

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS WALLCHART UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA S1 DEPARTEMEN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Silvia Wisda Wardani

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

silvia.20038@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

khusnulhotimah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan peserta didik yang membutuhkan media sebagai sarana belajar yang fleksibel dan efisien, maka solusi penulis adalah mengembangkan media video pembelajaran pada materi pengembangan media grafis *wallchart*. Media video pembelajaran dalam penggunaannya dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Keunggulan video pembelajaran dari buku cetak adalah berisi tentang konten yang didukung dengan adanya teks, gambar, animasi dan audio untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik. Video pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan hasil belajar yang sesuai.

Pengembangan media video pembelajaran bertujuan untuk diketahui kelayakannya saat diterapkan pada materi pengembangan media grafis *wallchart* di Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan mengetahui keefektifan media video pembelajaran pada materi pengembangan media grafis *wallchart* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, dengan subjek uji coba mahasiswa angkatan 2022 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket kelayakan materi, kelayakan media dan kelayakan desain pembelajaran. Selain itu, instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif.

Penelitian ini juga menggunakan data jenis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dengan cara mengolah hasil uji kelayakan skala likert. Dengan hasil yang diperoleh untuk uji kelayakan materi untuk uji kelayakan materi podcast (93%) menunjukkan kategori Sangat baik. Uji kelayakan media video pembelajaran (90%) menunjukkan kategori sangat layak, dan uji kelayakan desain pembelajaran (88%) menunjukkan hasil baik. Dari hasil yang didapatkan, maka kesimpulan penelitian menunjukkan media video pembelajaran materi pengembangan media grafis *wallchart* layak diterapkan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Pengembangan, video pembelajaran, hasil belajar

ABSTRACT

Based on the problems of students who need media as a flexible and efficient learning tool, the author's solution is to develop learning video media based on wallchart graphic media development material. Learning video media can be accessed via computer, laptop or smartphone. The advantage of learning videos over printed books is that they contain content supported by text,

images, animation and audio to provide direct learning experiences to students. Learning videos can be used as a tool to achieve effective learning goals and appropriate learning outcomes.

The aim of developing learning video media is to determine its feasibility when applied to wallchart graphic media development material at the Department of Educational Technology, Surabaya State University. Apart from that, this development also aims to determine the effectiveness of learning video media in wallchart graphic media development material to improve student learning outcomes. The development model used is the ADDIE model, with test subjects being students of the 2022 class of the Department of Educational Technology, Surabaya State University. The instruments used to collect data were questionnaires regarding the suitability of the material, the suitability of the media and the suitability of the learning design. In addition, test instruments are used to collect quantitative data

This research also uses qualitative and quantitative data. Data analysis by processing the results of the Likert scale feasibility test. The results obtained for the material feasibility test for the podcast material feasibility test (93%) show the Very Good category. The feasibility test for learning video media (90%) showed the very feasible category, and the feasibility test for learning design (88%) showed good results. From the results obtained, the research conclusion shows that learning video media, material for developing wall chart graphic media, is suitable for application in learning and is effective in improving learning outcomes.

Keywords: Development, learning videos, learning outcomes



PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan memiliki makna yang cukup luas dan didalamnya memuat perpaduan unsur-unsur prosedur, pengelolaan, ide, bahan, dan manusia (R.Cepi, 2011, p. 6) Teknologi pendidikan lahir untuk mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan yang meliputi peningkatan kualitas pendidikan, pemerataan akses dan menjadikan pendidikan lebih efisien. Teknologi pendidikan juga memiliki arti pembelajaran dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran. Cara untuk memfasilitasi pembelajaran antara lain dengan membuat, menggunakan, dan mengelola sumber daya yang sesuai (Januszewski et al., 2008, p. 38).

Universitas Negeri Surabaya telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajarannya. Sebagai kampus yang unggul dalam IPTEK, kampus ini juga menyediakan platform pembelajaran daring dan berbagai media pendukung yang memfasilitasi dosen dan mahasiswanya sebagai bentuk pemanfaatan sumber belajar. Teknologi Pendidikan merupakan satu diantara program studi yang ada pada Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Program studi Teknologi Pendidikan memiliki fokus untuk mencetak lulusan sebagai seorang pengembang kurikulum, tenaga pendidik, dan juga pengembang teknologi dalam pembelajaran.

Misi program studi Teknologi Pendidikan meliputi penyelenggaraan pendidikan dan penelitian yang berkualitas di bidang teknologi pendidikan, memberikan pengabdian masyarakat yang berkualitas di bidang teknologi pendidikan, dan membangun kemitraan. Satu diantara mata kuliah yang mendukung pembentukan mahasiswa sesuai dengan tujuan dan misi jurusan adalah Pengembangan Media Grafis. Mata kuliah Pengembangan Media Grafis

ditempuh oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan di semester dua. Pengembangan Media Grafis merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual. Didukung dengan pengetahuan dasar mengenai proses komunikasi dan psikologi persepsi sebagai wacana desain grafis. Satu diantara prestasi yang harus dicapai mahasiswa di akhir masa belajar adalah menguasai cara pembuatan *wallchart*.

Berdasarkan analisis dilapangan pada saat masa perkuliahan dan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Grafis Departemen Teknologi Pendidikan Unesa yaitu Ibu Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd didapatkan informasi bahwa terdapat materi bersifat konseptual dan prosedural yang cenderung abstrak yakni materi pengembangan media *wallchart*. Permasalahan tersebut dipengaruhi faktor antara lain penggunaan sumber belajar hanya berbentuk handout dan ppt yang diberikan oleh dosen, materi yang berupa prosedural dipelajari mandiri oleh mahasiswa dan lebih banyak fokus terhadap proyek desain grafis. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar atau karya grafis mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, salah satu permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran materi pengembangan media grafis *wallchart* adalah mahasiswa cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh dosen. Mahasiswa yang cenderung tidak memperhatikan materi akan merasa kesulitan dan mudah lupa apabila diaplikasikan dikemudian hari.

Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan karena media mampu menyederhanakan konsep yang rumit agar menjadi lebih mudah (Kristanto, 2016, p. 5). Berkaitan dengan pembuatan media, terlebih

dahulu harus melakukan analisis kebutuhan mahasiswa. Setelah menganalisis kebutuhan mahasiswa, maka pada materi pengembangan media grafis wallchart media yang sesuai yakni video pembelajaran yang bersifat demonstrasi. Video pembelajaran dirancang efektif, efisien, dan fleksibel agar dapat diakses oleh mahasiswa dengan mudah.

Media video dapat mengatasi materi yang masih abstrak dan bersifat prosedural yang akan membantu mahasiswa dalam pembuatan karya grafis wallchart untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga peneliti akan melakukan pengembangan dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pengembangan Media Grafis Wallchart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran materi pengembangan media grafis wallchart untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
2. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran materi pengembangan media grafis wallchart untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

VIDEO PEMBELAJARAN

Video adalah salah satu bentuk dari kecanggihan teknologi berupa proses dan transmisi gambar yang bergerak. Hubungannya dengan proses pembelajaran, video dapat menambah pengalaman peserta didik ketika mereka belajar, berdiskusi, dan praktik. Ada

dua jenis video yang digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya, video yang ditujukan untuk pembelajaran dan video yang tidak dimaksudkan untuk pembelajaran tetapi dapat menggantikan peran seorang pendidik (Chandra & Nugroho, 2016). Menurut Jack Koumi (2006) video dibagi atas tiga kategori, yaitu video yang dapat menambah keterampilan peserta didik, video yang dapat menambah pengalaman peserta didik, dan video yang menambah nilai-nilai seperti motivasi dan sikap.

Dapat ditarik kesimpulan secara umum, media video pembelajaran adalah media yang berisi gambar bergerak dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Video pembelajaran dapat berupa analog maupun digital sesuai dengan kebutuhan.

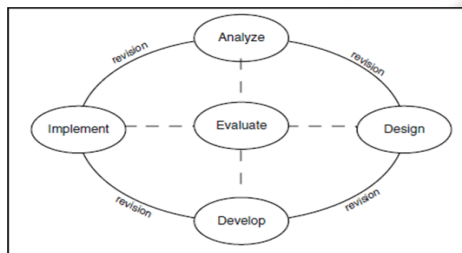
HASIL BELAJAR

Menurut Nana Sudjana (2009) memberikan pendapat hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif baru yang diperoleh siswa setelah interaksi dengan lingkungan kondisi belajar. Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan pengertian dari hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai siswa berdasarkan dari pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar biasanya dapat berupa nilai tertentu, yang menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki tahapan yang mudah dipelajari dan langkah-langkahnya pun sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengembangan. Alasan lain memilih

model ini adalah fleksibel dalam makna mudah beradaptasi diberbagai kondisi. Selain itu tahapan ini memiliki evaluasi dan revisi pada tiap tahapannya. ADDIE adalah proses generatif karena menerapkan konsep dan teori dalam konteks tertentu, ADDIE digunakan untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran terbimbing (Branch, 2009).



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah meliputi analyze (analisis), design(desain),Develop(pengembangan),Impelement(penerapan),dan Evaluation (evaluasi). Proses pengujian produk merupakan salah satu proses dalam pengembangan. Tujuan dilakukan uji coba produk adalah untuk memperoleh saran tentang pengembangan media yang dibuat. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dilakukan uji coba produk pada subjek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan desain uji coba *Nonequivalent control group design*.

Pada desain ini kedua kelas akan diberikan pre-test terlebih dahulu, kemudian diberi *treatment* yang berbeda dan diakhiri dengan penyampaian post-test. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2022 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi media video pembelajaran. Uji coba dilakukan pada perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Namun Uji coba yang pertama adalah kepada para ahli media dan materi. Uji coba ahli media diberikan kepada ahli media untuk mengevaluasi desain, keterbacaan, dan pengemasan media agar merangsang minat belajar. Selanjutnya uji coba ahli materi diberikan kepada dosen mata kuliah pengembangan desain untuk menilai kesesuaian materi dengan pengembangan media.

Pada penelitian ini, analisis data tes dilakukan menggunakan uji t yang merupakan metode pengujian perbandingan rata-rata antara dua variabel dalam kelompok sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran multimedia (Widiyanto dalam Gillani (2021). Namun, sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan pendekatan Shapiro-Wilk untuk mengetahui normalitas data, dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian homogen.

Proses analisis data menggunakan perangkat lunak seperti SPSS memfasilitasi uji hipotesis, dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikansi (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig < 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, sedangkan jika nilai Sig > 0,05, H0 diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tahap-tahap tersebut meliputi : a) Analyze (Analisis), b) Design (Desain), c) Development (Pengembangan), d) Implementation (Implementasi), e) Evaluation (Evaluasi). Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, yang dilakukan pengembang ialah identifikasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Tahap analisis ini terdapat 4 kegiatan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dengan mengetahui kondisi nyata dan kondisi ideal yang seharusnya terjadi, serta analisis karakteristik peserta didik. Kemudian tahap selanjutnya yakni merancang media video pembelajaran. Pada tahap ini pengembang menggunakan software canva dalam mengembangkan media video pembelajaran. Selain itu media yang dikembangkan dilengkapi bahan penyerta. Tujuan dari bahan penyerta sendiri adalah sebagai panduan bagi pengguna media atau dosen dalam proses pembelajaran. Selain melakukan produksi, pada tahap ini media yang telah dikembangkan beserta rencana pembelajaran mulai di validasikan. Terdapat tiga macam validasi yang dilakukan oleh pengembang yakni, validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Kemudian setelah media dikembangkan, media juga dilakukan uji coba. Uji coba diberikan kepada peserta didik secara perorangan dan kelompok kecil

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli dan melakukan uji coba, maka media pembelajaran dapat dikatakan layak. Langkah berikutnya adalah melakukan uji coba lapangan dengan penerapan video pembelajaran pada kelas eksperimen dan penerapan materi berupa buku pdf pada kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya, video pembelajaran diberikan dalam mata kuliah pengembangan media grafis pada materi media grafis *wallchart*. Uji coba lapangan diberikan kepada 74 peserta didik Teknologi pendidikan yang berjenis kelamin perempuan dan laki laki, dan berasal dari angkatan 2022. Dalam tahap implementasi ini, peserta didik pada kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan berupa video pembelajaran dan terakhir diberikan *posttest*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan berupa buku PDF materi *wallchart*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan guna mengetahui keefektifan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Proses evaluasi yang terdapat dimodel pengembangan ADDIE dilakukan pada setiap tahapan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran maka dilakukan evaluasi formatif sebelum di implementasikan. Evaluasi formatif menghasilkan revisi maupun masukan dari ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Tidak hanya itu, revisi dan masukan juga diperoleh dari hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil. Dari hasil validasi dan uji coba, pengembang telah melakukan revisi dari hasil produk awal

yang diproduksi. Revisi produk ini dilakukan dari segi teknis media dan penambahan materi. Selanjutnya, evaluasi sumatif berupa *pretest* dan *posttest* dilakukan guna mengetahui keefektifan video pembelajaran. Namun hasil dari *pre test - posttest* dilakukan kegiatan analisis data terlebih dahulu seperti uji homogenitas, uji normalitas data, dan Uji T.

Hasil evaluasi oleh ahli materi menunjukkan nilai persentase sebesar 93% ahli materi memberikan penilaian dalam kategori sangat layak. Sedangkan evaluasi oleh ahli desain pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 80% yang memerlukan revisi dan validasi ulang. Evaluasi oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 95% di mana desain yang dinilai oleh ahli media masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dari evaluasi dengan uji perorangan sebanyak 3 responden, persentase kelayakan adalah 98,7%. Uji kelompok kecil dengan 10 responden menunjukkan persentase kelayakan sebesar 85%, dan uji lapangan dengan 74 responden, persentase kelayakan memperoleh 81,83%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi pengembangan media grafis wallchart layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan.

Tahap selanjutnya adalah mengetahui efektivitas video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menguji beda hasil pre-test dan post-test peserta didik. Hasil uji normalitas menggunakan metode

ShapiroWilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test kelas eksperimen ($0,062 > 0,05$) pretest kelas kontrol ($0,101 > 0,05$). sedangkan post-test kelas eksperimen ($0,051 > 0,05$) dan posttest kelas kontrol ($0,088 > 0,05$). menunjukkan kedua data berdistribusi normal. Berdasarkan analisis data menggunakan pendekatan paired sample t-test, diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah menggunakan video pembelajaran. Rata-rata nilai pembelajaran kelas kontrol tanpa menggunakan video pembelajaran adalah 61,08 sedangkan kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran meningkat menjadi 74,86. Terjadi perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan t hitung sebesar 3,416 dan tingkat signifikansi sebesar 0,001. Pembahasan Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Pengembangan media video pembelajaran dilaksanakan dengan dasar hasil studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah pengembangan desain grafis ibu Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Hasil dari wawancara yakni diketahui mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang fleksibel dan efisien

sebagai sarana belajar. Karena keterbatasan waktu dalam penjelasan materi, dapat membuat mahasiswa kurang memahami materi dengan baik. Maka dalam kondisi idealnya diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel dan efisien digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Media video pembelajaran materi pengembangan media grafis *wallchart* dikatakan layak dengan hasil validasi dari ahli materi 93%, ahli materi dengan persentase 95%, dan ahli desain pembelajaran 80%. Hasil dari uji coba perseorangan menyatakan video pembelajaran layak digunakan dengan prolehan persentase 98,75%. Uji coba kelompok kecil dengan perolehan persentase 83,75%. Dan uji coba lapangan memperoleh hasil 80,85%. Pengembangan media video pembelajaran pada materi pengembangan media grafis *wallchart* di uji keefektifan dengan analisis data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data pada Uji t (independent sample test), nilai sig(*two-sided p*) *posttest* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,001 < 0,005$ yang berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa.

SARAN

Dalam penelitian ini, peneliti telah menghasilkan produk video pembelajaran materi pengembangan media grafis *wallchart* bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Oleh sebab itu, saran

peneliti terhadap produk yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, baik pengajar maupun siswa diharapkan terlebih dahulu mempelajari dan memahami bahan penyerta mengenai produk yang dikembangkan.
2. Diharapkan untuk peneliti lainnya dapat menggunakan penelitian ini untuk acuan dalam penelitian yang relevan.
3. Dalam pengembangan lebih lanjut, diharapkan pengembang lain mampu mengadakan tata cara pembuatan media grafis *wallchart* yang lebih baik, dan ditambahkan suara dubbing. Selain itu, isi materi dalam video dapat lebih diperluas yg sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Toenlloe, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran Teknologi Video dalam Flipped Classroom. *Dinamika Teknologi*, 8(1), 15–20.

- Hafidz, S. (2012). No Title طرق تدريس اللغة العربية. *Экономика Региона*, 32.
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar / Oemar Hamalik*. //senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4107&keywords=
- Industri, R. (2020). *Fitrah: Journal of Islamic Education KONSEP KAMPUS MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 ARTICLE HISTORY*. 1(1), 141–157. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah>
- Januszewski, A., Molenda, M., & Association for Educational Communications and Technology. (2008). *Educational technology: a definition with commentary*. 369.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 10.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Munib, A. (2004). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, 10–43.
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2017). *Pengembangan Media Wall Chart Menggunakan*.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- R.Cepi. (2011). PERANAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN Cepi. *Revue de Medecine Interne*, 32(3), 1.
- Safitri, S. I., Saraswati, D., & Wahyuni, E. N. (2021). Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.450>
- Sardiman. (2011). *INTERAKSI DAN MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Cetakan Ke-4*. Bandung: Alfabeta, 1985, 69–96.
- Wardhani, R., & Faruq, I. (2017). Media Grafis Dan Penggunaannya. *Eprints.Umsida*, 1–16. [http://eprints.umsida.ac.id/1645/1/Iqbal dan Risda.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1645/1/Iqbal%20dan%20Risda.pdf)
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yogyakarta, U. N., Pendidikan, S., & M, P. H. R. (2013). Merumuskan Anggapan Dasar. *Fakultas Bahasa Dan Seni, Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman*.