

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE PREMIERE PRO* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN SMK NEGERI 2 SURABAYA DI ERA PANDEMI

Ahmad Affandi

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : ahmad.17050974001@mhs.unesa.ac.id

Ekohariadi

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : jdairahoke@gmail.com

Abstrak

Dalam melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik di masa pandemi saat ini, tidak jarang pendidik mengalami kesulitan terlebih karena pendidik tidak memiliki kesempatan untuk bertatap langsung dengan siswa. Berdasarkan pengamatan di lapangan dimana guru memiliki problem dalam proses pembelajaran dikarenakan guru tersebut masih terbiasa menggunakan cara manual dan konvensional saat mengajar, oleh karena itu dengan adanya media *video interaktif* diharapkan membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik dan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mencapai standar kompetensi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Surabaya dengan media berbasis video interaktif ini nantinya akan dilakukan kepada siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pre-test and post- test design dan metode pengembangannya media dengan model *ADDIE* (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan jenis penelitian kuantitatif. Hasil akhir diperoleh rata-rata hasil belajar sebelumnya adalah 69,2, dan rata-rata setelah itu adalah 83,8. Respon siswa terhadap media pembelajaran mendapat skor 87%. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa, maka diperoleh suatu nilai sig(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis video interaktif. Bisa disimpulkan bahwa hasil belajar model *discovery learning* berbasis *video interaktif* lebih baik dari proses pembelajaran sebelumnya, serta media yang telah dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Video Interaktif*, Hasil Belajar, *ADDIE*

Abstract

In carrying out the learning process for students during the current pandemic, it is not uncommon for educators to experience difficulties, especially because educators do not have the opportunity to meet directly with students. Based on field observations where teachers have problems in the learning process because the teacher is still accustomed to using manual and conventional methods when teaching, therefore with interactive video media it is hoped that it can help educators in carrying out the learning process for students and to improve student competence in achieving standards. competence. This research was conducted at SMK Negeri 2 Surabaya with interactive video-based media which will later be conducted on students of class XI Computer and Network Engineering, especially in the subject of Entrepreneurship. The research method used by the author in this study is a pre-test and post-test design and media development method with the *ADDIE* model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) and the type of quantitative research. The final result obtained the average of the previous learning outcomes was 69.2, and the average after that was 83.8. Student responses to learning media scored 87%. Based on the analysis carried out on student learning outcomes, a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ was obtained, so it can be concluded that there are differences in learning outcomes before and after using interactive video-based learning. It can be concluded that the learning outcomes of the interactive video-based *discovery learning* model are better than the previous learning process, and the media that has been made is suitable for use as learning media in the teaching and learning process.

Keywords: Learning Media, *Interactive Video*, Learning Outcomes, *ADDIE*

PENDAHULUAN

Terdapat dua aspek penting yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, yakni: sebagai daya

penyemangat psikis anak didik saat belajar dan bisa melindungi kelangsungan belajar anak didik agar bisa mencapai suatu tujuan. Kedua, motivasi memiliki peran sangat penting dalam memberikan semangat, ketahanan

belajar dan rasa senang saat proses belajar berlangsung, sehingga peserta didik yang memiliki motivasi cukup tinggi serta memiliki semangat yang tinggi bisa untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar (Siregar dan Nara, 2014: 51).

Dalam era revolusi Industri 4.0 serta dalam masa pandemi saat ini, peran multimedia dalam proses pendidikan tidak dapat dihindarkan. Globalisasi, sebagai proses integrasi internasional, terjadi karena pertukaran pandangan duniadalam berbagai sektor (Luthhfi Alexandri R, 2015:2). Menurut Anne Coakley (dalam Internationall Journal of Women's Dermatology, 2020), Video pendidikan adalah cara efektif untuk menyampaikan informasi kepada banyak orang. Guru semakin sering menggunakan video dalam pelajaran mereka, dengan berbagai tujuan (misalnya, untuk meningkatkan tingkat pengetahuan atau minat konseptual siswa). Video yang bisa digunakan untuk tujuan edukasi sangat banyak, mulai dari video instruksi hingga film fiksi (Bakker Arthur, 2018:3). Kemajuan ilmu teknologi, perubahan pemikiran di masyarakat, pemahaman mengenai belajar anak, dan semakin canggih media komunikasi dan informasi memberikan keunikan tersendiri bagi berlangsungnya kegiatan belajar. Rintangan tersebut menjadi suatu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam mengelola suatu pendidikan dan pembelajaran (Munadi, 2013: 3). Sumber daya manusia dari waktu ke waktu ingin terus berusaha memberikan karya yang terbaik agar karya tersebut mampu membawa manfaat besar terhadap kemajuan peradaban manusia. Perkembangan dunia teknologi dan informasi khususnya bidang fotografi dan videografi ini sangat berpengaruh dalam bidang-bidang lain (Antopani Tendi, 2015:1). Teknologi multimedia adalah ukuran penghematan waktu yang dapat memberikan solusi bagi penyedia layanan kesehatan yang memiliki waktu terbatas untuk mempersiapkan dan mendidik pasien operasi (Lori J. Helms, 2020:2) Untuk mengevaluasi keefektifan dan mengevaluasi kepuasan pasien bisa dilakukan dengan pendidikan melalui video (Kimone R.Y. Reid, 2019:1)

Penggunaan hasil belajar peserta didik merupakan dasar dalam mengetahui bagaimana level kemampuan peserta didik untuk memahami suatu konteks pelajaran. Oleh karena itu, peran guru dalam membuat media pembelajaran efektif dan interaktif sangat diperlukan untuk menunjang kebutuhan belajar bagi para Siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menggunakan aplikasi adobe premiere pro dikarenakan selain bisa digunakan secara gratis dan berbayar, fitur yang ada didalam adobe premiere pro juga lengkap. (devpao, 2019:1)

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh penulis di Sekolah SMK Negeri 2 Surabaya dengan melibatkan guru atau tenaga pendidik, Penulis mengusulkan sebuah ide untuk membuat media pembelajaran berbasis video interaktif sebagai media pembelajaran siswa di masa pandemi saat ini, guru di sekolah meminta untuk diberikan sedikit animasi pada video yang akan dibuat agar berbeda dari peneliti terdahulu yang tidak menggunakan animasi. besar harapan

penulis semoga dengan adanya media pembelajaran ini mampu menambah semangat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI.

METODE

Metode penelitian diartikan sebagai kaidah ilmiah yang dapat digunakan guna memperoleh data sehingga mampu dimanfaatkan pada tujuan tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Surabaya dengan mengambil data siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan pada kompetensi dasar 3.1 & 4.1 terbagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

Pertama, tahap observasi dimana peneliti melakukan pengamatan di sekolah untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang terjadi pada sekolah untuk ditemukan solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti mewawancarai guru sekolah guna mendapatkan informasi permasalahan yang terjadi di sekolah untuk diangkat sebagai penelitian.

Kedua, desain yang digunakan dalam penelitian ini pre-test dan post-test. Dalam perancangan ini sampel diberikan pada pre-test sebelum mendapat perlakuan, setelah itu diberikan media pembelajaran kepada siswa berupa video interaktif. Jika sudah dilakukan proses pembelajaran melalui media video interaktif, langkah terakhir adalah melakukan post-test terhadap siswa.

$$O1 \times O2 \quad (1)$$

(Sugiyono, 2011:111)

Keterangan :

O1 = nilai pretest sebelumdiberikan perlakuan

O2 = nilai posttestsetelah diberikan perlakuan

Setelah mengolah pre-test dan post-test, menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil keduanya, sebagai acuan untuk tahapan penggunaan media yang tepat di masa yang akan datang. Dalam usaha mengembangkan media pembelajaran yang dibuat, peneliti menggunakan model ressearch and deelopment (R&D). Model pengembangan yang digunakan penulis adalah model **ADDIE** (Analysiss, Design, Development, Implementation and Evaluation). Peneliti menggunakan model ADDIE disebabkan penulis meyakini bahwa model tersebut efektif, dinamis dan bisa mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011: 7)



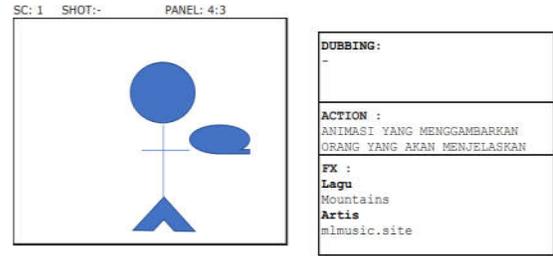
Gambar 1. Pengembangan dengan metode ADDIE(Pribadi, 2009)

Ketiga, tahap uji coba sistem dan pengambilan sample pada populasi dimana peneliti akan melakukan penilaian untuk memastikan media video interaktif tersebut berjalan dengan baik sehingga layak diterapkan pada sekolah dengan cara melakukan publikasi video interaktif yang sudah dibuat untuk diuji coba kepada siswa serta mengambil data respon siswa menggunakan angket/kuesioner dengan indikator berpedoman pada model DeLone and McLean dengan diukur menggunakan skala *Likert* dan analisa univariat, untuk teknik sampling memakai jenis *probability sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa Video interaktif sebagai media pembelajarann siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Tentunya akan bermanfaat bagi sekolah terutama guru dalam proses belajar mengajar. Berikut alur pembuatan media pembelajaran video interaktif :

Pra Produksi, disini merupakan tahap rancangan awal pembuatan media atau biasa disebut Storyboard



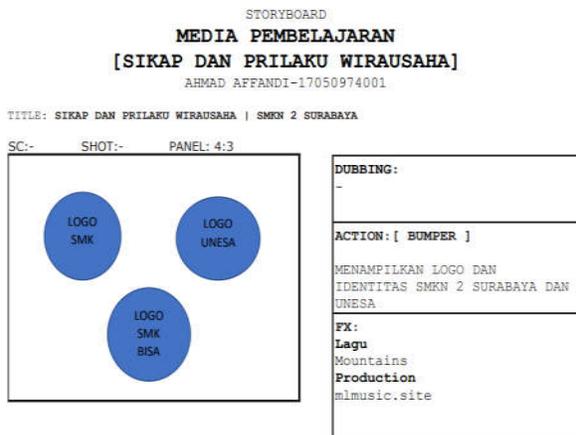
Gambar 3. Storyboard 2



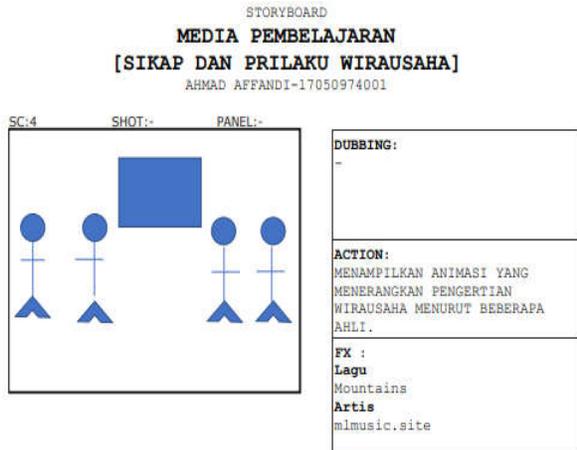
Gambar 4. Storyboard 3



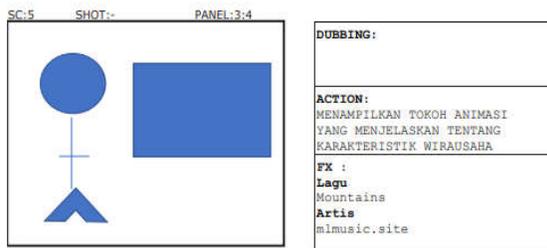
Gambar 5. Storyboard 4



Gambar 2. Storyboard 1



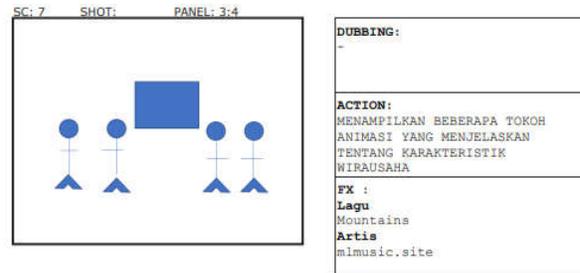
Gambar 6. Storyboard 5



Gambar 7. Storyboard 6



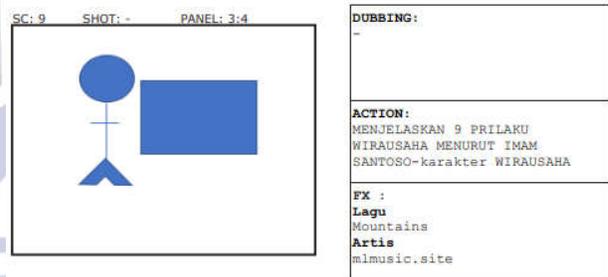
Gambar 8. Storyboard 7



Gambar 9. Storyboard 8



Gambar 10. Storyboard 9



Gambar 11. Storyboard 10

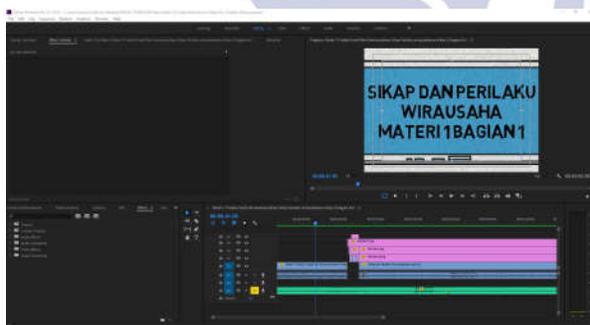


Surabaya, 28 April 2021
Mengetahui,
GURU MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN KELAS XI TKJ SMKN 2
SURABAYA

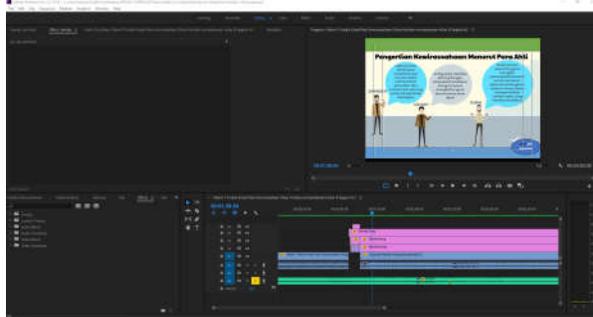
Drs. Sudibyo
NIP. 19681124 200801 1 004

Gambar 12. Storyboard 11

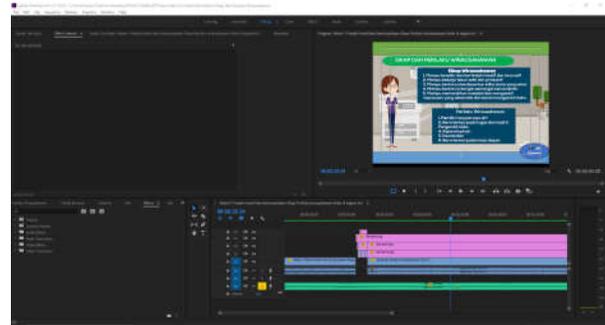
Produksi, setelah perancangan media melalui storyboard, selanjutnya dilakukan tahap pembuatan, berikut merupakan proses pengolahan video di aplikasi Adobe Premiere Pro



Gambar 13. Tampilan 1 Proses Produksi di Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018



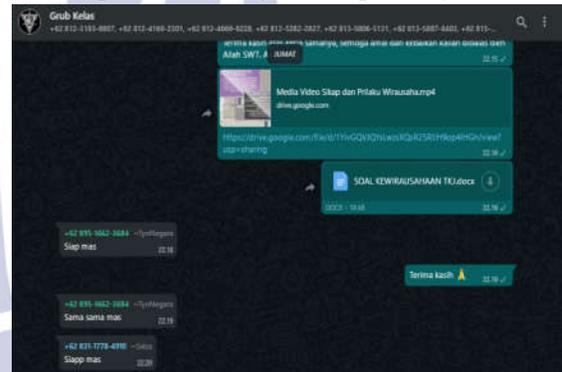
Gambar 14. Tampilan 2 Proses Produksi di Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018



Gambar 15. Tampilan 3 Proses Produksi di Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018

Pada proses tersebut, pembuat melakukan upaya semaksimal mungkin agar video bisa dibuat dan dikonsumsi secara baik oleh para siswa.

Pasca Produksi, setelah media video dibuat, maka akan dilakukan proses publikasi dimana video tersebut diberikan kepada siswa sebagai media pembelajaran.



Gambar 16. Tampilan Proses Publikasi

Pada tampilan gambar 8 menunjukkan bahwa proses publikasi dilakukan melalui grup WhatsApp dengan mengirim link video yang sudah diupload melalui google drive, dikarenakan penelitian dilakukan pada saat pandemi covid-19.

HASIL UJI VALIDASI DATA

Pengujian yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 2 Surabaya pada 1 kelas sebanyak 34 siswa, dimana pada validasi perangkat penelitian telah divalidasi oleh 3 validator, yang terdiri dari 2 dosen berasal dari Jurusan Teknik Informatika UNESA, serta 1 guru pengajar di SMK Negeri 2 Surabaya.

Tabel 1. Daftar nama validator :

No.	Validator	Instansi
1.	Prof. Dr. Ekohariadi, M.Pd	Dosen Unesa
2.	Martini DwiEndah Susanti, S.Kom., M.Kom	Dosen Unesa
3.	Drs. Sudibyo	Guru SMKN 2 Surabaya

Validasi media video interaktif di SMK Negeri 2 Surabaya oleh validator mendapatkan penilaian dengan persentase skor 77,3% maka dapat disimpulkan bahwa kategori tersebut valid, untuk validasi RPP memperoleh kategori sangat valid dengan skor 90%, angket respon siswa memperoleh kategori valid dengan skor 75,3%, modul atau materi memperoleh kategori valid dengan skor 73,9%, dan soal Pre test-post test memperoleh kategori sangat valid dengan skor 80,41% Dari hasil pengukuran lembar validasi yang telah dinilai oleh validator, peneliti mengukur tingkat kevalidan instrumen penelitian dengan mengacu pada pengukuran menggunakan skala *Likert* yang dimana data tersebut diolah menggunakan software Microsoft Excel.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini diselenggarakan di SMKN 2 Surabaya dengan total jumlahh siswa 34 di Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Pada tahap pertama penelitian ini kami mengobservasi terlebih dahulu, kemudiann peneliti melakukan kegiatan pengamatan kelas terhadap pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, jika sudah kemudian siswa diberikan soal pretest sebelum diberikan perlakuan supaya bisa melihat hasil dari kemampuan siswa terhadap mata pelajaran Kewirausahaan. Setelah itu uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video interaktif. Di tahap terakhir dengan memberikan soal posttest untuk melihat hasil belajar siswa dan respon siswa terkait proses pembelajaran tersebut.

Proses pencapaian pembelajarann yang sudah dilakukan digunakan deengan uji normalitass, dan Uji T paired sample T-Test yang bisa digunakann untuk melihat apakah ada perbedaan antara keduanya.

1. Analisis Hasil Belajar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk menilai dan mengetahui apakah sampel tersebut yang sudah diteliti telah berdistribusi normal atau tidak. Pada proses pengujian ini dilakukan menggunakan software SPSS.

Berikut ini hasil dari uji coba kelas XI TKJ :

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pre Test	.107	34	.200 [*]	.944	34	.092
Nilai Post Test	.190	34	.003	.943	34	.077

^{*} This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 17. Hasil nilai pre-test dengan pengujian uji normalitas

Proses uji normalitas yang sudah diuji dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada suatu nilai pre-test diketahui hasil signifikasi dengan mendapat taraf nilai $0,082 > 0,05$ yang mana dapat diperoleh kesimpulan bahwa suatu nilai pretest tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest diketahui dengan taraf nilai $0,077 > 0,05$ yang bisa diperoleh kesimpulan data post-test yang berdistribusi normal.

b. Uji T Paired Simple T- test

Setelah data yang sudah di ujidengan uji normalitas sudah berdistribusi dengan normal, maka hasil dari nilai pretest dan posttest akan di uji melalui T paired simple T-test yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil dari belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran yang berbasis video interaktif menggunakan software SPSS

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pre Test	69.2647	34	13.49143	2.31376
	Nilai Post Test	83.8235	34	7.69286	1.31931

Gambar 18. Hasil uji t paired t-test

Pada tabel diperoleh data bahwa rata-rata dari nilai hasil belajar sebelum pembelajaran sebesar 69,2, sedangkan nilai rata-rata pembelajaran sesudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif sebesar 83,8. Dimana bisa dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukannya suatu proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran “*discovery learning*” berbasis video interaktif lebih tinggi setelah

dibandingkan dengan nilai di percobaan sebelumnya. Dari hasil analisis tersebut bisa diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning berbasis video interaktif.

2. Analisis data angket respon siswa terhadap media pembelajaran

Hasil angket respon siswa diperoleh dari pengisian angket siswa kelas XI TKJ untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan suatu media pembelajaran yang sudah dibuat penulis dengan model pembelajaran discovery learning yang berbasis video interaktif. Dari data tersebut penulis mendapatkan presentase sebesar 87% artinya hasil tersebut setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut berhasil dan mampu meningkatkan hasil dari belajar siswa.

Berdasarkan proses penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan media berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa menurut (Fatmawati Ernie, 2018) Penelitian ini memiliki tujuann untuk mengeetahui: 1) Rata-rata dari hasil belajar siswa kelas kontrol; 2) Rata-rata hasil beelajar siswa kelas eksperimen; 3) Perbedaan dari rataa-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan eksperimen. Metode penelitian eksperimen, dengan suatu rancangan nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berjumlah 50 siswa. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran berupa tes hasil belajar. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 72,93 kategori baik. 2) Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 79,87 kategori sangat baik. 3) Perbedaan rata-rataa hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen menggunakan uji statistik t-test yaitu Separated Varians memperoleh t hitung = 5.932 dan t tabel = 2,064 dengan taraf signifikan 0,05. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

1. Dari hasil pengembangan media pembelajaran video interaktif yang diujikan ke kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Surabaya telah dilaksanakan sesuai kaidah penelitian. Pada pengembangan sistem tersebut diambil sample untuk mata pelajaran Kewirausahaan dimana fokus mengambil kompetensi dasar (KD) 3.1 dan 4.1 tentang sikap dan perilaku wirausaha dengan metode penelitian kuantitatif.

2. Berdasarkan hasil penelitian data hasil belajar siswa diperoleh data bahwa rata-rata dari nilai hasil belajar sebelum pembelajaran sebesar 69.2, sedangkan nilai rata-rata pembelajaran sesudah menggunakan model pembelajaran discovery learning berbasis video interaktif sebesar 83,8, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa media video interaktif tersebut layak diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI.
3. Guru dapat menggunakan media video interaktif sebagai media pembelajaran siswa XI TKJ mata pelajaran Kewirausahaan pada KD 3.1 dan 4.1, dengan demikian media pembelajaran dulu yang konvensional dapat di kembangkan dengan media video interaktif sehingga diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran dengan lebih baik.

Saran

1. Pada saat media berbasis video interaktif telah diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik dan optimal oleh guru maupun siswa dalam melakukan proses belajar mengajar ataupun pengembangan kompetensi.
2. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *video interaktif* diharapkan mempermudah kinerja maupun tugas guru dalam melakukan proses pembelajaran kepada siswa.
3. Kedepannya untuk penelitian lanjutan diharapkan akan ada pengembangan media yang lebih baik dan lebih interaktif lagi dari sistem sebelumnya seperti penambahan video, dan animasi.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa ta'ala atas semua rahmat, berkah dan karunia-Nya.
2. Ibu dan Ayah saya yang selalu mendoakan serta mensupport segala hal demi menyelesaikan skripsi dengan baik serta lulus kuliah tepat waktu dan mewujudkan impian anaknya lulus menjadi sarjana.
3. Dosen pembimbing skripsi Bapak Prof. Dr.Ekohariadi, M.Pd yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan sehingga dapat menyelesaikan artikel ilmiah.
4. Guru SMK Negeri 2 Surabaya Bapak Drs. Sudibyo yang telah membantu dalam pengerjaan artikel ilmiah.
5. Sahabat & rekan-rekan PTI 2017 yang telah banyak membantu mempercepat pengerjaan artikel ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

Coakley Anne. (2020). Video education to improve clinical skills in the prevention of and response to vasovagal syncopal episodes. *Women's Dermatology* (2020), 6(3):186-190.

Kimone R.Y. Reid. (2019). Using video education in heart failure. VA 22908-0782.

Bakker Arthur. (2018). Educational videos from a film theory perspective: Relating teacher aims to video characteristics: Educational videos from a film theory perspective, 50(3).

Lori J. Helms. (2020). Video Education to Improve Preoperative Anxiety in the Bariatric Surgical Patient: A Quality Improvement Project, 1089-9472

Antopani Tendi. (2015). Media Sebagai Aktualisasi Diri. *Jurnal Rekam*, Vol. 13/No. 2 – Oktober 2017.

Luthfi Alexandri R. (2015). Pendidikan Film Menjadi Sebab Penggeraknya kemajuan Industri Ekonomi Kreatif. *Jurnal Rekam*, Vol. 11 No. 1 - April 2015.

Fatmawati Ernie. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Rekam*, Volume 12, No. 1 (2018).

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group

Siregar, Eveline dan Hartini. 2014. *Pembelajaran dan Teori Belajar*. Bogor: Galia Indo

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

[https://blog.id.revu.net/](https://blog.id.revu.net/>(2019). 7 Aplikasi Edit Video yang Cocok untuk YouTuber Pemula. Diakses pada 7 Juli 2021, dari https://blog.id.revu.net/lifestyle/aplikasi-edit-video-youtuber-pemula/)(2019). 7 Aplikasi Edit Video yang Cocok untuk YouTuber Pemula. Diakses pada 7 Juli 2021, dari <https://blog.id.revu.net/lifestyle/aplikasi-edit-video-youtuber-pemula/>