

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERAKTIF
MENGUNAKAN ANIMAKER PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 INDAHNYA
KEBERAGAMAN NEGERIKU KELAS IV SD NEGERI 013856 SELAWAN
KISARAN**

Asri Natasya P. Saragih¹, Lidia Simanihuruk², Nurmayani³, Faisal⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan

asrinatasyasaragih@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024 (2) praktikalitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024 dan (3) Efektivitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), implementasion (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 72,72% dengan kategori layak dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Praktikalitas media diperoleh melalui hasil penilaian oleh ahli praktisi dengan hasil persentase sebesar 90% dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Efektivitas media pada Uji n-gain yang dilakukan pada siswa kelas IV SD diperoleh hasil 0,74 masuk dalam kategori “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas IV SDN 013856 Selawan layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Interaktif, Animaker

Abstract

The purpose of this research is to determine (1) the feasibility of interactive-based learning media using animaker in theme 7 sub-theme 2 the beauty of the cultural diversity of my country for class 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024 (2) the practicality of interactive-based learning media using animaker in theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity in class 4 at SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024 and (3) The effectiveness of interactive-based learning media using animaker on theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity class 4 Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024. This type of research is research and development (Research and

Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, implementation and evaluation. The results of the research show that the feasibility of interactive-based learning media using animaker based on material expert validation results obtained a percentage of 72.72% in the feasible category and media expert validation results obtained a percentage of 88% in the very feasible category. Media practicality is obtained through assessment results by expert practitioners with a percentage result of 90% and is included in the very practical category. The effectiveness of the media in the n-gain test carried out on fourth grade elementary school students obtained a result of 0.74, which is in the "medium" category. It can be concluded that interactive-based learning media using animaker on theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity for class IV SDN 013856 Selawan is feasible, practical and effective for use in learning.

Keywords: *Research and Development, Interactive Media, Animaker*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan pesat dan bermanfaat dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan dapat menunjang efektivitas dalam proses belajar mengajar. Menciptakan suasana proses belajar mengajar yang efektif tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar mengajar bagi peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Guru yang baik harus terampil dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajarannya secara memadai.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik, dan guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disaring dan diselaraskan dengan tujuan yang dimaksud dan disajikan pada waktu yang tepat untuk memperjelas pesan atau konsep yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran karena dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Sistem pembelajaran seharusnya lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu caranya dengan memanfaatkan media berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia. Begitu juga dalam pendidikan. Maka penggunaan media

pembelajaran ditingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti pada bulan oktober 2023 di kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran bahwa guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media yang memadai. Media yang digunakan adalah media gambar yang sering dipajang depan kelas yang dapat ditempelkan dikertas karton atau yang sering disebut media cetak. Media cetak berupa gambar dan tulisan. Dalam proses belajar mengajar dikelas guru memanfaatkan media gambar, papan tulis dan buku paket sebagai pegangan dalam menyampaikan pelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dan berdasarkan pengamatan peneliti peserta didik kurang aktif dalam belajar, bermain-main dengan temannya dan bersikap tak acuh pada pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan pemecahan dari permasalahan ini, guru perlu memvariasikan media pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Video pembelajaran animasi merupakan salah satu media alternatif untuk guru menjelaskan isi materi pada buku dengan menggunakan aplikasi *Animaker*. *Animaker* merupakan pembuatan video animasi yang memungkinkan membuat video menarik. *Animaker* merupakan *software* pembuatan video animasi dengan proses yang dilakukan secara online. Pada aplikasi ini background dan karakter yang dibutuhkan sudah tersedia. Penggunaan *animaker* untuk membuat video tutorial video penjelasan pelajaran. Pemanfaatan video *animaker* akan membantu guru untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik karena merupakan sumber belajar yang dinamis serta memfasilitasi beragam gaya belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Anggun Mardhina Nightyas dan teman-teman dalam pengembangan video animasi berbasis *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SDN Banjarsari 2 kota Serang memaparkan bahwa, video animasi berbasis *animaker* dapat memberikan pengalaman baru, menjadikan peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan media video animasi ini memperoleh nilai sangat layak dan respon peserta didik terhadap video animasi berbasis *animaker* dengan uji coba sangat baik sehingga media animasi berbasis *animaker* ini sangat baik untuk digunakan dalam

proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan research and development (R&D). “Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (sugiyono,2016, h.297). Menurut Gay, Mills, dan airasian (dalam emzir, 2007, h.262) menyatakan bahwa “dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan disekolahan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 013856 Selawan Kisaran, yang beralamat di Jl. Husni Thamrin Kisaran Timur, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan ini dilakukan pada bulan Juni semester genap Tahun Ajar 2023/2024.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 013856 Selawan kisaran Jl. Husni Thamrin, Kisaran Timur, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara, Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 5 orang peserta didik, yang terdiri dari 3 Laki-laki dan 2 orang Perempuan, guru wali kelas IV, penguji ahli media dan ahli materi.

Objek dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 di kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran.

Peneliti perlu melakukan beberapa langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animasi untuk tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 menggunakan model ADDIE. Model ADDIE singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih model ADDIE dijadikan pedoman penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* karena model ADDIE sesuai dengan tujuan peneliti mengembangkan produk pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 173271 Siborongborong yang bertujuan untuk untuk mengetahui (1) kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahya keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024 (2) praktikalitas media pembelajaran berbasis

interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran T.A 2023/2024.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media berbasis interaktif menggunakan *animaker*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Develompent* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Tahap pertama adalah tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Dalam tahap ini terdapat beberapa langkah diantaranya analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan dan analisis materi serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahap analisis ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya media pembelajaran yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta sesuai dengan perkembangan pada masa sekarang. Pengembangan media yang peneliti pilih adalah media video animasi berbasis animaker. Alasan memilih materi ini adalah sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar keberagaman budaya adat dikarenakan dalam materi tersebut dapat memacu semangat peserta didik guna membangun wawasan yang baik.

Tahap kedua adalah tahap desain (*design*), merancang media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa langkah diantaranya, tahap awal dalam pembuatan media video animasi berbasis alah mencari sumber-sumber referensi berupa buku, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya di Indonesia. Dalam pembuatan media video animasi berbasis animaker, juga mencari dan mengumpulkan animasi, gambar, dan musik pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Animasi gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan musik pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam media pembelajaran sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik perhatian siswa.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa media pembelajaran yang telah melalui revisi ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media divalidasi dan diberi komentar dan/atau saran oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk media. Setelah tahap revisi maka media di uji cobakan kepada sampel penelitian yakni kelas IV SD 013856 Selawan Kisaran. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon atau

tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap keempat adalah tahapan implementasi. Pada tahap implementasi, produk yang telah divalidasi, dinilai dan dinyatakan layak oleh tim validasi ahli materi, ahli media dan ahli validator instrumen soal, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan media video animasi berbasis animaker yang akan diimplementasikan pada kelas eksperimen. Dan melakukan pembelajaran dengan tahap melakukan *pretest* sebelum media video animasi ditampilkan, kemudian siswa memperhatikan media pembelajaran video animasi dan melakukan beberapa tugas yang diberikan sesuai dengan RPP. Setelah itu siswa mengerjakan soal yang sama yaitu *posttest* untuk mengetahui hasil dari sebelum dan sesudah penggunaan media video berbasis interaktif menggunakan *animaker*. Setelah itu dapat mengetahui efektif atau tidaknya media video animasi berbasis animaker dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi pengembangan dilakukan oleh dosen validasi ahli materi, ahli media dan ahli instrumen soal untuk kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* dan mengukur layak tidaknya media yang telah diproduksi. Hasil evaluasi ini akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk dari media tersebut.

1. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh validasi materi yaitu Ibu Ayu Rulyani, M.Pd yang dilakukan secara offline pada tanggal 6 Juni 2024 memperoleh hasil kelayakan 64,45% pada tahap pertama dengan beberapa saran dan masukan sebagai revisi. Selanjutnya pada tahap yang kedua pada tanggal 8 Juni 2024 memperoleh persentase 72,72% dengan kriteria “Baik”.
2. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh validasi materi yaitu Ibu Sri Dewi M.Kom yang dilakukan secara offline pada tanggal 8 Juni 2024 memperoleh hasil kelayakan 52% pada tahap pertama dengan beberapa saran dan masukan sebagai revisi. Selanjutnya pada tahap yang kedua pada tanggal 10 Juni 2024 memperoleh persentase 88% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini, peneliti hanya menggunakan 1 validator ahli materi dan 1 ahli validator media untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian ahli praktikalitas yang dilakukan oleh Ibu Vidya Astuti, S.Pd memperoleh skor sebanyak 51 dengan persentase hasil praktikalitas adalah 92% media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat praktikalitas

“Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil dari analisis data melalui uji coba soal pretest pada kelas IV mendapatkan hasil nilai yang sangat rendah, hal tersebut menunjukkan siswa belum memahami materi sehingga siswa kesulitan dalam menjawab soal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* terdapat peningkatan, hal ini dibuktikan dengan nilai posttest siswa. Peningkatan terjadi karena media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Hartono 2022). Hal ini di buktikan dengan nilai rata-rata n-gain score yang didapatkan melalui data pretest dan posttest pada kelas IV yang mendapatkan hasil sebesar 0,74 dengan kriteria “sedang”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media/desain dapat dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Efektivitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV, dapat dikategorikan sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest yang meningkat dibandingkan dengan nilai pretest.
3. Praktikalitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 untuk kelas IV yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penelitian oleh praktisi pendidikan, maka media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansyah, Muhammad Ridwan, dkk. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”. (Jakarta: Jurnal Pendidikan Teknik Sipil), Vol.9 No.1.

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran berbasis SETS. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. 2021. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar." *Seminar Pendidikan* 4(1): 62–74.
- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Serang. Penerbit Laksita Indonesia. Diakses pada tanggal 25 Januari 2022
- Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1(2): halaman 123-130.
- Hartono, Rudi. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Pemahaman Konsep Siswa." 1(2):198–209.
- Johari, Andriana et al. 2018. "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1(1): 371.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2018. "Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8(1): 68.
- Lastyanggun, Eryn T R I et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil." *Seminar Pendidikan* 4(1): 62–74. www.insanmadani.com.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (2019). Effects of text illustrations: A review of research. In A. Arsyad, Media Pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 08, 893 - 903.
- Musfiquon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Ningtyas, Anggun Mardhina, Ratna Sari Dewi, M Taufik, and Kota Serang. 2021. "Primary:

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 4 Agustus 2021 Developing Animaker-based Animation Videos on the theme of ‘Daerah Tempat Tinggalku’ at Grade IV SDN Banjarsari 2 Serang Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Pada Tema ‘Daerah Tempat Tinggalku’.” 10: 739–48.

- Dr. NURDYANSYAH, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Panca, D A N, Indra Beserta, Fungsi Dan, and Cara Perawatannya. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya.” V(November).
- Robenhardt Tamba, Diah Wahyuni. 2020. “Robenhardt Tamba.” *SELL Journal* 5(1): 55.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Ramadhani S, dkk. (2024). Pengembangan Media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol 23 no 2, 1049-1106.
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. 2018. “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2(4): 371.
- Wibawanto, Wanda. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 199–209.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. Sukabumi. Universitas Muhamadiyah Sukabumi. (234-237).