

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *WINDOWS MOVIE MAKER* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SEKOLAH MENENGAH
ATAS**

Sani Safitri, LR. Retno Susanti
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI

Wendy Ardiyanti
Alumi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI

Abstrak: Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Windows Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas”. Permasalahannya adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah yang valid dan efektivitas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sejarah yang valid dan efektif SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip meliputi : *planning, design, dan development*. Kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan rerata nilai sebesar 3,87, kevalidan materi termasuk dalam kategori valid dengan nilai rerata 3,92, kevalidan desain pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid dengan nilai rerata 4,6. Dampak potensial media pembelajaran menggunakan *windows movie maker* terlihat dari peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Nilai rerata pretest yang diperoleh sebesar 42,33 yang termasuk dalam kategori rendah sedangkan nilai postes yang diperoleh sebesar 83,33. Hal ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan *windows movie maker* dengan materi peristiwa gerakan 30 September/Partai Komunis Indonesia ini memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata Kunci : *pengembangan, media pembelajaran, kevalidan, dan windows movie maker.*

Abstract: *This research is entitled "Development of Learning Media Using Windows Movie Maker in the Subject of Class XI High School History". The problem is how to develop a valid historical learning*

media and effectiveness. The purpose of this study is to develop a valid and effective historical learning media in North Indralaya 2 High School. This research is a type of development research that uses the Alessi and Trollip development models including: planning, design, and development. The validity of the media is included in the valid category with a mean score of 3.87, the validity of the material is included in the valid category with an average value of 3.92, the validity of the learning design is included in the very valid category with an average value of 4.6. The potential impact of learning media using Windows Movie Maker can be seen from the increase in learning outcomes before and after using learning media. The mean value of the pretest obtained was 42.33 which was included in the low category while the posttest value obtained was 83.33. This shows that the learning media uses Windows movie maker with material on the events of the September 30 movement / Indonesian Communist Party that has valid values and effectiveness.

Keywords: development, learning media, validity, and windows movie maker.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi yang sangat strategis dalam melestarikan sistem nilai yang berkembang dalam kehidupan. Tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa, namun pendidikan lebih diarahkan pada pembentukan sikap,

prilaku, dan kepribadian siswa (Sujarwo, 2006:1).

Pada dasarnya pendidikan adalah usaha untuk pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan era global sekarang memerlukan manusia yang berkualitas, yang bisa bersaing dalam arti yang baik. Di dalam persaingan

diperlukan kualitas individu. Kualitas yang baik dan terus meningkat hanya dapat diciptakan oleh manusia-manusia yang mempunyai kemampuan berkompetensi. Dalam pembelajaran, kondisi yang kondusif bisa menghasilkan pribadi-pribadi yang kompetitif (Tilaar, 2000:15). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Lefudin, 2017:14). Di dalam pembelajaran terdapat adanya proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima

pesan) (Susilana dan Riyana, 2009:2). Proses penyampaian pesan dari guru tidak selalu berjalan baik. Tidak bisa dipungkiri ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman (2005:13) terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi, yaitu antara lain hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan. Karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut proses komunikasi pembelajaran seringkali berlangsung tidak efektif dan efisien. Untuk membantu penyampaian pesan agar tidak terjadi hambatan dalam proses komunikasi diperlukan saluran berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau ketrampilan siswa sehingga terjadinya proses belajar yang dinamis. Dengan adanya media guru akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada ketrampilan proses dan *active learning* (Nurseto, 2011:20). Berbagai peralatan harus digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada setiap peserta didik melalui pengelihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi apabila hanya

menggunakan alat bantu visual saja.

Dalam upaya memahami peranan media untuk mengetahui pengalaman belajar siswa, Edgar Dale mengembangkan kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa proses pembelajaran dengan cara melakukan sendiri dan melihat secara konkret lebih besar pengaruhnya dari pada proses mendengarkan. Agar kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada proses keterlibatan siswa maka adanya media pembelajaran mutlak diperlukan (Darmadi, 2017:79-80).

Pada pembelajaran materi pelajaran sejarah banyak sekali materi yang harus dipelajari. Banyaknya materi pelajaran sejarah yang pada

dasarnya membutuhkan konsentrasi dan teknik mengingat membuat siswa banyak mengalami kendala pada saat pembelajaran. Kendala tersebut bisa berupa kurangnya sarana pembelajaran seperti media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Indralaya Utara bahwa dalam proses pembelajaran sejarah guru sudah menerapkan media pembelajaran yaitu berupa media gambar. Namun setelah peneliti mengadakan wawancara dengan beberapa siswa, mereka menginginkan adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini memfokuskan pada materi Peristiwa G 30 S/PKI. Pembahasan materi G 30 S/PKI ini didasari dari hasil wawancara peneliti dengan

siswa kelas XI yang ingin mengetahui dan mempelajari peristiwa pemberontakan G 30 S/PKI. Dengan adanya pembelajaran ini siswa akan mampu memahami dengan baik sejarah Peristiwa G 30 S/PKI yang selama ini banyak terjadi pro dan kontra dikalangan masyarakat. Perkembangan teknologi yang tengah terjadi sekarang menuntun keinginan siswa mempelajari materi sejarah Peristiwa G 30 S/PKI yang tersaji dalam bentuk teknologi.

Adapun salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media video. Media video merupakan media yang menyajiakan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa narasi, dialog, efek suara, dan

musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam, dan gambar/foto bergerak (Susilana dan Riyana, 2009:51). Media video menawarkan banyak aplikasi untuk mengedit atau pembuat video yang bisa digunakan.

Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan *Windows Movie Maker*. *Windows Movie Maker* adalah sebuah program editing yang sederhana dan di desain secara menarik yang mampu menggabungkan video, gambar, musik, animasi, dan teks (Rohma, 2015:18). *Windows movie maker* ini mudah digunakan untuk pemula dan juga memiliki efek yang cukup lengkap serta memberikan fasilitas untuk memberikan efek pada clip atau video (Enterprise, 2007:3).

Pemilihan program *Windows Movie Maker* dalam materi Peristiwa G 30 S/PKI merupakan kombinasi yang cocok antara materi dan program yang akan digunakan, dengan kombinasi yang baik ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Windows Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas”.

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

1. bagaimana mengembangkan media

pembelajaran dengan menggunakan *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah menengah Atas yang valid?

2. bagaimana efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas?

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Sekolah Menengah Atas yang valid.
2. untuk mengetahui efektivitas dalam hasil belajar menggunakan media

pembelajaran *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Sekolah Menengah Atas.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Belajar menurut Abdillah dalam Aunurrahman (2010:35) adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Implementasi belajar dari penelitian ini adalah siswa diharapkan mampu memiliki

pemahaman lebih terhadap materi yang telah disampaikan guru melalui pengalaman yang sudah diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu dengan menggunakan *Windows Movie Maker*.

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:5) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Implementasi pembelajaran dalam penelitian ini yaitu peneliti merencanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* tentang Peristiwa G 30 S/PKI. Dengan demikian

pembelajaran akan lebih terencana, sehingga siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Agung dan Wahyuni, 2013:55). Pembelajaran sejarah disekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman sejarah. Guna mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah seperti yang sudah disebutkan di atas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *windows movie*

maker dengan materi Peristiwa G 30S/PKI.

4. Teori Belajar Yang Mendukung Penelitian

A. Teori Belajar Konstruktivis

Teori belajar konstruktivis mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara aktif melalui pengalaman sendiri (Siregar dan Nara, 2011:42).

B. Teori Belajar Kognitif

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori ini ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

C. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik atau teori tingkah laku mengartikan belajar

sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan (Siregar dan Nara, 2011:25).

5. Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dan pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2010:4). Implementasi media pembelajaran dari penelitian ini

adalah dengan adanya media pembelajaran menggunakan *windows movie maker* diharapkan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar.

B. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat jenis-jenis media dalam pembelajaran. Menurut Sadiman (2011:28-55) untuk tujuan-tujuan praktis terdapat 3 jenis media yang lazim dipakai dalam pembelajaran yaitu:

- a. media grafis
- b. media
- c. media proyeksi diam

C. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017) terdapat 5 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. mampu memperjelas materi pelajaran yang sulit.
2. mampu mempermudah pemahaman.
3. kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
4. membantu pembentukan kebiasaan.
5. menimbulkan kekuatan perhatian, mempertajam indera.

D. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Widodo dan Jasmadi (2008:30) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah yang menjadi interaktif
2. proses pembelajaran menjadi lebih efisien

3. proses pembelajaran menjadi lebih menarik
4. pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja
5. peran pendidik lebih berfungsi sebagai fasilitator

6. Program *Windows Movie Maker*

Windows movie maker adalah sebuah program editing video yang sederhana. Program ini telah terintegrasi dengan sistem operasi windows XP. *Movie maker* ini berisi fitur seperti efek, transisi, judul/kredit, audio track, timeline narasi, dan auto logo. Proses import yang dilakukan *windows movie maker* sederhana, sehingga bagi pemula tidak akan mengalami kesulitan.

Alasan memilih *Windows Movie Maker* adalah banyaknya kelebihan yang dimiliki, terlepas dari banyaknya

kelebihan *Windows Movie Maker* juga memiliki beberapa kekurangan. Kelebihan dan kekurangan *Windows Movie Maker* dalam (Rohma, 2015:28-29) yaitu sebagai berikut:

1. mengimpor video klip dari kamera digital.
2. menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC.
3. mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan.
4. menggunakan efek Fade atau Dissolve antar klip.
5. menangkap gambar diam dari video klip.
6. memberi judul, musik latarbelakang, efek suara, dan narasi suara ke dalam video.
7. menyimpan lebih dari 20 jam video untuk setiap

Gigabyte ruang harddisk kita.

8. membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah.
9. user frindly.
- 10.tampilan yang mudah dimengerti.
- 11.tidak membutuhkan skill khusus.
- 12.animasi yang disediakan cukup variatif.
- 13.tidak membutuhkan spesifikasi dan HDD terlalu besar.
- 14.user bisa mengatur kualitas dari editan yang dikerjakan serta batasan ukuran video.

Kekurangan *Windows Movie Maker* sebagai berikut:

1. terkadang sering *not responding*
2. terjadi penutupan program kerja saat melakukan pengeditan WMM.

7. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Gay (1985) dalam Sutarti dan Irawan (2017:4) dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

8. Model-Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks dan rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian.

Terdapat beberapa model yang bisa dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan, yaitu: model ASSURE, model Smith dan Ragan, model Dick and Carey, dan model Alessi dan Trollip.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model Alessi dan Trollip. Terdapat 3 tahapan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Tahap perencanaan
 - Analisis masalah
 - Analisis kebutuhan
 - Pengumpulan bahan
2. Desain
 - mengembangkan produk awal
 - membuat *flowchart*

- membuat *storyboard*
3. pengembangan
 - produksi media
 - uji alpha
 - revisi
 - uji coba lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Dalam model pengembangan ini ada tiga tahapan penelitian yang harus dilakukan secara sistematis agar dapat memberi kemudahan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara baik dan dapat menghasilkan produk yang valid.

Tahap yang pertama yaitu tahap perencanaan. Dalam tahap perencanaan ini terdapat tiga langkah yang harus dilakukan. langkah yang pertama yaitu analisis masalah,

peneliti mencari potensi masalah dengan cara melakukan wawancara dengan guru dan siswa SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Langkah selanjutnya setelah analisis masalah adalah analisis kebutuhan. . Dari analisis masalah yang telah dilakukan siswa bosan dengan media yang biasa digunakan guru, siswa menginginkan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk video. Sehingga peneliti akan mengembangkan media yang berbasis teknologi yaitu media pembelajaran dengan menggunakan *windows movie maker* untuk mengatasi masalah tersebut. kemudian langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan, pada tahap ini peneliti mengumpulkan seluruh bahan yang dibutuhkan

dalam pembuatan media pembelajaran.

Tahap yang kedua yaitu desain yang terdiri dari tiga langkah. Langkah yang pertama yaitu mengembangkan produk awal, pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. kemudian langkah yang kedua yaitu membuat *flowchart*. Pada tahap ini dibuat rancangan gambar dari program yang akan dibuat. Alur program yang dibuat harus jelas agar mempermudah proses produksi media pembelajaran. Setelah membuat *flowchart* langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* ini berguna untuk membuat desain mengenai tahapan dan bagian yang

terdapat dalam proses produksi media. Pembuatan *storyboard* ini mengacu dengan *flowchart* yang telah dibuat.

Selanjutnya tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap terakhir yang dilakukan peneliti. Tahap pengembangan ini merupakan implementasi dari rancangan media yang telah dibuat. Tahap ini terdiri dari empat langkah tahapan. Pertama produksi media, pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran menggunakan *windows movie maker*. Kemudian yang kedua adalah uji alpha. Pada tahap ini peneliti melakukan uji alpha dengan tiga orang ahli untuk memvalidasi materi, RPP, dan media yang sudah peneliti buat. Selanjutnya yang keempat adalah revisi, tahap ini

merupakan tahap perbaikan dari media, materi, dan desain. Perbaikan ini didasari atas saran ahli saat melakukan validasi. Kemudian tahap yang terakhir Uji Coba Lapangan

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini peneliti laksanakan di SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada hari Rabu, 6 Juni 2018 di kelas XI IPA selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit). Pada tahap uji coba lapangan ini diawali dengan memberikan soal tes awal (*pretest*) sebanyak 10 soal kepada seluruh siswa kelas XI IPA yang berjumlah 30 siswa. Hasil jumlah rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 42,33 yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Setelah *pretest* selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah memulai

pembelajaran dengan menerapkan media yang telah peneliti buat yaitu *windows movie maker*. Kemudian setelah proses pembelajaran dilakukan langkah selanjutnya melaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran. Hasil rata-rata yang didapatkan dari soal *posttest* sebesar 83,33. Kenaikan nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 41% dengan *Ngain* 0,71. termasuk dalam kategori tinggi yang membuktikan penelitian ini valid dan memiliki dampak efektivitas.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan ini terdapat kelebihan dan keterbatasan penelitian. Kelebihan dalam penelitian ini adalah; minat belajar siswa akan meningkat, siswa dapat mengulang materi

pelajaran, siswa lebih cepat tanggap dan antusias dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. keterbatasan dalam penelitian ini adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang terbatas seperti hanya terdapat satu proyektor di sekolah dan juga tidak semua kelas terdapat saluran listrik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik dkk. *Sejarah: Pemikiran, Rekonstruksi, Prespsi. Masyarakat Sejarawan Indonesia.*
- Achmadi, Heri dkk. *Penerapan Model Assure Dengan Media Power Point Dalam pembelajaran.* Semarang: UNS
- Admadja, Ismalik, dan Eko Marpanaji. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang*

- Keahlian Kerawitan. Jurnal Pendidikan Vokasi Vol.6 No 2. Yogyakarta: ADGVI.*
- Agung, Leo, dan Sri Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anas, Muhammad. (2012). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Ansharullah, dan Ristiliana. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa*. UIN Suska Riau.
- Aunurrahman.(2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati, dan Mudjiono.(2009).*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djiwandono. (2015). *Meneliti Itu Tidak Sulit*. Yogyakarta: Deepublish.
- Enterprise, Jubilee. (2008). *Membuat Sendiri Video di Youtube.com*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Haltikultura, Metra. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Macromedia Flash CS 8 pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di Sekolah Menengah Atas*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Hidayat, Sarip. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia*. Yogyakarta:UIN Syarif Hidayatullah.

- Lefudin. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam Vol 37 No 1. Riau: LPPM UIN SUSKA.
- Mujiyati, Novita, dan Sumiyatun. (2016). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning*. Jurnal Historia Vol 4, No 2. Lampung: Unit Publikasi Ilmiah FKIP UMM.
- Nidawati. (2013). *Belajar dalam Prespektif Psikologi dan Agama*. Jurnal Pionir Vol I No I. Aceh: PGMI FTK UIN Ar-rainy.
- Nurmaidah. (2016). *Media Pendidikan*. Jurnal Al-Afkar Vol.V No.1. Bandung: Asosisasi Dosen DPK UIN Bandung.
- Nursyahidah, Farida. (2008). *Analisis Laporan Penelitian dan Pengembangan*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Vol 2 No 2. Jakarta : HFI
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi Pendidikan Vol 8 No 1. Yogyakarta : Jurusan pendidikan ekonomi UNY
- Oka, Gde Putu. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prawiradilaga, Dewi Salman. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning I*. Jakarta: Kencana
- Primasari, Rosita, Yanti Herlanti. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Sealatan*. Jurnal Penggunaan Media Pembelajaran Vol VI No 01. Jakarta : Center for science education (CSE).
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*.

- Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yogyakarta: Deepublish.
- Rohma, Siti. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Windows Movie Maker Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Ahlak Siswa Kelas I Materi Ahlak Tercela*. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, S Arief. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Saidah. (2014). *Pengaruh Permainan Tradisional Sijenjang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raudatul Adfal Eno Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri*.
- Saifudin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sayono, Joko. (2013). *Pembelajaran Sejarah di Sekolah dari Pragmatis Ke Idealis*. Jurnal Sejarah dan Budaya No I. Malang : FIS UNM.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Simarmata, Febrinda. (2015). *Pengembangan Media Windows Movie Maker Dengan Active And Funny Learning Strategy Maeteri Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang*. Semarang: UNS.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, dkk. (2015). *Penggunaan Media Prezi pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Lhoksukon*. Jurnal Edubio Tropik Vol 3 No 1. Aceh : Progam Pascasarjana Unsyiah. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutarti, Tatik, dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susilana, Rudi., & Cepi, Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sujarwo. (2006). *Majalah Ilmu Pendidikan: Reorientasi Pengembangan Pendidikan di Era Global*. FIP UNY.
- Tilaar. H.AR. (2000). *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Tim pengembang ilmu pendidikan. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Thobroni, Muhammad., & Arif, Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, Chomsin S, dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.