

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM DESAIN KEMASAN PRODUK PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF
KEWIRAUSAHAAN BAGI SISWA KELAS XI TAV 1 SMK NEGERI 7 SURABAYA**

M Thoriq Al Isbach

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
m.thoriq.19079@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni (1) Menghasilkan media video interaktif yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TAV 1 SMK Negeri 7 Surabaya dalam desain kemasan Produk pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. (2) Menguji keefektifan media video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TAV 1 SMK Negeri 7 Surabaya dalam Desain Kemasan Produk pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Model ADDIE; *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Data validitas penelitian diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli media, satu orang ahli instruksional, dan satu orang ahli materi. Data keefektifan diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan kepada 37 siswa kelas XI TAV 1 SMKN 7 Surabaya. Data analisis menggunakan uji normalitas dan uji Wilcoxon dan uji N-Gain Score untuk data keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media oleh para ahli memperoleh nilai 100%, 100% dan 100% menjadikan media video interaktif layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil uji N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata N-Gain Score adalah sebesar 90.5373 atau 90.5% yang termasuk kedalam kategori efektif, rata-rata didapatkan berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilaksanakan oleh siswa..

Kata Kunci: Pengembangan, Video Interaktif, Desain Kemasan Produk, Hasil Belajar.

ABSTRACT

The objectives of this research are as follows: (1) To develop suitable interactive video media to enhance the learning outcomes of students in class XI TAV 1 at SMKN 7 Surabaya, specifically in packaging design for the Creative Entrepreneurship subject. (2) To test the effectiveness of the interactive video media in improving the learning outcomes of students in class XI TAV 1 at SMKN 7 Surabaya, specifically in packaging design for the Creative Entrepreneurship subject. The ADDIE model, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, is the model used in this research. The research validity data were obtained from validation conducted by one media expert, one instructional expert, and one subject matter expert. The effectiveness data were collected from pre-tests and post-tests conducted on 37 students in class XI TAV 1 at SMKN 7 Surabaya. The data analysis involved tests for normality, Wilcoxon rank-sum test, and N-Gain Score test for effectiveness data. The research findings indicate that the media validity, as assessed by the experts, received a score of 100%, 100%, and 100%, indicating that the interactive video media is suitable for learning. The N-Gain Score test results show an average N-Gain Score of 90.5373 or 90.5%, which falls into the effective category. This average is based on the results obtained from the pre-tests and post-tests conducted by the students..

Keywords: *Development, Interactive Video, Product Packaging Design, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan primer manusia yang tak tergantikan dan tidak dapat dipisahkan dari diri manusia adalah pendidikan. Mulai dari lahir sampai tutup usia, manusia akan mengalami proses pendidikan, entah itu pendidikan formal dari bangku persekolahan dan perkuliahan, maupun pendidikan non-formal yang didapatkan dari orang tua, lingkungan, atau masyarakat, tanpa mengenal pendidikan manusia tidak akan bisa menjadi manusia seutuhnya. Menurut Sutrisno (2016:

29) Pendidikan merupakan kegiatan yang padu dan mencakup berbagai unsur yang saling berkaitan erat. Sedangkan menurut Kurniawan (2017: 216), Pendidikan adalah transmisi nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda karena generasi tua berusaha mempersiapkan aktivitas kehidupan generasi berikutnya baik secara fisik maupun mental. Pendidikan juga memiliki defiinisi secara hukum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Di Indonesia pendidikan formal terbagi menjadi beberapa jenjang, salah satunya yakni jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jenjang SMK merupakan lanjutan dari pendidikan menengah pertama yang memiliki tujuan utama menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan sesuai dengan bidang tertentu dan siap untuk terjun langsung ke dunia kerja. Djohar A (2007: 376) Berpendapat bahwa pendidikan kejuruan merupakan program pendidikan yang merencanakan individu siswa agar menjadi tenaga kerja yang berkompeten, profesional dan siap untuk meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, “Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.”

Jenjang SMK terdiri dari berbagai jurusan dan juga kompetensi keahlian yang bisa dipilih sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, salah satu contoh yakni jurusan Teknik Audio Video (TAV) yang ada di SMKN 7 Surabaya. Pada jurusan ini peserta didik dibekali dengan berbagai kompetensi keahlian, salah satunya yakni teknik instalasi *sound system*. Selain itu di jurusan Teknik Audio Video SMKN 7 Surabaya terdapat mata pelajaran PKK, yang mana akan didapatkan oleh peserta didik saat menginjak kelas XI. Tati Setiawati dan Karpin (2018:2) Mengemukakan gagasan bahwa produk kreatif mengharuskan apa yang muncul dalam proses kreatif adalah suatu hal yang baru, orignal dan memiliki makna. Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menciptakan suatu hal baru, baik berupa buah pikiran maupun karya aktual, maupun karya baru maupun gabungan dari sesuatu hal yang telah ada, semuanya lokal dan tidak sama dari sebelumnya. Kreativitas dan inovasi adalah inti dari kewirausahaan. Kreativitas bisa dilihat sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan menciptakan perspektif baru tentang masalah dan peluang. Pada saat yang sama, inovasi wirausaha adalah kemampuan untuk mengimplementasikan solusi kreatif atas masalah dan peluang untuk meningkatkan kinerja bisnis. Pada mata pelajaran ini peserta didik akan menghasilkan produk yang didesain berdasarkan kreatifitas siswa dan tentunya selaras dengan jurusan TAV yakni produk yang berhubungan dengan audio, dengan menguasai

mata pelajaran PKK peserta didik diharapkan dapat berwirausaha sesuai dengan bidang TAV serta dapat berfikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu produk atau jasa. Mata pelajaran PKK harus dapat menjadi sarana untuk membantu siswa SMK/MAK menguasai aktifitas berbisnis dengan baik dan efektif (Amin, 2015: 14).

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran mata pelajaran PKK, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dimana peserta didik diberikan tugas secara berkelompok untuk memproduksi berbagai macam produk audio yang nantinya produk tersebut juga akan di pasarkan, salah satunya yakni helm yang terintegrasi dengan speaker bluetooth. Proses pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) peserta didik diberikan bekal ilmu pembuatan produk dan juga pemasaran produk. Dan dalam memproduksi produk, peserta didik tidak menemukan kendala dan produk mampu dibuat sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran PKK, yakni Mucharomah S.Pd. Namun, peserta didik mengalami kesulitan terkait dengan materi desain kemasan, hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang terfokus pada pembuatan produk, sehingga siswa kurang mampu untuk membuat kemasan produk yang sudah mereka buat. Siswa kurang dibekali dengan keahlian mendesain, sehingga produk produk hasil karya siswa yang seharusnya dapat dijual dipasaran menjadi terbengkalai di gudang. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan mendesain, dikarenakan kompetensi yang dimiliki guru terbatas di teknik elektronika. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru pada saat proses pembelajaran juga sangat terbatas, media yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebatas modul dan buku ajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi desain kemasan menjadi kurang dan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media utama penunjang mata pelajaran PKK, khususnya pada materi desain produk, yakni media video interaktif. Media ini memberikan peserta didik pengalaman baru dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan menjadi lebih mudah dalam menyerap materi. Selain itu media video interaktif dipilih karena sifatnya yang interaktif, yakni terdapat komunikasi dua arah atau timbal balik antara media dengan pengguna media, sehingga siswa tidak hanya sebagai penonton tetapi juga dapat melakukan hubungan timbal balik dengan media tersebut. Media

yang akan peneliti kembangkan nantinya juga dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, karena berbasis *website*.

Dengan demikian, maka peneliti akan melakukan kegiatan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Video Interaktif Materi Desain kemasan produk Produk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKK Kelas XI TAV 1 SMK Negeri 7 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan yang sudah peneliti lakukan menghasilkan produk media video interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI TAV SMKN 7 Surabaya, media video interaktif dikembangkan guna mengatasi masalah belajar siswa dalam materi desain kemasan. Media video interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yakni, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Seluruh tahapan pengembangan model ADDIE telah dilaksanakan berdasarkan kebutuhan pengembangan. Setelah seluruh tahapan pengembangan dilakukan dan dilakukan uji coba pada pembelajaran demi menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan.

Pengembangan video interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan yang pertama yaitu *analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assesment*) terkait karakteristik siswa, analisis materi dan analisis kebutuhan.

Tahapan kedua yaitu *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan video interaktif yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Membuat RPP, (2) Merumuskan identifikasi program, (3) Merumuskan materi, (4) Membuat naskah, (5) Membuat *storyboard*, (6) Membuat instrumen penelitian.

Dalam tahapan pengembangan terdapat beberapa proses untuk mewujudkan rancangan media menjadi media jadi yang siap untuk digunakan ke dalam proses pembelajaran, berikut beberapa tahapan pengembangan. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Produksi media video interaktif, (2) Validasi media oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, dan (3) Revisi media.

Tabel 1. Hasil Angket Validasi Ahli

Ahli	Presentase	Kualifikasi
------	------------	-------------

Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Materi	100%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Media	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai hasil validasi kelayakan didapatkan hasil presentase 100% dari ahli desain pembelajaran, 100% dari ahli materi, 100% dari ahli media. Menurut Arikunto (2014) presentase tersebut dikualifikasikan memiliki kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap yang keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini dilakukan penerapan implementasi media peneliti menggunakan satu kelas, yakni kelas XI TAV 1 SMKN 7 Surabaya, sebelumnya peneliti terlebih dahulu mempersiapkan lingkungan belajar yang kondusif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran kemudian dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah dibuat sebelumnya. Sebelum masuk ke pembelajaran peneliti terlebih dahulu memberikan soal *pre-test* dengan jenis soal pilihan ganda (objektif) sebanyak 10 soal untuk mengetahui sejauh mana kompetensi awal peserta didik terhadap materi desain kemasan dan juga nantinya hasil dari *pre-test* akan digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video interaktif. Pada akhir proses pembelajaran peserta didik diberikan soal *post-test* dengan jenis soal yang sama dengan *pre-test* yakni pilihan ganda (objektif) sebanyak 10 soal.

Tahap kelima yaitu *evaluate*, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas multimedia tutorial yang dikembangkan dengan cara menganalisa hasil *pretest* dan *postest* peserta didik.

Selanjutnya, dilakukan analisis data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil *pre-test* maupun *post-test* peserta didik kelas kelas X TAV 1 SMK Negeri 7 Surabaya. Analisis data dilakukan dengan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal dapat dikatakan valid atau tidak. Berikut merupakan hasil uji validasi.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal

No	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.521	0,444	Valid
2.	0.521	0,444	Valid
3.	0.786	0,444	Valid
4.	0.658	0,444	Valid
5.	0.658	0,444	Valid
6.	0.600	0,444	Valid
7.	0.658	0,444	Valid
8.	0.658	0,444	Valid

9.	0.658	0,444	Valid
10.	0.658	0,444	Valid
11.	0.448	0,444	Valid
12.	0.658	0,444	Valid
13.	0.658	0,444	Valid
14.	0.658	0,444	Valid
15.	0.448	0,444	Valid
16.	0.658	0,444	Valid
17.	0.658	0,444	Valid
18.	0.658	0,444	Valid
19.	0.778	0,444	Valid
20.	0.658	0,444	Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan hasil uji validitas instrumen yang akan digunakan pada soal *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya menunjukkan keseluruhan item soal memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Secara keseluruhan, dapat diambil keputusan bahwasannya seluruh item soal dalam pengujian validitas dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Setelah soal diuji validitas, maka langkah berikutnya melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ditujukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dalam mengukur sesuatu meski dilakukan secara berulang pada objek yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* berbantuan *SPSS 25 for window*.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* menunjukkan nilai koefisien 0,912 yang berada dalam kategori reliabilitas tinggi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa instrument hasil belajar memiliki konsistensi yang baik dan siap digunakan untuk penelitian.

Setelah melakukan uji coba lapangan pada 37 peserta didik kelas XI TAV, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah diperoleh. Analisis data dilakukan untuk pengujian hipotesis guna melihat perbedaan rerata antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas XI TAV setelah menggunakan media video interaktif. Tetapi, sebelum uji hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas

menggunakan teknik Uji *Kolmogrov Smirnov* berbantuan *software SPSS 25 for windows*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
PreTest	.207	37	.000
PostTes	.321	37	.000

Berdasarkan tabel output diatas menunjukkan hasil signifikansi test Kolmogorov-Smirnov $0.000 < 0,05$ (data tidak berdistribusi normal) baik *pre-test* maupun *post-test*. Karena data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis yang digunakan yakni menggunakan perhitungan statistik non parametrik, yaitu dengan uji Wilcoxon sebagai pengganti uji statistik parametrik T-test.

Dikarenakan hasil uji normalitas data tidak berdistribusi normal, maka syarat untuk menggunakan pengujian parametrik tidak terpenuhi, syarat menggunakan pengujian parametrik adalah ketika data tersebut normal, sedangkan data yang sudah diuji diatas tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis menggunakan pengujian non parametrik yakni uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon dapat digunakan untuk menguji kesignifikasian perbandingan dua sampel yang saling berhubungan atau berkorelasi namun tidak berdistribusi secara normal (Sugiyono, 2017). Berikut hasil perhitungan uji Wilcoxon menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

	PostTest - PreTest
Z	-5.384 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan output diatas dapat diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Dikarenakan nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa "Ha diterima" yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum menggunakan media video interaktif materi desain kemasan dengan sesudah menggunakan video interaktif materi desain kemasan..

Setelah melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji Wilcoxon, selanjutnya dilakukan uji gain ternormalisasi (N-Gain) yang bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video interaktif. Pengujian N-Gain menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Statistic	Std. Error
11_TAV1	Mean	90.5373
	95% Lower Bound	87.0680
	95% Upper Bound	94.0066
	5% Trimmed Mean	91.0732
	Median	100.0000
	Variance	108.270
	Std. Deviation	10.40529
	Minimum	71.43
	Maximum	100.00
	Range	28.57
	Interquartile Range	20.00
	Skewness	-.385
	Kurtosis	-1.505

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score diatas menunjukkan nilai rata-rata N-Gain Score adalah sebesar 90.5373 atau 90.5% yang termasuk kedalam kategori efektif, dengan nilai N-Gain Score minimal 71.43% dan maksimal 100%. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video interaktif materi desain kemasan pada kelas XI TAV SMKN 7 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP
Simpulan

Pengembangan video interaktif materi desain kemasan menunjukkan hasil bahwa media video interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Muslimah (2018) dengan hasil penilaian kelayakan ahli materi dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media dengan kategori sangat layak dan penilaian siswa dengan kategori layak. Kelayakan dari media ditinjau dari kevalidan yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis (Arham dan Kusumawati, 2016).

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan, penggunaan media video interaktif materi desain kemasan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran PKK kelas XI TAV 1 di SMKN 7 Surabaya. Hal ini terbukti dengan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 dalam uji Wilcoxon yang berarti "Ha diterima". Serta dalam uji N-Gain Score yang menunjukkan nilai rata-rata N-Gain Score adalah sebesar 90.5373 atau 90.5% yang termasuk kedalam kategori efektif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Video Interaktif Materi Desain Kemasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV 1 SMKN 7 Surabaya efektif karena sudah terbukti terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Saran

1. **Saran Pemanfaatan**
Media video interaktif materi desain kemasan produk hasil dari pengembangan diharapkan dapat selalu dimanfaatkan untuk pembelajaran mata pelajaran PKK materi desain kemasan kelas XI TAV dan menjadi sumber belajar yang mampu menunjang peserta didik dalam memperluas dan memperdalam wawasan ilmu.
2. **Saran Diseminasi Produk**
Sebelum media disebar ke sasaran yang lebih luas lagi maka hendaknya media dievaluasi dan disesuaikan dengan kebutuhan sasaran yang ingin dituju, serta perlu dilakukan beberapa analisis terlebih dahulu seperti analisis kebutuhan, materi, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan dan keadaan lingkungan belajar agar media dapat bermanfaat secara maksimal dan tepat sasaran.
3. **Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**
Mengingat hasil pengembangan media ini hanya mengukur hasil belajar siswa SMK, dimana siswa SMK lebih membutuhkan keahlian yang berhubungan dengan

keterampilan, maka diharapkan pengembangan lanjutan yang memanfaatkan media video interaktif hendaknya lebih berfokus untuk mengukur keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Jakarta.
2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Jakarta.
- AECT (Assosiation for Educational Communication and Technology, 2004:1)
- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran.
- Andi, K. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyafiq, Sutrisno. "Berbagai pendekatan dalam pendidikan nilai dan pendidikan kewarganegaraan." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4.1 (2016): 29-37.
- Barokati, Nisaul, and Fajar Annas. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)." *SISFO Vol 4 No 5 4* (2013).
- Dick, Walter. "The Dick and Carey model: Will it survive the decade?." *Educational technology research and development* 44.3 (1996): 55-63.
- Djohar, D. "Pendidikan dan pembinaannya penerapannya dalam pendidikan dan undang undang guru." *Sinar Grafika* (2007).
- Ibrahim, Reyzal. "Model Pengembangan ADDIE." Diakses tanggal 2 (2011).
- Indriana, Dina. (2011). H. 72. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Januszewski, Al, and Michael Molenda, eds. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge, 2013.
- Kurniawan, Syamsul. "Pendidikan karakter dalam Islam Pemikiran Al-Ghazali tentang pendidikan karakter anak berbasis akhlaq al-karimah." *Tadrib* 3.2 (2017): 197-216.
- Kotler dan Keller. 2017. *Manajemen Pemasaran*. Edisi 13. Jakarta: Erlangga.
- Mulyatingsih, E. "Pengembangan dan Pengujian Kualitas Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)." (2012).
- Prastowo, Andi. *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana, 2018.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kencana
- Robinson, Dewi. *Cakupan, Konsep, Kawasan Teknologi Pendidikan dan Perkembangan saat Ini*. 2004.
- Rusijono, Mustaji. "Penelitian Teknologi Pembelajaran." Surabaya: University Pers (2008).
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Seels, Barbara B., and Rita C. Richey. *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP, 2012.
- Setyosari, Punaji. "Ranah Kognitif dalam Pembelajaran." Malang: Unmal (2013).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. "Ranah Kognitif dalam Pembelajaran." Malang: Unmal (2013).
- Syaodih, Erliany. "Evaluasi Kurikulum Pendidikan Dasar: Satu Usulan." *Inovasi Kurikulum* 6.2 (2009): 54-73.
- Uno, Hamzah B., and Nina Lamatenggo. "Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran (F. Yustianti." *Bumi Aksara* (2011).
- Widoyoko, Eko Putro. "Penilaian hasil pembelajaran di sekolah." Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1.2 (2014).
- Zhang, Dongsong, et al. "Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness." *Information & management* 43.1 (2006): 15-27.