

# PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEWARNAAN TEKSTUR BAHAN SESUAI DESAIN DI SMK NEGERI 3 MALANG

Almira Firda Amalia<sup>1)</sup>, Nurul Aini<sup>2)</sup>, dan Rizki Yulianingrum Pradani<sup>3)</sup>

<sup>1, 2)</sup>Teknologi Industri dan Universitas Negeri Malang  
Kota Malang

<sup>3)</sup>Teknologi Industri dan Universitas Negeri Malang  
Kota Malang

e-mail: almira.firda.1605446@students.um.ac.id<sup>1)</sup>, nurulaini.ft@um.ac.id<sup>2)</sup>, rizki.yulia.ft@um.ac.id<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

*Pada tahap awal peneliti melakukan observasi saat Kajian Praktik dan Lapangan, serta wawancara dengan guru pengajar terkait, kemudian mendapatkan beberapa kendala yaitu media pembelajaran berupa video tutorial yang kurang sesuai bahasa, waktu, dan cara penyampaiannya, sehingga siswa tidak bisa memahami materi dengan maksimal, berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang dapat lebih dipahami, kreatif, menarik perhatian, serta dapat di praktekan dengan mudah bagi siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang. Model penelitian pengembangan yang diterapkan ialah ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. uji validasi dilakukan terlebih dahulu oleh para ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba lapangan. Hasil uji validasi yang para ahli materi, dan ahli media lakukan, dinyatakan sangat layak, selanjutnya peneliti melanjutkan uji coba lapangan melalui angket yang disebar ke siswa kelas XI dan XII Jurusan Tata Busana dan Desain Fesyen di SMK Negeri 3 Malang dan mendapatkan total skor 86,69% sehingga dinyatakan sangat layak. Berdasarkan data hasil penelitian diatas disimpulkan jika pengembangan video tutorial teknik pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang terqualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saran pengembangan selanjutnya adalah dapat menambahkan animasi yang lebih menarik, serta dapat menambahkan macam teknik pewarnaan lainnya.*

**Kata Kunci:** Dasar Desain, Teknik Pewarnaan Tekstur Bahan, Video Tutorial.

## ABSTRACT

*In the initial stage researcher make observations during the practical and field study, and interviews with teachers related to, then get some obstacles that are learning media in the form of video tutorials that are less suitable for language, time, and how to delivered, so that students can't understand the material to the optimally, based on these researcher develop learning media in the form of video tutorials that can be better understood, creative, attract attention, and can be practiced easily for students in Public Vocational School 3 Malang. The development research model to be used is ADDIE which has 5 stages, that is: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. Validation test is carried out first by material experts and media experts before conducting field trials. The results of validation carried out by material experts and media experts declared very worthy, Furthermore, the researcher continued field trials through questionnaires distributed on grade students XI and XII Fashion and Fashion Design Department in Public Vocational School 3 Malang and get score of 86,69% so that it is declared very feasible. Based on the findings of the above study, it can be stated that the construction of a video tutorial on coloring textures of materials according to design in Public Vocational School 3 Malang qualified is extremely valuable to be used in the learning process. Further development suggestions are can add more interesting animations, and can add a variety of other coloring techniques.*

**Keywords:** Design Basis, Material Texture Coloring Technique, Video Tutorial,

## I. PENDAHULUAN

Menurut Pane & Dasopang [1] menjelaskan jika dalam proses pembelajaran memiliki beberapa komponen sebagai berikut: guru, siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, alat/media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Hal-hal seperti inilah yang perlu diperhatikan supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Maka dari itu komponen pembelajaran sangatlah penting salah satunya adalah media, karena dengan tersedianya media pembelajaran yang kreatif, memikat, dan mudah dipahami peserta didik, maka bahan ajar yang diterima oleh peserta didik mudah untuk dipahami melainkan jika media kurang maka proses pembelajaran dapat berjalan kurang maksimal. Menurut Wang Qi Yun & Cheung Wing Sum dalam Sutirman [2], sarana pembelajaran yang memberikan pesan kepada peserta didik (siswa) disebut arti media dalam dunia Pendidikan. Selain itu menurut Gagne dalam jurnal Pemanfaatan

Media dalam Pembelajaran Falahudin [3], media sebagai bagian dalam wilayah belajar mampu memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.

Salah satunya media pembelajaran yang dimanfaatkan pada mata pelajaran dasar desain di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang lebih tepatnya yang peneliti lakukan selama kajian praktik dan lapangan dari hasil pengamatan peneliti media yang dimiliki kurang sehingga menggunakan media seadanya seperti video tutorial dari *youtube* sehingga siswa terlihat bosan karena konsep video yang disajikan kurang sesuai, serta siswa menjadi kurang memahami, tidak hanya itu, peneliti juga melakukan *interview* dengan pendidik (guru) mata pelajaran tersebut, menurut beliau terdapat beberapa kendala yaitu media yang tersedia kurang sesuai dengan durasi waktu proses pembelajaran, dan media yang dirasa kurang menarik Sehingga materi tidak dapat dipahami oleh siswa dan penyampaian materi menjadi kurang maksimal karena waktu dengan media yang disajikan tidak sesuai. Dari beberapa hal ini menjadikan peneliti termotivasi untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang layak untuk digunakan pada mata pelajaran dasar desain materi teknik pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang. Video ini akan dibagi menjadi 4 video berbeda yaitu teknik pewarnaan bahan tebal, bahan berbulu, bahan berpayet, dan bahan transparan, yang akan disimpan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) atau berupa *soft file*.

## II. METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan video tutorial pewarnaan tekstur bahan sesuai desain ini menerapkan metode penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation*). Tahap analisis memiliki tujuan untuk menganalisa adanya ketidakseimbangan dalam kinerja Branch [4], pada tahap ini peneliti melakukan observasi selama mengikuti kajian dan praktik lapangan di SMK Negeri 3 Malang, dan wawancara dengan guru mata pelajaran terkait. Selanjutnya tahap desain menurut Sugiyono [5] pada tahap ini membuat suatu desain produk beserta apa saja yang akan dibahas dalam produk tersebut dapat berupa bagan atau gambar, sehingga pada tahap desain peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* yang akan digunakan sebagai rancangan dalam pembuatan produk berupa video tutorial. Kemudian dilanjutkan ke tahap pengembangan Menurut Suryani, dkk [6] dalam tahap pengembangan diperlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: Menentukan konten yang menarik, melakukan validasi ahli materi dan media, kemudian merevisi apabila ada kekurangan dalam media yang dibuat sebelum kemudian diimplementasikan. sehingga pada tahap ini peneliti membuat media berupa video tutorial sesuai dengan rancangan desain, kemudian dilanjutkan untuk validasi oleh ahli materi (guru SMK Negeri 3 Malang, dan Dosen Tata Busana UM), dan ahli media (Dosen UM yang berkompeten dibidang tersebut). Saat melakukan uji validasi akan mendapatkan kritik serta saran dari para ahli yang bertujuan untuk digunakan merevisi hasil media pembelajaran supaya menjadi lebih baik. Selanjutnya pada tahap implementasi menurut Trisiana [7] implementasi adalah proses penyampaian media pembelajaran yang telah melewati beberapa proses sebelumnya yang selanjutnya diterapkan pada proses pembelajaran peserta didik, pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan kepada siswa kelas XI (sebelas) dan XII (dua belas) yang telah mengikuti mata pelajaran dasar desain materi tekstur bahan sesuai desain di Sekolah menengah Kejuruan Negeri 3 Malang. Kemudian dilanjutkan ke tahap evaluasi, menurut Putra [8] evaluasi ada 2 (dua) yaitu evaluasi formatif (dilakukan pada setiap tahapan), dan evaluasi sumatif (dilakukan secara keseluruhan pada akhir produk) bertujuan untuk mengetahui hasil dari peserta didik (siswa) setelah menerapkan media pengembangan tersebut saat proses pembelajaran, sedangkan pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan kritik serta saran yang didapatkan dari subjek uji coba terpilih sebagai sampel.

Setelah media sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan kritik serta saran dari para ahli materi dan media peneliti melakukan uji coba lapangan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XI dan XII Jurusan Tata Busana dan Desain *Fesyen* yang telah mengikuti mata pelajaran dasar desain materi pewarnaan tekstur bahan pada kelas X (sepuluh). Menurut peneliti dengan mengambil subjek uji coba pada siswa kelas XI (sebelas) dan XII (dua belas) mereka sebelumnya telah mengikuti mata pelajaran yang berkaitan tersebut menggunakan media yang sebelumnya belum dikembangkan, maka dari itu peneliti berharap jika siswa kelas XI (sebelas) dan XII (dua belas) yang melakukan uji coba ini mereka dapat memberikan penilaian dan pendapat tentang media yang sedang dikembangkan ini, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut dikatakan layak atau tidak.

Disini peneliti akan menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* lebih tepatnya pada sampel jenuh dengan menggunakan batas waktu karena populasi dari siswa kelas XI dan XII yang diketahui jelas bahwa sudah mengikuti mata pelajaran dasar desain materi pewarnaan tekstur bahan sesuai desain, dan karena

adanya keterbatasan waktu dalam penelitian ini maka dari itu untuk pengisian angket akan diberikan batas waktu. Seperti yang dijelaskan menurut Sugiyono [5] *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan ketentuan tidak adanya peluang yang sama untuk menjadi salah satu sampel terpilih bagi setiap anggota populasi, dan menurut Sugiyono [5] sampel jenuh ialah sampel yang keterwakilannya tidak akan menambah, apabila ditambah berapapun jumlah sampelnya, sehingga tidak akan mempengaruhi nilai yang telah diperoleh.

Selanjutnya pada penelitian pengembangan ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Data kuantitatif ini didapatkan berupa angka dari hasil angket uji coba lapangan kepada siswa, sedangkan data kualitatif didapatkan dari kritik serta saran yang disampaikan didalam angket uji coba, ataupun para ahli materi dan media.

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang disampaikan ke siswa melalui *online (google form)* dengan batas waktu yang ditentukan. Selain itu angket ini menggunakan skala likert untuk mendapatkan interval atau rasio. Menurut Sugiyono [5] saat mempergunakan skala likert jawaban item instrument yang disajikan dibedakan menjadi 5 yaitu: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pada penelitian pengembangan ini peneliti tidak akan menggunakan item instrumen tengah (ragu-ragu) seperti yang dijelaskan Hadi (1991) dalam Dewi & Ramantha [9] yaitu: (1) jika memiliki arti samar-samar yaitu antara setuju dan tidak setuju, selain itu juga dapat diartikan netral, (2) dapat menimbulkan responden yang tidak atau belum memiliki jawaban dapat terpancing untuk memilih jawaban ragu-ragu. (3) dapat mengurangi data penelitian serta informasi yang dapat diperoleh dari responden. walaupun secara statistik bisa dihitung, tetapi dengan adanya opsi tengah ini dapat mempengaruhi hasil akhir pada informasi korelasi dari variabel yang diukur. Selain itu karena pada penelitian ini akan mengukur kelayakan suatu media yang sedang dibuat oleh peneliti, maka kata setuju diganti menggunakan kata “layak”. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menggunakan skala likert yang sudah dimodifikasi, hal tersebut dapat dilihat lebih jelas pada tabel i dibawah ini:

TABEL I  
KRITERIA PENILAIAN SKALA LIKERT

SL	Sangat Layak	4
L	Layak	3
TL	Tidak Layak	2
STL	Sangat Tidak Layak	1

Selanjutnya untuk perhitungan data kuantitatif pada angket menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sa’dun [10]

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validitas

Tse : Total skor empirik dari penilaian validator

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Konstanta

Sedangkan untuk mengetahui kevalidan suatu media yang dikembangkan menggunakan kriteria yang diuraikan lebih jelas pada tabel ii, dibawah ini:

TABEL II  
KRITERIA VALIDITAS

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
4	85,01% - 100%	Sangat layak, atau dapat tanpa perbaikan dapat digunakan
3	70,01% - 85%	Cukup layak, atau dapat digunakan tetapi perlu diperbaiki sedikit
2	50,01% - 70%	Kurang layak, disarankan tidak digunakan karena perlu banyak perbaikan
1	01, 00 – 50,00%	Tidak layak, atau tidak boleh digunakan

Sumber: Sa’dun [10]

### III. HASIL PENGEMBANGAN

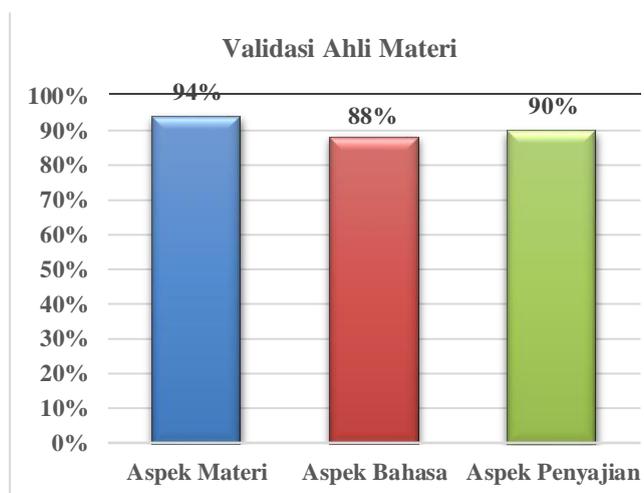
#### Data Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi terdiri dari 3 aspek penilaian (isi materi, bahasa, dan penyajian). Hasil validasi ahli materi dapat dilihat lebih jelas pada tabel iii dibawah ini:

TABEL III  
DATA HASIL VALIDASI AHLI MATERI BERDASARKAN ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1	Aspek Isi Materi	45	48	94%	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	21	24	88%	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian	65	72	90%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>131</b>	<b>144</b>	<b>90,97%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Selain itu juga terdapat bentuk grafik presentase dari data hasil uji validasi ahli materi, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar i diagram batang validasi ahli materi dibawah ini:



Gambar. 1. Diagram Batang Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji validasi diatas dapat dilihat total skor emperik (Tse) = 131 dan total skor maksimal (Tsh) = 144, sehingga hasil presentase dari validasi ahli materi sebesar 90,97%, berdasarkan hasil tersebut maka data hasil validasi ahli materi ini termasuk kriteria sangat layak, dan mendapatkan beberapa saran dari ahli materi yaitu dengan menambahkan beberapa detail keterangan jenis bahan apa yang digunakan sebagai contoh pada media pembelajaran yang disajikan

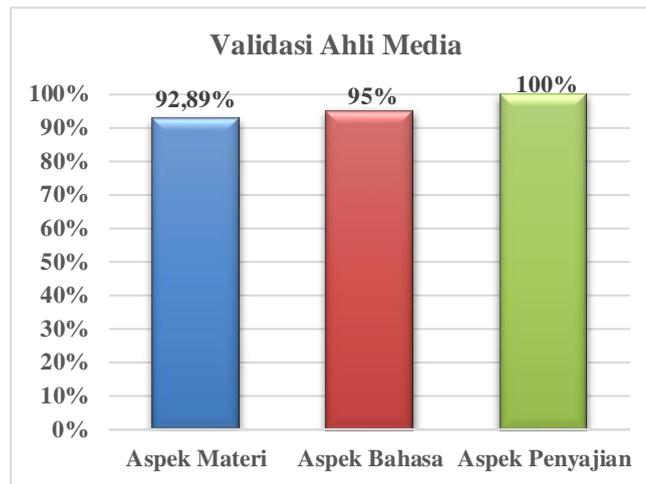
#### Data Validasi Ahli Media

Angket ahli materi terdiri dari 3 aspek penilaian (isi materi, babasa, dan penyajian). Hasil validasi ahli media dapat dilihat lebih jelas pada tabel iv dibawah ini:

TABEL IV  
DATA HASIL VALIDASI AHLI MEDIA BERDASARKAN ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1	Isi Materi	26	28	92,89%	Sangat Layak
2	Bahasa	19	20	95%	Sangat Layak
3	Penyajian	16	16	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>61</b>	<b>64</b>	<b>95,31%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Selain itu juga terdapat bentuk grafik persentase dari data hasil uji validasi ahli media, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar ii diagram batang validasi ahli media dibawah ini:



Gambar. II. Diagram Batang Validasi Ahli Media

Melalui hasil uji validasi ahli media diatas mengatakan bahwa total skor empirik (Tse) = 61 dan total skor maksimal (Tsh) = 64, sehingga presentase dari validasi ahli materi sebesar 95,31%, berdasarkan hasil uji validasi ahli media ini maka dapat dikatakan kategori sangat layak, selain itu mendapatkan saran dari ahli media menurut beliau media ini sudah dianggap layak digunakan, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

#### Analisis Uji Coba Lapangan

Angket yang dibagikan ke responden menggunakan *google form* terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu (isi materi, babasa, dan penyajian media). Hasil dari analisis uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel v dibawah ini:

TABEL V  
DATA HASIL UJI COBA LAPANGAN BERDASARKAN ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1	Aspek Isi Materi	184	212	87,19%	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	367	424	87,19%	Sangat Layak
3	Aspek Penyajian Media	1278	1484	86,47%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>1829</b>	<b>2120</b>	<b>86,69%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil analisis uji coba diatas maka total jumlah skor aspek penilaian uji coba lapangan memiliki total skor empirik sejumlah 2774 dan total skor maksimal 3200, maka hasil presentase dari validasi uji coba lapangan siswa memiliki sejumlah 86,69%, sehingga data hasil validasi uji coba lapangan ini termasuk dalam kriteria sangat layak, selain itu juga mendapatkan saran dari proses uji coba lapangan ini adalah menambahkan audio berupa suara tetapi tetap menggunakan penjelasan berupa tulisan yang ditampilkan, selain itu juga memperlambat durasi penjelasan berupa tulisan yang ditampilkan.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video tutorial materi pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang. Selain itu tujuan penelitian pengembangan ini untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang layak untuk digunakan pada mata pelaja-ran dasar desain materi teknik pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang.

Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena menurut peneliti model ADDIE lebih sistematis tetapi sederhana sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang sedang dikembangkan ini kemudian divalidasikan kepada validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya dapat melakukan uji coba lapangan kesiswa kelas XI (sebelas) dan XII (dua belas) Jurusan Tata Busana dan Desain *Fesyen* SMK Negeri 3 Malang yang sudah mendapatkan mata pelajaran dasar desain materi teknik pewarnaan tekstur bahan sesuai desain pada saat kelas X (sepuluh).

Media pembelajaran yang disajikan akan dalam bentuk 4 video tutorial yang berbeda yaitu, teknik pewarnaan pada bahan berpayet, bahan transparan, bahan tebal, dan bahan berbulu. Pengembangan media ini divalidasi kepada ahli materi yaitu guru dari SMK Negeri 3 Malang Ibu Defi, dan Dosen Universitas Negeri Malang Ibu Nurul Hidayati. Kemudian berdasarkan penilaian uji validasi dari para ahli mendapatkan total skor penilaian 90,97% sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kemudian pengembangan media ini divalidasi kepada ahli media yaitu Bapak Henry Praherdhiono dosen Fakultas Ilmu Pendidikan yang sudah memahami tentang media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian uji validasi dari ahli media mendapatkan total skor 95,31% sehingga dinyatakan sangat layak.

Selanjutnya hasil uji coba lapangan pada aspek isi materi mendapatkan total skor 87,19% sehingga dapat dikatakan kategori sangat layak. Hal ini dapat dilihat pada video tutorial yang sudah dikembangkan bahwa selain menjelaskan materi menggunakan teks bacaan tetapi juga ditampilkan menggunakan video tutorial dari awal persiapan hingga selesai, dan juga menampilkan audio penjelasan berupa suara. Sesuai yang dijelaskan oleh Nurseto [11] yaitu menyampaikan materi secara rinci dengan lebih jelas menggunakan bantuan foto, atau video grafik, selain itu menurut Levie & Lentz dalam Arsyad [12] media pembelajaran memiliki beberapa fungsi salah satunya adalah fungsi kompensatoris yang bertujuan untuk membantu siswa yang merasa belum mampu cepat memahami materi yang disampaikan jika hanya melalui teks bacaan saja,

Hasil uji coba lapangan pada aspek bahasa mendapatkan total skor 87,19% sehingga dapat dikatakan kategori sangat layak. Hal ini dapat dilihat pada hasil video tutorial bahwa bahasa yang sering digunakan dalam sehari-hari yang diterapkan pada video tutorial ini, serta menggunakan istilah dasar dalam tata busana yang sudah umum diketahui oleh siswa pada bidang busana. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Wahono [13] bahwa media pembelajaran yang disajikan dapat sesuai dengan pesan dan keinginan sasaran, sehingga dapat dikatakan komunikatif.

Kemudian aspek penyajian media pada hasil uji coba lapangan mendapatkan total persentase 86,47% sehingga dapat dinyatakan sangat layak. Seperti yang dijelaskan oleh Rowntree dalam Setyosari & Sihkabuden [14] salah satunya fungsi media pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar, Selain itu menurut Arsyad [12] dalam pemilihan media perlu memperhatikan beberapa hal, salah satunya adalah mampu menarik minat dan perhatian. Serta menurut Nurseto [11] mengatakan bahwa salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran seperti film dapat memperlihatkan yang sangat cepat atau lambat seperti *slow motion*). Beberapa hal ini dapat dilihat pada hasil video tutorial yaitu materi yang disajikan didampingi oleh musik latar belakang sehingga tidak bosan saat akan menonton video, menambahkan penjelasan materi yang disampaikan berupa tulisan dan suara penerjemah, selain itu juga menampilkan video yang ditampilkan lebih dekat untuk melihat hasil yang lebih detail.

#### IV. KESIMPULAN

Model penelitian pengembangan yang digunakan ialah ADDIE yang memiliki 5 tahap sebagai berikut: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. uji validasi dilakukan terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media sebelum uji coba lapangan. Hasil uji validasi dari validator ahli materi yang terdiri dari 3 aspek penelitian (isi materi, bahasa, serta penyajian) dinyatakan kriteria sangat layak, hasil uji validasi ahli media dari 3 aspek penilaian yaitu (isi materi, bahasa, dan penyajian) dinyatakan kriteria sangat layak, dan hasil uji coba lapangan dari 3 aspek penilaian yaitu (isi materi, bahasa, dan penyajian) dinyatakan kriteria sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian diatas bahwa penelitian pengembangan video tutorial teknik pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang terqualifikasi sangat layak untuk diterapkan saat proses pembelajaran

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Pane and M. D. Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 03, no. 20, pp. 233-352, 2017.
- [2] Sutirman, *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [3] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, vol. 1, no. 4, pp. 104-117, 2014.
- [4] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science, 2009.

- [5] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2018.
- [6] N. Suryani, A. Setiawan and A. Putra, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018.
- [7] A. Trisiana and W. , "Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan," *PKn Progesif*, vol. 11, no. 1, pp. 312-330, 2016.
- [8] I. G. L. A. K. Putra, I. D. Tastra and I. G. Suwatra, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat," *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 2, no. 1, 2014.
- [9] N. W. P. Dewi and I. W. Ramantha, "Profesionalisme Sebagai Pemoderasi Pengaruh," *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, vol. 15, no. 2, pp. 1029-1055, 2016.
- [10] A. Sa'dun, Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- [11] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 19-35, 2012.
- [12] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- [13] R. S. Wahono, "Aspek dan Kriteria Penilaian," 21 Juni 2006. [Online]. Available: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. [Accessed 7 Desember 2020].
- [14] P. Setyosari and Sihkabuden, Media Pembelajaran, Malang: Elang Mas, 2005.