

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS NEGOSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 4 SURABAYA

Lailia Fitri Eriza

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

lailia.22065@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran pada materi teks negosiasi serta menganalisis tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase untuk mengukur kelayakan, serta uji *Independent Sample t-test* untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat layak digunakan, berdasarkan persentase validasi ahli materi (92%), ahli media (96%), dan ahli desain pembelajaran (95%). Uji coba produk juga memperoleh kriteria sangat layak dari uji coba perorangan (88,44%), kelompok kecil (88,8%), dan kelompok besar (89,69%). Uji kesetaraan kemampuan awal (*pretest*) menunjukkan nilai signifikansi $0,410 > 0,05$. Setelah perlakuan (*posttest*), hasil uji *Independent Sample t-test* menghasilkan nilai $t = 10,526$ ($p = 0,000 < 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan hasil belajar secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, video pembelajaran materi teks negosiasi ini terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Model ADDIE, Teks Negosiasi, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to develop a video learning media on negotiation text material as well as to analyze its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of tenth-grade Visual Communication Design (DKV) students at SMK Negeri 4 Surabaya. This is a *Research and Development* (R&D) study employing the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests administered to the experimental and control classes. Data were analyzed using percentage descriptive techniques to measure feasibility, and an *Independent Sample t-test* to examine the difference in learning outcomes between the two classes. The results showed that the video learning media is highly feasible, based on validation percentages from the material expert (92%), media expert (96%), and instructional design expert (95%). The product trials also achieved a highly feasible category in the individual trial (88.44%), small group trial (88.8%), and large group trial (89.69%). The equivalence test on initial ability (*pretest*) showed a significance value of $0.410 > 0.05$. Following the treatment (*posttest*), the *Independent Sample t-test* yielded a value of $t = 10.526$ ($p = 0.000 < 0.05$), demonstrating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Thus, the developed video learning media on negotiation text material is proven to be highly feasible and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Video, ADDIE Model, Negotiation Text, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang bermutu. Sejalan dengan amanat Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tata kelola pembelajaran harus disusun secara sistematis agar dapat menghadirkan pengalaman belajar yang berorientasi pada capaian target secara maksimal. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat (Awaluddin dkk., 2021).

Salah satu media yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah video pembelajaran, yaitu media audiovisual yang memadukan gambar, teks, suara, animasi, dan ilustrasi sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Karakteristik ini menjadikan video pembelajaran sebagai media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik, sekaligus sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital yang terbiasa memperoleh informasi melalui perpaduan unsur visual dan audio.

Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas X yang menuntut pemahaman prosedural sekaligus kebahasaan yang pragmatis adalah teks negosiasi. Peserta didik dituntut memahami struktur teks (orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan) sekaligus kaidah kebahasaan yang menyertainya, serta mampu menerapkannya dalam situasi komunikasi nyata. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 4 Surabaya, hasil belajar peserta didik pada materi ini masih belum optimal. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan mengidentifikasi tujuan negosiasi, memahami struktur teks secara tepat, serta menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai, akibat proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan media statis dari buku cetak. Persoalan ini dirasakan lebih berat pada kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) yang secara karakteristik lebih terbiasa dengan stimulus visual dibandingkan teks tertulis semata.

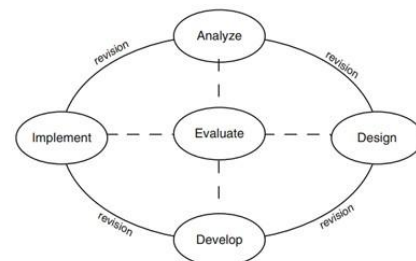
Pemilihan video pembelajaran sebagai solusi didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik materi teks negosiasi yang bersifat prosedural dan berurutan, yang pada media cetak

cenderung disajikan secara statis dan terpisah. Landasan teoretis pemilihan ini merujuk pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan Mayer (2009), yang menegaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran, yaitu saluran verbal dan saluran visual, sehingga perpaduan narasi lisan dengan ilustrasi visual dapat mengoptimalkan kedua saluran tersebut tanpa menimbulkan beban kognitif berlebih (*cognitive overload*).

Penelitian relevan sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media video pada materi teks negosiasi terbukti layak dan efektif digunakan, seperti penelitian Putri, Ali, dan Deliani (2022) yang mengembangkan video berbantuan Powtoon dengan model 4-D, serta penelitian Nabilah dan Pulungan (2023) yang membuktikan efektivitas media video berbasis eksperimen dengan signifikansi 0,000. Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian tersebut karena mengembangkan video pembelajaran menggunakan model ADDIE secara sistematis hingga tahap evaluasi, sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar, dan secara khusus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas X DKV yang belum tersedia sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran, mengetahui kelayakan, serta mengetahui keefektifan video pembelajaran pada materi teks negosiasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 4 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch (2009).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 4 Surabaya, terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-

masing berjumlah 34 siswa. Uji coba produk dilakukan secara bertahap, meliputi uji coba perorangan (3 siswa), uji coba kelompok kecil (10 siswa), dan uji coba kelompok besar (34 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan Video Pembelajaran

Analisis kelayakan dilakukan berdasarkan data angket dari para ahli menggunakan rumus:

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

Diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

b. Analisis Keefektifan Video Pembelajaran

Keefektifan video pembelajaran diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini, dilakukan pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan software SPSS, karena jumlah sampel setiap kelas sebanyak 34 siswa ($n \leq 50$). Berikut kriteria keputusan uji normalitas.

1. Jika nilai signifikansi (sig) $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* berbantuan SPSS dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kriteria keputusan berikut.

1. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka varians data tidak homogen.
2. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka varians data homogen.

3) Uji-t

Analisis data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji *Independent Samples t-test* berbantuan SPSS. Hasil uji selanjutnya diinterpretasikan pada hipotesis penelitian berikut.

1. H_0 : Jika signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan.
2. H_a : Jika signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan video pembelajaran pada materi teks negosiasi dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate* (Branch, 2009). Berikut uraian hasil setiap tahapan pengembangan.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis diawali dengan identifikasi kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal. Hasil observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan kesulitan utama pada pemahaman struktur teks, kaidah kebahasaan, dan praktik negosiasi baik lisan maupun tulisan, sementara metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional (ceramah dan penugasan).

Kondisi ideal yang diharapkan adalah seluruh siswa mampu memahami dan memproduksi teks negosiasi secara mandiri, didukung media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan audio sekaligus. Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara guru dan penyebaran angket siswa mengonfirmasi perlunya media pembelajaran berbasis video yang menyajikan contoh kontekstual dan dapat dipelajari secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain diawali dengan penyusunan materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan modul ajar, mencakup pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, serta contoh kontekstual teks negosiasi. Selanjutnya disusun Garis Besar Isi Media (GBIM) sebagai acuan pengembangan, dilanjutkan dengan

penyusunan naskah video dan storyboard sebagai visualisasi alur produksi. Selain video utama, dikembangkan pula bahan penyerta berupa petunjuk penggunaan, ringkasan materi, dan latihan soal. Tahap desain diakhiri dengan penyusunan instrumen penilaian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, dan angket respons siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dimulai dari proses produksi, meliputi pembuatan ilustrasi menggunakan Canva, pengambilan footage narator menggunakan kamera ponsel, serta perekaman suara asli narator dan pengisi suara. Pada tahap pascaproduksi, seluruh bahan digabungkan dan diedit menggunakan aplikasi CapCut, meliputi penyusunan urutan tampilan sesuai storyboard, penambahan teks, animasi, efek transisi, dan musik latar, hingga menghasilkan produk akhir berformat MP4 resolusi HD 1080p.

Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 92%, ahli media 96%, dan ahli desain pembelajaran 95%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan ketiga ahli tersebut sebagai dasar penyempurnaan sebelum diujicobakan.

Uji coba produk dilaksanakan secara berjenjang kepada siswa. Uji coba perorangan (3 siswa) memperoleh persentase 88,44%, uji coba kelompok kecil (10 siswa) memperoleh 88,8%, dan uji coba kelompok besar (34 siswa) memperoleh 89,69%, dengan seluruh tahapan tergolong kategori sangat layak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Sebelum implementasi, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan penjelasan mengenai penggunaan video pembelajaran beserta bahan penyerta dan alur pembelajaran yang akan dilaksanakan. Implementasi melibatkan dua kelas X DKV, masing-masing 34 siswa. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional (ceramah berpedoman modul ajar) tanpa video pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan video yang dikembangkan, ditayangkan melalui proyektor secara klasikal. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran;

kelas eksperimen juga diberikan angket respons untuk menjangkau persepsi siswa terhadap video.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data *pretest* dan *posttest* kedua kelas menggunakan serangkaian uji statistik.

a. Uji Normalitas.

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* ($n \leq 50$) menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol 0,131, *posttest* kelas kontrol 0,098, *pretest* kelas eksperimen 0,081, dan *posttest* kelas eksperimen 0,158. Seluruhnya lebih besar dari 0,05, sehingga data kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* pada data *pretest* menghasilkan signifikansi 0,775, dan pada data *posttest* menghasilkan signifikansi 0,066. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data *pretest* maupun *posttest* kedua kelas dinyatakan homogen.

c. Uji-t.

Uji-t *pretest* menggunakan *Independent Samples t-test* menghasilkan nilai t sebesar 0,830 ($df = 66$; $sig. = 0,410 > 0,05$), sehingga H_0 diterima dan kemampuan awal kedua kelas dinyatakan setara sebelum perlakuan. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan, uji-t *posttest* menghasilkan nilai t sebesar 10,526 ($df = 66$; $sig. = 0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

1. Kelayakan Video Pembelajaran

Video pembelajaran materi teks negosiasi yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tiga ahli sebelum diujicobakan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92%, ahli media sebesar 96%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 95%. Berdasarkan kriteria kelayakan Riduwan (2013), ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Selain validasi ahli, kelayakan video juga diukur melalui uji coba produk yang dilakukan dalam tiga tahap: uji coba perorangan memperoleh 88,44%, uji coba kelompok kecil memperoleh 88,8%, dan uji coba kelompok besar memperoleh 89,69%, yang seluruhnya juga termasuk kategori sangat layak.

Temuan kelayakan yang sangat tinggi ini sejalan dengan penelitian Putri, Ali, dan Deliani (2022) yang mengembangkan video berbantuan Powtoon untuk materi teks negosiasi dan memperoleh penilaian 75% (kategori layak) dari ahli materi. Kesesuaian hasil kelayakan yang tinggi antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu menegaskan bahwa materi teks negosiasi yang bersifat konseptual-prosedural pada jenjang sekolah menengah memiliki kesesuaian fungsional yang tinggi ketika dikemas ke dalam media audiovisual berbasis penjelasan terstruktur, sejalan dengan pandangan Zahwa dan Syafi'i (2022) bahwa media pembelajaran yang efektif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menarik bagi siswa.

2. Keefektifan Video Pembelajaran

Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan uji-t pada data *pretest* untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal kedua kelas. Hasil pengujian menunjukkan nilai t sebesar 0,830 dengan $df = 66$ dan signifikansi 0,410 ($>0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kedua kelas dinyatakan setara dan layak dibandingkan.

Setelah kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran, uji-t pada data *posttest* menunjukkan nilai t sebesar 10,526 dengan $df = 66$ dan signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil ini sejalan dengan pandangan Awaluddin, dkk., (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta sejalan dengan prinsip multimedia Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi kata dan gambar menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan kata saja. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian eksperimen Nabilah dan Pulungan (2023) yang membuktikan bahwa media video efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks negosiasi secara signifikan (signifikansi 0,000). Konsistensi temuan tersebut menegaskan bahwa video

pembelajaran yang dirancang secara valid dan memenuhi prinsip multimedia terbukti efektif mendorong pencapaian ranah kognitif siswa kelas X DKV pada materi teks negosiasi, sekaligus berpotensi menjadi alternatif sumber belajar digital yang mendukung pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang berpusat pada siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan dua hal sebagai berikut. Pertama, video pembelajaran materi teks negosiasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi (92%), ahli media (96%), dan ahli desain pembelajaran (95%) yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak, serta hasil uji coba produk pada tahap perorangan (88,44%), kelompok kecil (88,8%), dan kelompok besar (89,69%) yang juga seluruhnya termasuk kategori sangat layak.

Kedua, video pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 4 Surabaya. Hal ini dibuktikan melalui uji-t *pretest* yang menunjukkan nilai t sebesar 0,830 ($df = 66$; $sig. = 0,410 > 0,05$), yang berarti kemampuan awal kedua kelas setara sebelum perlakuan, serta uji-t *posttest* yang menunjukkan nilai t sebesar 10,526 ($df = 66$; $sig. = 0,000 < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dipastikan disebabkan oleh penggunaan video pembelajaran, bukan oleh kemampuan awal yang sudah berbeda sejak semula.

Saran

Bagi guru, video pembelajaran ini dapat diintegrasikan sebagai media instruksional alternatif untuk mendukung ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks negosiasi secara lebih sistematis dan efisien. Bagi peserta didik, video ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung belajar mandiri di luar jam pembelajaran, sehingga penguasaan materi dapat diperoleh tanpa terkendala ruang dan waktu.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media serupa dengan

menambahkan elemen interaktif, memperluas cakupan materi, serta meningkatkan kualitas produksi audio dan visual menggunakan peralatan yang lebih memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaluddin, A., Ramadan, F., Charty, F. A. N., Salsabila, R., & Firmansyah, M. (2021). Peran pengembangan dan pemanfaatan teknologi pendidikan dan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas mengajar. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 48-59. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1241>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3_7-1
- Fannysa, R., Helrianti, S. M. D., Ghiffari, Z. A., & Satria, D. (2026). Eksplorasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Teks Negosiasi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3041>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya
- Nabilah, A., & Pulungan, R. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi Powtoon dalam materi teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Negeri 14.
- Nursolihah, M. (2020). Analisis karakteristik khusus teks negosiasi. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 10(1), 24-41. <https://doi.org/10.23969/literasi.v10i1.2062>
- Putri, Ali, & Deliani (2022). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa kelas X SMA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. In Alfabeta. CV. <https://www.academia.edu/118903676/>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>