

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL R&D

Ketut Agustini¹, Jero Gede Ngarti²

¹²Jurusan Teknologi Pembelajaran
Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

Email : ketutagustini@undiksha.ac.id, jerogedengarti20@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk memanfaatkan video pembelajaran untuk bahan ajar di sma/smk di Bali dengan merujuk bebrapa artikel yang sudah dikembangkan sebelumnya di sma/smk di Bali dengan cara mereview rtikel. Metodologi yang dilakukan berupa analisis artikel jurnal dan literatur. Dari analisis hasil review menunjukkan bahwa video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan belajar peserta didik seperti demonstrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu. Beberapa masalah dalam artikel ini menjadi implikasi yang dapat diperhitungkan untuk penelitian di masa depan. Beberapa tantangan yang dihadapi dengan menerapkan video pembelajaran perlu ditangani oleh para peneliti di masa depan, seperti penyimpanan video di luar pembelajaran yang sangat banyak di youtube sehingga menyebabkan konsentrasi pengguna akan terbagi. Artikel ini juga menjadi poin penting dalam pelaksanaan proses belajar menajar sehingga pemerintah diharapkan mengeluarkan kebijakan untuk menentukan video yang layak digunakan sebagai bahan ajar dan sebagai salah satu model modern untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk pendidikan tinggi.

Kata kunci: video pembelajaran, media pembelajaran m, Pembelajaran, motivasi belajar

ABSTRACT

This article aimed to utilize learning videos for teaching materials in high school by referring to several articles that have been previously developed in high school in Bali by reviewing articles. The method used was in the form of journal, articles and literature analysis. From the analysis, the results of the review showed that the learning video has a positive impact on student learning activities such as demonstration of the material, motivation, tutorials, and effectiveness. Some of the problems in this article were the implications for future research. Some challenges faced by implementing learning videos need to be addressed by researchers in the future, such as storing videos outside of learning that is very much on Youtube so that the concentration of users will be divided. This article also becomes an important point in the implementation of the learning process so that the government expected to made policies to determine the videos that suitable as teaching materials and as one of the modern models to be implemented in learning activities for higher education.

Keywords: learning videos, learning media, learning, learning motivation

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain internet, pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer, dan smartphone.

Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang.

Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang digunakan guru maupun peserta didik.

Pembelajaran video sedang menjadi perhatian utama dalam tiga tahun belakangan ini, persepsi dari “mahal, bagus untuk dimiliki” untuk strategi L & D, ke “normal baru”. Bahkan dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan bahwa perubahan yang paling signifikan adalah media pembelajaran video. Tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis web diikat 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan, dan video menempati urutan ke 3 yaitu dengan perolehan 74%. Tahun 2017, semua permainan berubah dan video masuk dalam saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran.

Menurut Handayani, Siska (2018) Mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam membuat pola dasar rok secara konstruksi setelah diterapkan media video pembelajaran. Jenis penelitian adalah penelitian pre-eksperimen (Pre Experimental Design). Subyek penelitian adalah 33 siswa

kelas X Tata Busana 3 dari lima kelas paralel di SMK Negeri 6 Surabaya. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes hasil belajar siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis data Wilcoxon. Sedangkan menurut Budi. (2015). Setelah pengembang membuat sebuah media video pembelajaran maka hasil media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran matematika dapat meengefektifkan pembelajaran, dan setelah media video sudah selesai dibuat kemudian digunakan dalam pembelajaran di kelas diharapkan persepsi peserta didik lebih baik terhadap pembelajaran matematika.

Hasil analisis data uji coba ahli materi mendapat penilaian rata-rata 85% yang berarti mendapat respon baik. Sedangkan dari ahli desain media video didapat data sebagaimana ditunjukkan dengan angket daya tarik peserta didik 86,7 % dari sampel penelitian untuk kelas yang menggunakan media video pembelajaran hal ini menunjukkan penilaian yang baik. Hasil nilai secara rata-rata dari sebelum menggunakan media video 69,19 menjadi 81,48 untuk peserta didik XI TEI 1 dan untuk kelas XI TGB 2 nilai sebelum menggunakan media video 69,58 menjadi 81,55 sesudah menggunakan media video pembelajaran

Adapun alasan mengapa mengapa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut. (1) Penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar. Ini dapat dibuktikan dengan hasil dari beberapa penelitian atau artikel yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan suatu produk aplikasi pembelajaran berbasis komputer yang interaktif multimedia. Hasil dari verifikasi ahli diketahui bahwa aplikasi komputer berbasis

multimedia interaktif mendapat predikat yang layak untuk digunakan. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam belajar, peran multimedia berbasis komputer menjadi semakin penting di masa sekarang, karena sistem multimedia terdiri dari komponen media (teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video) dirancang untuk saling melengkapi sehingga menjadi sistem pow-erful dan tepat, suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya Reza, (2018).

METODE PENELITIAN

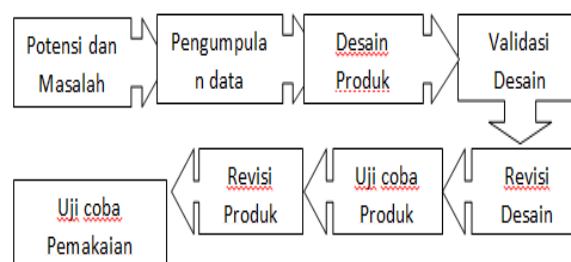
Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015:409) “Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah”. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagukannya. Berdasarkan hasil observasi, pada Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani kurangnya refrensi dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas, namun isi referensi yang digunakan masih menggunakan software lama serta masih dalam bentuk fisik sehingga membutuhkan tempat dan ruang yang banyak. Kurangnya siswa dalam memiliki referensi tersebut dalam menunjang proses belajar mereka serta kemauan siswa untuk membaca referensi sangatlah kurang sebaliknya siswa mudah memahami dengan melihat video tutorial sehingga proses belajar mengajar menjadi terhambat. Dari potensi dan masalah yang ditemukan, maka dicoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis elektronik media pembelajaran (CD *interaktif*) dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di Jurusan Multimedia SMK N 2 Kintamani, sebagai referensi yang di dalamnya terdapat video tutorial dengan menggunakan software terbaru.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian jenis penelitian pengembangan Media Pembelajaran (CD *Interaktif*) dalam Mata Pelajaran

Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di SMK N 2 Kintamani yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih dalam teori dari suatu ilmu pengetahuan tertentu. Menurut Sugiyono (2009), langkah-langkah penelitian R & D terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk (8) Uji coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Masal. Namun pada penelitian ini hingga langkah ke Delapan. Secara skematik langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian R& D Menurut Sugiyono

(Sumber: Sugiyono, 2015: 409)

Potensi dan masalah

Menurut Sugiyono (2015) “Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah”. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagukannya. Berdasarkan hasil observasi, pada Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani kurangnya refrensi dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas, namun isi referensi yang digunakan masih menggunakan software lama serta masih dalam bentuk fisik sehingga membutuhkan tempat dan ruang yang banyak. Kurangnya siswa dalam memiliki referensi tersebut dalam menunjang proses belajar mereka serta kemauan siswa untuk membaca referensi sangatlah kurang sebaliknya siswa mudah memahami dengan melihat video tutorial sehingga proses belajar mengajar menjadi terhambat. Dari potensi dan masalah yang ditemukan, maka dicoba untuk

mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis elektronik media pembelajaran (*CD interaktif*) dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di Jurusan Multimedia, sebagai referensi yang didalamnya terdapat video tutorial dengan menggunakan software terbaru.

Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015) “Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk menghimpun serangkaian data dengan prinsip-prinsip dan alat-alat tertentu. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), dan observasi”.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2015) terkait dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran, dan penampilan fisik.

Prinsip Penulisan angket menyangkut beberapa indikator, antara lain:

- Isi dan tujuan pertanyaan, yang dimaksud disini adalah jika isi pertanyaan ditujukan untuk mengukur maka harus ada skala yang jelas dalam pilihan jawaban.
- Bahasa yang digunakan, bahasa yang digunakan dalam penulisan angket harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden.
- Tipe dan bentuk pertanyaan, tipe pertanyaan dalam angket dapat berupa terbuka atau tertutup, Jika terbuka artinya jawaban yang diberikan adalah bebas, sedangkan jika pernyataan tertutup maka responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang disediakan.
- Pertanyaan tidak mendua.
- Tidak menanyakan yang sudah lupa.
- Pertanyaan tidak menggiring, artinya usahakan pertanyaan tidak menggiring pada jawaban yang baik saja atau yang jelek saja.
- Panjang pertanyaan, pertanyaan dalam angket sebaiknya tidak terlalu panjang, sehingga akan membuat jenuh responden dalam mengisi.

- Urutan pertanyaan, urutan pertanyaan dalam angket dimulai dari yang umum menuju ke hal yang spesifik, atau dari yang mudah menuju hal yang sulit.

Desain Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa *Media pembelajaran (CD interaktif)* multimedia dengan tampilan *Video* pembelajaran yang nantinya dapat menarik siswa untuk ingin membaca dan mencoba untuk menonton serta mengaplikasikan secara langsung melalui video tutorial yang peneliti buat. Dalam desain produk *CD* interaktif multimedia ini mengembangkan media yang sudah ada.

Validasi Desain

Pada tahap ini, hasil rancangan produk *CD* interaktif multimedia dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di Jurusan Multimedia dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh orang-orang yang memiliki pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman dalam materi tersebut. Validator tersebut adalah dosen ahli dalam bidang media dan materi, serta guru pengampu mata pelajaran Menggabungkan Audio kedalam Sajian Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani.

Revisi Desain

Setelah hasil produk *CD interaktif* divalidasi, hasil validasi kemudian didiskusikan dengan validator. Apabila hasil validasi *CD* interaktif memperoleh hasil yang kurang memuaskan dari validator, maka produk tersebut dilakukan penyempurnaan hingga hasil validasi meningkat. Apabila hasil validasi memperoleh hasil yang memuaskan dari validator, maka dilanjutkan dengan uji coba produk.

Uji Coba Produk

Sebelum media yang peneliti buat di terapkan di sekolah bersangkutan maka media yang peneliti buat terlebih dahulu akan dilakukan uji coba produk, baik itu uji coba isi media maupun uji kelayakan media.

Desain Uji coba

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa *Media pembelajaran (CD interaktif)* multimedia dengan tampilan *Video* pembelajaran yang nantinya dapat menarik siswa untuk ingin membaca dan mencoba

untuk menonton serta mengaplikasikan secara langsung melalui video tutorial yang peneliti buat. Dalam desain produk *CD* interaktif multimedia ini mengembangkan media yang sudah ada.

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media, validitas dan efektivitas produk. Produk berupa video pembelajaran yang nantinya akan diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifitasannya. Tingkat dan kemenarikan video pembelajaran *CD* Interaktif ini diketahui melalui hasil analisis kegiatan uijicoba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- Review oleh dosen ahli media
- Review oleh guru mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia
- Uji coba lapangan.

Subjek Uji Coba

Pada tahap ini, hasil rancangan produk *CD* interaktif multimedia dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di Jurusan Multimedia dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan

oleh orang-orang yang memiliki pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman dalam materi tersebut. Validator tersebut adalah dosen ahli dalam bidang media dan materi, serta guru pengampu mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani.

Revisi Produk

Pada tahap ini jika produk sudah di uji coba jikaproduk ini belum sempurna maka akan dilakukan revisi produk dan produk ini akan langsung diterapkan di sekolah bersangkutan.

Jenis Data

Jenis data dalam penyusunan media interaktif berbasis *camtasia* berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran Menggabungkan Audio Kedalam Sajian Multimedia di jurusan atau prodi Multimedia SMK Negeri 2 Kintamani. Namun mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran Menggabungkan Audio Kedalam Sajian Multimedia. Berikut ini adalah kompetensi dasar dan indikator Menggabungkan Audio Kedalam Sajian Multimedia.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Penggabungan Audio Kedalam Sajian Multimedia

NO	KOPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	Objek suara digital, menu, dan fitur yang disediakan <i>software</i> penyunting suara beserta <i>shortcut</i> -nya dikenali berdasarkan <i>user manual</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menu Bar • Tool Bar • Timeline • Blok Durasi • Tombol Untuk Mengontrol Suara • Time Fields
2	Fitur pengelolaan file <i>software</i> penyunting suara dapat digunakan, seperti: buat/ <i>create/new</i> , simpan/ <i>save</i> , buka/ <i>open</i> , simpan dengan nama lain/ <i>save as</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Create/ New</i>, • <i>Simpan/Save</i>, • <i>Buka/ Open</i>, • <i>Simpan Dengan Nama Lain/ Save As</i>.
3	Fasilitas siap pakai seperti <i>wizard</i> , <i>libraries</i> , atau <i>template</i> pada <i>software</i> penyunting suara dimanfaatkan untuk pembuatan file suara sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Record/Rekaman
4	Penyimpanan file suara digital menggunakan berbagai format yang dikenal, seperti: aif, wav, mp3, dsb	<ul style="list-style-type: none"> • Save dengan berbagi format
5	Rekaman suara disunting dengan fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan Suara atau rekaman

<p>suara mixing <i>software</i> penyunting suara</p> <p>6 Fitur dan efek suara diaplikasikan dalam pembuatan suara pendukung materi <i>multimedia</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Delay Effects • Filters/ Noise Removal • Vocal Removal
--	--

Dari kompetensi dasar dan indikator diatas maka peneliti akan menggunakan data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket atau kuesioner setelah dilakukannya uji coba, maka akan mendapatkan hasil melalui uji coba produk baik dari dosen ahli media, guru mata pelajaran maupun uijicoba lapangan. Kemudian hasil data yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang di berikan oleh peneliti, diteruskan dengan pengolahan data dengan menggunakan rumus-rumus statistika secara manual menggunakan komputer. Data kualitatif yang dikumpulkan melalui angket atau kuesioner adalah: uji ahli materi (Guru), uji ahli media (Dosen) dan uji coba lapangan (Siswa).

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015) “Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk menghimpun serangkaian data dengan prinsip-prinsip dan alat-alat tertentu. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview*, kuisisioner (angket), dan observasi”.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2015) terkait dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran, dan penampilan fisik. Panjang Prinsip Penulisan angket menyangkut beberapa faktor, antara lain.

- **Pengamatan**

Pengamatan dilakukan secara langsung apakah media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti bisa berfungsi dengan baik, peralatan yang dibutuhkan berupa LCD proyektor dan laptop.

- **Angket/ Kuesioner**

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi dalam rahmawan, 2015:26). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari kelayakan media yang dilakukan ahli media dan materi serta uji coba lapangan yang dilibatkan siswa.

- **Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti (Sugiono, 2013:103). Pernyataan dalam angket berpedoman pada variabel penelitian yang dijabarkan dalam beberapa butir soal, berupa pertanyaan objektif dan bersifat positif sehingga responden tinggal memberi tanda (√) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan responden. Angket ini disusun dengan model skala *Linkert* yang menggunakan empat alternatif pilihan jawaban. Adapun kisi-kisi dari penulisan instrument ini, dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen penelitian

NO	INDIKSTOR	BUTIR
1	a. Isi Materi b. Soal Latihan	1,2,3,4
2	a. Media Sebagai Acuan Untuk Belajar b. CD Interaktif	5,6,7,
3	a. Back Sound b. Desain, Kombinasi Warna, Kejelasan Bahasa, Kejelasan Tulisan	8,9,10,11,12,13

Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisa data menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah stastistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku

untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2013: 147).

- Data Kuantitatif dan Kualitatif
Data kuantitatif yang diperoleh berupa jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju), dijabarkan berdasarkan data kualitatif berdasarkan skor penilaian

Tabel 3. Skor Penilaian Kualitatif

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Rumus Menghitung Data Kualitatif

Validasi *CD interaktif* dilakukan oleh validator materi dan validator media pembelajaran yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif presentase dengan rumus. (Sugiyono dalam Perdana, 2013:25)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(3.1)

Keterangan:

P = presentase skor

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Validator materi dan media akan menjawab pertanyaan dengan memberi skor sesuai rubrik validasi (skor tertinggi=1 dan skor terendah=0). Hal ini bertujuan untuk

mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2015).

Penentuan kriteria validitas ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum), yaitu $(1:1) \times 100\% = 100\%$.
- Menentukan persentase skor terendah (skor minimum), yaitu $(0:1) \times 100\% = 0\%$.
- Menentukan range, yaitu $100\% - 0\% = 100\%$.
- Menetapkan kelas interval, yaitu= 2 (setuju, tidak setuju).
- Menentukan panjang interval, yaitu $100:2 = 50\%$.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang persentase dan kriteria

Tabel 4. Rentang persentase dan kriteria kualitatif uji perkembangan media

Rentang persentase (%)	Kriteria kualitatif
50% - 100%	Sesuai
0% - 49%	Tidak Sesuai

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media interaktif berbasis *camtasia studio* dilakukannya uji validasi ahli media dan materi terhadap produk media interaktif, dan tahap kedua uji coba produk ke siswa Jurusan MULTIMEDIA SMK Negeri 2 Kintamani. Penelitian ini

berupa penelitian dan pengembangan media pembelajaran (Media interaktif) dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah media interaktif berbasis *camtasia studio* yang dikembangkan sebagai bahan referensi atau media pembelajaran

PENYAJIAN DATA UJI COBA

Penelitian ini dilakukan uji validasi ahli media dan materi terhadap produk media interaktif, dan tahap kedua uji coba produk ke siswa Jurusan MULTIMEDIA SMK Negeri 2 Kintamani, berikut data uji coba yang peneliti lakukan.

Uji Coba Ahli Materi (Guru Pengampu Mata pelajaran)

Dalam uji coba ini dilakukannya uji coba materi sebelum dilakukannya uji coba lapangan atau uji coba yang diberikan ke siswa Jurusan MULTIMEDIA SMK Negeri 2 Kintamani. Berikut Tabel hasil uji coba ahli materi

Tabel 5. Hasil uji coba ahli materi

NO	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	1
2	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep	1
3	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus	1
4	Materi dalam media interaktif dilengkapi dengan soal latihan	1
5	Media interaktif yang disusun menarik minat dan merangsang siswa untuk belajar	1
6	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja	1
7	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia memberikan siswa wawasan yang baru	1
8	Penggunaan <i>Back sound</i> sudah benar	1
9	Tampilan bahan ajar yang digunakan menarik dan menyenangkan	1
10	Desain media interaktif dari segi penggunaan, sudah baik	1
11	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, sudah baik	1
12	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	1
13	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat	1
Jumlah		13

Dari 13 butir pertanyaan yang mngarah kepada penguji sehingga dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{13} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Sehingga presentase yang diperoleh melalui uji coba ahli media = 100% berada pada kualifikasi sangat layak.

Uji Coba Ahli Ahli (Dosen)

Dalam uji coba ini dilakukannya uji coba media sebelum dilakukannya uji coba lapangan atau uji coba yang diberikan ke siswa Jurusan MULTIMEDIA SMK Negeri 2 Kintamani. Berikut Tabel hasil uji coba ahli media

Tabel 6. Hasil uji coba ahli media

NO	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			Total
		0	1	2	
1	Media interaktif yang disusun menarik minat siswa untuk belajar		√		1

2	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dalam mata pelajaran “Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia” sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja	√		2	
3	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran “Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia” memberikan siswa wawasan yang baru	√		2	
4	Pengaturan <i>Back sound</i> sudah benar	√		2	
5	Tampilan bahan ajar yang digunakan efektif dan efisien	√		1	
6	Desain media interaktif dari segi penggunaan, efektif dan efisien	√		1	
7	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, efektif dan efisien	√		2	
8	Media interaktif ini durasi waktunya tidak terlalu panjang ataupun pendek	√		2	
9	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	√		2	
10	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat	√		2	
Jumlah			3	14	17

Dari 10 butir pertanyaan yang mngarah kepada penguji sehingga dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Sehingga presentase yang diperoleh melalui uji coba ahli media = **85%** berada pada kualifikasi sangat layak.

Uji Coba Ahli isi media (Dosen pengampu mata kuliah audio editing)

Dalam uji coba ini dilakukannya uji coba media sebelum dilakukannya uji coba lapangan atau uji coba yang diberikan ke siswa Jurusan MULTIMEDIA SMK Negeri 2 Kintamani. Berikut tabel hasil uji coba ahli isi media

Tabel 7. Hasil uji coba ahli isi media

NO	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			Total
		0	1	2	
1	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar			√	2
2	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep mata pelajaran			√	2
3	Susunan materi sudah sesuai dengan silabus			√	2
4	Media interaktif ini durasi waktunya tidak terlalu panjang ataupun pendek	√			1
5	Media interaktif yang disusun untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar			√	2
6	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja			√	2
7	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia memberikan siswa wawasan yang baru			√	2
8	Penggunaan <i>Back sound</i> sudah benar	√			1
9	Tampilan bahan ajar yang digunakan , efektif dan efisien			√	2
10	Desain media interaktif dari segi penggunaan, efektif dan			√	2

	efisien		
11	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, efektif dan efisien	√	2
12	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	√	1
13	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat	√	2
	Jumlah	3	20 23

Dari 13 butir pertanyaan yang mngarah kepada penguji sehingga dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{26} \times 100\%$$

$$P = 88,46\%$$

Sehingga presentase yang diperoleh melalui uji coba ahli media = **88,46%** berada pada kualifikasi sangat layak.

Hasil Analisi Data

Analisi dari data uji coba media pembelajaran yang dilakukanya uji coba ahli materi media dan ahli media maupun ahli isi media yang melibatkan dosen dan guru mendapatkan hasil:

- Analisis Uji Coba Ahli Materi (Guru Pengampu Mata pelajaran)
 Rerata persentase uji coba ahli materi = $F : N = 100\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat layak.
- Analisis Uji Coba Ahli Media (Dosen)
 Rerata persentase uji coba ahli media = $F : N = 85\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 85% berada pada kualifikasi sangat layak.
- Analisis Uji Coba Ahli Isi Media (Dosen Pengampu Mata Kuliah)
 Rerata persentase uji coba ahli isi media = $F : N = 88,46\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian

88,46% berada pada kualifikasi sangat layak.

Revisi Desain

Setelah dilakukan beberapa uji coba yang diuji oleh ahli materi, ahli media mendapat tingkat pencapaian = 100 % dari uji ahli materi dan 85% dari ahli media termasuk dalam kategori layak/ namun peneliti perlu melakukan revisi dari desain produk melalui masukan-masukan yang dibrikan diantaranya adalah sebagai berikut:

- Usahakan pengucapan bahasa dalam video mudah didengar sehingga siswa memahami isi media tersebut.
- Gunakan gaya bahasa yang baku

Uji Coba Produk

Uji coba produk dinilai dari 2 aspek, antara lain; (1) Penyajian Isi/Materi; (2) Media, yang dilakukan dengan melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

- Uji Coba Perorangan
 Media pembelajaran interaktif berbasis *camtasia studio* telah melewati hasil validasi desain oleh ahli media dan materi maupun ahli isi media, selanjutnya akan melalui uji coba produk. Tahap lanjut tersebut dilakukan dengan uji coba perorangan dengan siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Kintamani sebanyak 5 (lima) orang dengan mewakili prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari uji coba perorangan dipaparkan pada Tabel 8

Tabel 8. Uji Coba Perorangan

NO	Kriteria atau indikator	Responden				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	5	4	5
2	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep mata pelajaran	5	5	5	5	5
3	Susunan materi sudah sesuai dengan silabus	5	4	5	4	5
4	Media interaktif ini durasi waktunya tidak terlalu panjang ataupun pendek	4	5	5	4	4
5	Media interaktif yang disusun untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar	5	5	4	5	4
6	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dalam mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja	5	5	4	5	5
7	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran Menggabungkan Audio Ke Dalam Sajian Multimedia memberikan siswa wawasan yang baru	5	5	5	4	5
8	Penggunaan <i>Back sound</i> sudah benar	5	4	4	4	5
9	Tampilan bahan ajar yang digunakan , efektif dan efisien	4	5	5	5	5
10	Desain media interaktif dari segi penggunaan, efektif dan efisien	5	5	4	5	4
11	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, efektif dan efisien	4	4	4	5	5
12	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	5	4	4	4	5
13	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat	5	5	4	5	4
Jumlah		62	61	58	59	61
Presentase		95,	93,	89,	90,	93,84
		38	84	23	76	%
		%	%	%	%	
Jumlah Presentase		463, 05%				

Rerata persentase uji coba ahli isi media = $F : N = 463, 05/5 = 92,61\%$ Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 92,61% berada pada kualifikasi sangat layak.

• Uji Coba Kelompok

Langkah selanjutnya dilakukan uji coba kelompok dengan siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Kintamani sebanyak 8 (delapan) orang dengan kriteria yang sama. Hasil dari uji coba perorangan dipaparkan pada Tabel 9.

Tabel 4.5 Uji Coba Kelompok kecil

NO	Kriteria atau indikator	Responden							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	5	4	4	4	5	5
2	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep	5	4	5	5	5	5	5	4
3	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus	4	5	5	4	5	4	5	5
4	Materi dalam media interaktif dilengkapi dengan soal latihan	4	4	4	4	5	5	5	5
5	Media interaktif yang disusun menarik minat dan merangsang siswa untuk belajar	4	5	4	5	5	5	4	5
6	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran editing audio sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja	4	5	4	5	5	5	4	5
7	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> mata pelajaran editing audio memberikan siswa wawasan yang baru	4	4	3	5	5	5	5	5
8	<i>Back sound</i> tidak mengganggu siswa untuk menonton video	4	5	3	4	5	4	4	4
9	Tampilan bahan ajar yang digunakan menarik dan menyenangkan	4	5	4	4	4	5	4	4
10	Desain media interaktif dari segi penggunaan, sudah baik	4	4	3	4	4	5	4	5
11	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, sudah baik	4	5	4	5	5	4	5	5
12	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	4	4	5	5	5	5	5	5
13	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat	4	4	5	5	5	5	5	4
Jumlah		5	5	5	5	6	6	6	61
Presentase		4	9	4	9	2	1	0	
		8	9	8	9	9	9	9	93,
		3,	0	3,	0,	5,	3,	2,	84
		0	,	0	7	3	8	3	%
		7	7	7	6	8	4	0	
		%	6	%	%	%	%	%	
			%						
Jumlah Presentase									723,02%

Rerata persentase uji coba ahli isi media = $F : N = 723,02/8$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 90,02% berada pada kualifikasi sangat layak.

- Uji Coba Lapangan

Langkah selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Kintamani sebanyak 13 (tiga belas) orang dengan kriteria yang sama. Hasil dari uji coba lapangan dipaparkan pada Tabel 10

Tabel 10. Nama Responden Uji Coba Lapangan

NO	Kode Responden	Nama Siswa
1	M1	Agus Arcaya
2	M2	Agus Puspa Yoga I wayan
3	M3	Alit Arbi Mertana D. I Jero
4	M4	Arta Putu
5	M5	Ayu Supriani Ni Kadek
6	M6	Bintang Kadek
7	M7	Dipta Putra I Ketut
8	M8	Ginarsa I Nyoman
9	M9	Mahayani Ni Nyoman
10	M10	Mentari Ni Made
11	M11	Suartini Ni Kadek
12	M12	Yuliawan I Wayan
113	M13	Yusup I Wayan

Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan XI Multimedia

Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total	Presentase(%)
M1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	61	93,84%
M2	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	59	90,76%
M3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	59	90,76%
M4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	62	95,38%
M5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	61	93,84%
M6	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	61	93,84%
M7	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	62	95,38%
M8	5	5	5	4	4	4	3	3	4	3	4	5	5	54	83,07%
M9	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	61	93,84%
M10	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	57	87,69%
M11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	83,07%
M12	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	62	95,38%
M13	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	60	92,30%
Jumlah														773	1189,15%

Data yang diperoleh pada tahap ujicoba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.7 diatas, dan dapat dihitung dari keseluruhan responden atau siswa yang dilibatkan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Jumlah presentase yang didapatkan melalui ujicoba lapangan ini adalah 1189,15% dan banyak siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Kintamani adalah sebanyak 13 orang, jadi dapat dihitung P=

1189,15/13 atau dapat dikonversikan ke dalam persen sebanyak 91,47%

Jadi setelah dikonversikan dngan tabel konversi maka didapatkan hasil sebanyak 91,47% sehingga media pembelajaran ini berada pada konversi sangat layak.

Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah revisi produk adalah revisi yang dilaksanakan setelah data yang diperoleh melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sudah selesai . Hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah:

- Hasil ujicoba perorangan mendapatkan perolehan retata 92,61% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak).
- Hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan perolehan retata 90,02% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak).
- Hasil ujicoba lapangan mendapatkan perolehan retata 91,47% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak).

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis *camtasia studio* ini dikategorikan sangat layak sehingga tidak perlu direvisi

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan pada penelitian ditujukan pada permasalahan yang diangkat Karena adanya potensi dan masalah. Permasalahan itu selanjutnya dibahas sesuai data ujicoba selama penelitian berlangsung. Berikut ini pembahasan yang berawal dari rumusan masalah pada penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *camtasia studio* dalam mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia di kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Kintamani layak digunakan sebagai referensi serta media pembelajaran. Dilihat dari validasi yang peneliti lakukan yaitu validasi guru pengampu mata pelajaran, ahli media dan ahli isi media yang masing-masing di uji oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA), dalam tahap ujicoba ini peneliti memberikan instrumen sebagai bahan penilaian yang isinya, yaitu: isi media, desain penggunaan. Tingkat kelayakan ahli media dan materi mendapat nilai persentase 100% dari validator pertama yaitu guru mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia dan dari dosen ahli media memberikan nilai dengan persentase 85% serta dari validasi isi media dari dosen pengampu mata kuliah yang bersangkutan

memberikan nilai dengan presentase 88,46 % . Sehingga tingkat validasi desain yang ditinjau dari media interaktif berbasis *camtasia studio* secara umum dengan kategori layak dan dapat dilanjutkan pada tahap penelitian lanjut. Pada tahap selanjutnya adalah melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sudah selesai . Hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah:

- Hasil ujicoba perorangan mendapatkan perolehan retata 92,61% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)
- Hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan perolehan retata 90,02% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)
- Hasil ujicoba lapangan mendapatkan perolehan retata 91,47% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini lebih efektif dan meningkatkan minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia di SMK Negeri 2 Kintamani.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan yang telah dibahas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren dan penerapan video pembelajaran berdasarkan beberapa artikel yang telah di review. . Pada tahap selanjutnya adalah melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sudah selesai . Hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah:

- Analisis Uji Coba Ahli Materi (Guru Pengampu Mata pelajaran)

Rerata persentase uji coba ahli materi = $F : N = 100 \%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat layak.

- Analisis Uji Coba Ahli Media (Dosen)
Rerata persentase uji coba ahli media = $F : N = 85\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 85% berada pada kualifikasi sangat layak.
- Analisis Uji Coba Ahli Isi Media (Dosen Pengampu Mata Kuliah)
Rerata persentase uji coba ahli isi media = $F : N = 88,46\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 88,46% berada pada kualifikasi sangat layak.
- Hasil ujicoba perorangan mendapatkan perolehan rerata 92,61% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)
- Hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan perolehan rerata 90,02% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)
- Hasil ujicoba lapangan mendapatkan perolehan rerata 91,47% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak)
Sehingga media pembelajaran berbasis video sangat membantu siswa untuuk mempermudah proses belajar mengajar serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, Anindita. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di Smk Negeri 1 Pengasih . Skripsi. Diakses 26 April 2019.
- Arsyad. (2004). Video pembelajaran. Diakses 26 April 2019.
- Batubara , Hamdan Husein). (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi. Journal Homepage: [Http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna](http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna).
- Diakses 26 April 2019. Diakses 6 April 2019
- Dicky Candra Kurniawan¹, Dedi Kuswandi², Arafah Husna³. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. Jinotep. Diakses 26 April 2019.
- Ekawati , Ninda, Supurwoko, Daru Wahyuningsih. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pendidikan Fisika, Fkip, Uns. Diakses 6 April 2019. Diakses 28 April 2019
- Faqih Faldiansyah Pratama, Cecep E Rustana, Sunaryo¹. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Listrik Arus Searah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal). Diakses 6 April 2019
- Handayani, Siska. (2018). Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di Kelas X Tata Busana 3 Smk Negeri 6 Surabaya. Edisi Yudisium Periode Mei 2018, Hal 18-21. 21 Mei April 2019.
- Khasanah , Dea Nuril. Pratiwi , Ariska Endah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar.

- Prosiding Seminar Nasional Ksdp Prodi S1 Pgsd "Konstelasi Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi. Diakses 6 April 2019. 21 Mei April 2019.
- Maryono, Dwi & Budiyanto, Cucuk. (2018). The Development Of Video Learning To Deliver A Basic Algorithm Learning. Issn: 2549-0389. Diakses 21 Mei April 2019.
- Muhammad Mustofa Yusuf*, Mohamad Amin, And Nugrahaningsi. (2017). Developing Of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. Diakses 24 Mei 2019.
- Mutia , Rita. Adlim, A. Halim. (2012). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia,. Diakses 6 April 2019. Diakses Diakses 24 Mei 2019.
- Noviyanto, Hadi. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Komposisi Gambar Berbasis Animasi Untuk Jurusan Multimedia Smk Negeri 4 Semarang . Skripsi. Diakses 24 Mei 2019.
- Nugroho. (2011). Video pembelajaran. Diakses 24 Mei 2019.
- Vuspa, Lins In. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Mts Fatra Mandiri Plaju Palembang. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337-7615. Diakses 26 Mei 2019.
- Sadiman. (1986). Motivasi dan belajar. Diakses 6 April 2019.
- Sugiono. 2009. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2013. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV ALFABETA.
- Thomas Adi Tri Nugroho. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses Ipa Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Diakses 26 Mei 2019.
- Uno. (2006). Motivasi dan belajar. Diakses 27 Mei 2019.
- Panje , Marius, Sihkabuden, Anselmus J. E Toenlio. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. Diakses 6 April 2019. Diakses 6 April 2019
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337-7615. Diakses 27 Mei 2019.

Suryandari¹ , Widha Sunarno² , Suparmi.
(2016). Pengembangan Media
Pembelajaran Menggunakan Video
Dokumenter Berbasis Inkuiri

Terbimbing Berorientasi Pada
Motivasi Belajar Siswa . Jurnal
Inkuiri. Diakses 28 Mei 2019.