat dalam pengembangan.

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*disseminasi*).

Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis

untuk pengembangan pembelajaran. Memilih model penelitian ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Prosedur yang digunakan mulai dari tahap awal sampai produk yang sudah bisa digunakan meliputi: tahap analisis, tahap design, tahap development, tahap implementasi dan tahap evaluation.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara, observasi, dokumentasi dan teknik tes. Hal ini dilakukan untuk bisa mengumpulkan data secara lengkap dan akurat.

Dalam menganalisis data digunakan analisis data deskriptif kuantitatif dengan cara mengubah data mentah menjadi data yang lebih bermakna seperti mengubah ke dalam bentuk persentase (%).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya bahwa perangkat pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analisis, design, development, implementation, evaluation*.

Untuk desain awal produk yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:





Video pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media dan validator ahli bahasa, selanjutnya angket respon guru terhadap Video Pembelajaran Ekonomi.

Dari hasil uji coba produk dibagi menjadi 5 jenis data yang didapat dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, respon guru dan respon peserta didik.

a) Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yaitu Dosen STKIP-PGRI Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang Ekonomi. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut:

pada aspek cakupan materi di peroleh rata-rata nilai 94,28% dengan kriteria “Sangat Layak”.

b) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dari aspek rekayasa media yaitu Guru SMK Persada Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang media. Dapat diketahui bahwa validasi ahli rekayasa media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek cakupan rekayasa media di peroleh rata-rata nilai 84,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan dari Aspek Komunikasi Visual diketahui bahwa validasi ahli komunikasi visual memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek cakupan komunikasi visual di peroleh rata-rata nilai 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Serta aspek Desain Pembelajaran dapat diketahui bahwa validasi ahli media desain pembelajaran memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek cakupan desain pembelajaran di peroleh rata-rata nilai 85,3% dengan kriteria “Sangat Layak”.

c) Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yaitu Dosen STKIP-PGRI Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang Bahasa. Dapat diketahui bahwa validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek cakupan bahasa di peroleh rata-rata nilai 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

d) Respon Guru

Berdasarkan hasil angket respon guru mencapai persentase 72,5% dengan kategori “Layak”.

Video pembelajaran yang telah dibuat, divalidasi dan direvisi selanjutnya diterapkan dengan cara uji coba dalam kelas besar. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan video yang dikembangkan jika digunakan

dalam pembelajaran. Uji coba kelas besar dilaksanakan pada tanggal 04 agustus 2022 dengan melibatkan 22 siswa Smk Persada Bandar Lampung. Uji coba dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebagai salah satu sumber belajar.

Setelah melakukan pengamatan hasil nilai akhir siswa yang terdapat pada tabel 1.1 daftar nilai siswa terdapat 12 dari 22 siswa yang mendapat nilai diatas 78 sehingga presentase ketuntasan belajar siswa adalah:

$$P = 12/22 \times 100\% = 54,54\%$$

Kemudian, Setelah melakukan penelitian menggunakan pembelajaran berbasis video terdapat 16 dari 22 siswa yang mendapat nilai diatas 78 sehingga presentase ketuntasan siswa adalah

$$P = 16/22 \times 100\% = 72,72\%$$

Selain itu, peneliti juga melihat aspek media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan melalui angket. Angket diberikan kepada siswa kelas XI TKJ SMK Persada Bandar Lampung dengan perolehan 89% dari jumlah siswa menyatakan bahwa media berbasis video sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Angket ke praktisan ini diperoleh dengan cara diberikan kepada siswa kelas XI TKJ SMK Persada Bandar Lampung

Setelah dilakukan penerapan dan diadakan evaluasi, maka ada beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan. Revisi produk pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebanyak 1 (satu) kali, sebagai berikut:

a. Ahli Materi

No	Revisi
1.	Beri penekanan warna/font pada materi yang

dijelaskan.

Sebelum :

Tentunya kita sering mendengar istilah wirausaha atau entrepreneur. Istilah entrepreneur pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke 18 oleh seorang ekonom perancis yang bernama Richard Cantillon

Sesudah :

Tentunya kita sering mendengar istilah wirausaha atau entrepreneur. Istilah entrepreneur pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke 18 oleh seorang ekonom perancis yang bernama Richard Cantillon

Berikut kajian akhir produk pembelajaran berbasis video mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Tampilan Pembuka

Nama: Ade Fiska Restiani  
Prodi: Pendidikan Ekonomi  
STKIP-PGRI Bandar Lampung

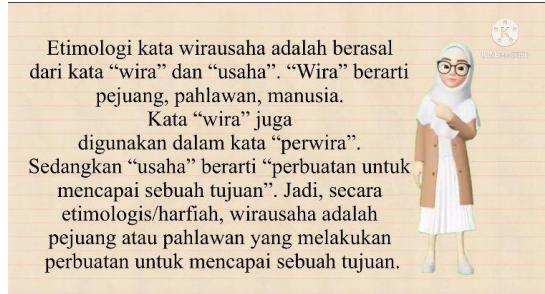
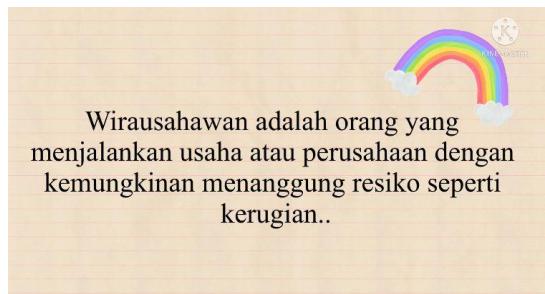
Tampilan Judul Materi

SIKAP & PERILAKU  
KEWIRAUSAHAAN

Tampilan Isi Materi



Seorang yang mampu menciptakan dan merancang suatu gagasan menjadi realita.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk kelas XI TKJ dikembangkan melalui prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis dengan mencari tahu mengenai kebutuhan siswa, dan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran ini. selanjutnya peneliti akan medesign tampilan video pembelajaran. Kemudian tahap *Development*, media pembelajaran berbasis video yang telah didesain selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dalam hal ini di lakukan oleh dosen STKIP PGRI Bandar Lampung dan untuk ahli media dilakukan oleh Guru SMK Persada Bandar Lampung. Dan pada tahap *implementation* dilakukan uji kepraktisan sekaligus implementasi media pembelajaran berbasis video terhadap peserta didik,

- hingga menghasilkan bahan ajar berupa video pembelajaran yang praktis bagi peserta didik sebagai sumber belajar yang menarik dan sebagai media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan diperoleh presentase 88% dari perhitungan angket peserta didik.
- 2) Media pembelajaran berbasis video pada materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk kelas XI TKJ dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dan bahan ajar dengan capaian presentase pada ahli materi 94,28% (Sangat Layak). Pada aspek kelengkapan isi materi mendapatkan nilai rata-rata 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian pada aspek kesesuaian urutan materi mendapatkan nilai rata-rata 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan pada aspek metode penyampaian materi dalam media video dapat efektif dalam pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan, perolehan hasil presentase validasi ahli bahasa mencapai presentase 92% (Sangat Layak). Pada aspek menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar mendapatkan nilai rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian pada aspek bahasa yang dipakai lugas dan mudah dipahami mendapatkan nilai rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan, pada aspek menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep pada materi mendapatkan nilai rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, perolehan hasil validasi ahli media aspek rekayasa media mencapai persentase 84,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian aspek komunikasi visual mencapai persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan pada aspek Aspek Desain Pembelajaran mencapai persentase 85,3% dengan kategori “Sangat Layak”.
- Kemudian perolehan hasil angket respon guru mencapai persentase 72,5% Layak. Produk ini juga dinyatakan praktis dan efektif sebagai media maupun bahan ajar yang terlihat dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui angket respon peserta didik yang mencapai presentase 88%, serta mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dengan ketuntasan secara klasikal dari hasil nilai harian sebesar 54,54% meningkat menjadi 72, 72% pada pengambilan nilai harian setelah menggunakan pembelajaran berbasis video.
- ## DAFTAR PUSTAKA
- Anderson, Ronald. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dwi hendra Kusuma, Sri Wahyuni. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, Vol 1, No 1.
- Fadhli, Muhibuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3, No 1.
- Fardany, Maya Masitha. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata

- |   |   |
|---|---|
| <p>Pelajaran Ekonomi. <i>Jurnal Pendidikan Ekonomi</i>, Vol 8, No 3.</p> <p>Hikmawati, Fenti. (2017). <i>Metodologi Penelitian</i>. Depok: PT Rajagrafindo Persada.</p> <p>Muh Fahrruerozi, Mohzana. (2020). <i>Pengembangan Perangkat Pembelajaran</i>. Jakarta: Insan Institute.</p> <p>Muhammad Abdul Ghofur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Mata Pelajaran Ekonomi. <i>Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan</i>, Vol 3, No 4.</p> <p>Nana, Sudjana. (2009). <i>Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar</i>. Bandung: PT ramaja Rosdakarya.</p> <p>Prastowo, Andi. (2012). <i>Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif</i>. Yogyakarta: Diva Press.</p> <p>Purnama, Bambang. E. (2013). <i>Konsep Dasar Multimedia</i>. Yogyakarta: Graha Ilmu.</p> <p>Sadiman, Arief. S. (2009). <i>Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya</i>. Jakarta: Rajawali Press.</p> <p>Saputro, Budiyono. (2017). <i>Manajemen Penelitian Pengembangan RnD</i>. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p> <p>Sugiyono. (2018). <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD</i>. Bandung: Alfabeta.</p> <p>Sumarni, Sri. (2019). <i>Model Penlitian dan Pengembangan RnD</i>. Yogyakarta: Project Report.</p> <p>Wisada, Putu Darma. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. <i>Journal of</i></p> | <p><i>Education Technology</i>, Vol 3, No 3</p> <p>Arikunto, Suharsimi. dkk. 2014. <i>Penelitian Tindakan Kelas</i>. Jakarta: PT Bumi Aksara.</p> |
|---|---|