

## **Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama**

**Riska Yulia Sari<sup>1</sup>, Rayendra<sup>2</sup>, Zelhendri Zen<sup>3</sup>, Eldarni<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [riskayulia867@gmail.com](mailto:riskayulia867@gmail.com)<sup>1</sup>, [rayendra@fip.unp.ac.id](mailto:rayendra@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>,  
[zelhendrizen@fip.unp.ac.id](mailto:zelhendrizen@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>, [eldarni16011961@gmail.com](mailto:eldarni16011961@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Media video merupakan jenis media pembelajaran berupa audio-visual yang menyertakan gambar, suara, dan gerakan, yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan belum efektif yang membuat guru kesulitan dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Salah satu kompetensi dari Teknologi Pendidikan adalah menjadi pengembang media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mengikuti model Borg&Gall, serta diuji validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan. Tahap-tahap tersebut meliputi: (1) perencanaan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi produk, (4) uji coba, dan (5) produk akhir. Hasil skor rata-rata produk media video pembelajaran ini oleh ahli materi adalah 4,84 dikategorikan "Sangat Sesuai". Selanjutnya dari ahli media diperoleh skor rata-rata dari ahli media I yaitu 4,73 dan ahli media II yaitu 4,60, dari skor tersebut media dapat dikategorikan "Sangat Layak". Sedangkan uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran ini mendapat respon positif dari pengguna dengan memperoleh skor rata-rata 4,62 dengan persentase 92,40% dengan kriteria "Sangat Praktis".

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Video, Pembelajaran, IPS*

### **Abstract**

Video media is a type of audio-visual learning media that includes images, sound and movement, which can convey learning message to students. The use of learning media has not been effective, which makes it difficult for teachers to explain the material to students. One of the competencies of Educational Technology is to become a learning media developer. This development research follows the Borg&Gall model, and is tested for the validity and practicality of the media develop. These stages include: (1) planning, (2) initial product, (3) product validation, (4) testing, and (5) final product. The average score of this learning video media product by material expert was 4,84, categorized as "Very Suitable". Furthermore, from media experts, the average score was obtained from media expert I was 4,73 and media expert II was 4,60, from

this score the media could be categorized as “Very Feasible”. Meanwhile, the practicality test shows that this learning video media product received a positive response from users by obtaining an average score of 4,62 with a percentage of 92,40% with the criteria “Very Practical”.

**Keywords :** *Development, Video Media, Learning, Social Science,*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan, dan terjadi umpan balik diantara keduanya. Menurut Djamaludding&Wardana, (2019: 29-30) salah saatu komponen dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran, yang terdiri dari: 1) materi, bahan ajar yng digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan, 2) metode, yaitu cara atau strategi yang dilakukan olh pendidik kepada peserta didik pada saat pembelajaran, 3) media, merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu terbantunya pencapaian tujuan pembelajaran (Mafazah, 2017). Penggunaan media sebagai sarana penyampaian pembelajaran telah lama digunakan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Pribadi (2020), mengemukakan bahwa media berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran pesan dan informasi. Dalam proses pembelajaran media memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar lebih efektif dan efisien. Peran media dalam hal ini merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman saat ini, tentunya berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Kemajuan teknologi telah membawa berbagai perbaikan kebijakan pendidikan di seluruh dunia tak terkecuali Indonesia. Kebijakan pendidikan nasional terus mengalami pembaharuan dan inovasi mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran saat ini (Zen, 2019). Dengan perkembangan lptek yang begitu pesat saat ini yang menghasilkan beragam media pembelajaran yang menunjang dalam proses belajar mengajar peserta didik. Guru juga dituntut untuk dapat terampil mengembangkan serta membuat media pembelajaran yang akan digunakannya. Salah satu sumber belajar yang mengikuti perkembangan lptek saat ini yaitu media video.

Menurut Eldami, Saan, dan Yeni (2014: 2), media video adalah alat bantu dalam pembelajaran yang menyajikan audio serta visual berisikan pesan-pesan pembelajaran baik secara konsep, prinsip, prosedur dan teori aplikasi pengetahuan, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Melalui penyajiannya ini membuat media video sangat banyak digunakan sebagai sarana untuk memperoleh dan

mengomunikasikan pesan secara lengkap. Pada konsepnya media video merupakan sebuah bahan belajar audiovisual yang dapat menampilkan gambar, suara, dan gerak sekaligus. Dengan karakteristik media video seperti ini maka media ini sangat mendukung apabila dikembangkan pada mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan serta meleburkan cabang disiplin ilmu sosial dan humaniora. Cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran IPS yaitu Ilmu Geografi, Ilmu Sejarah, Ilmu Sosiologi dan Ilmu Ekonomi. Pembelajaran IPS ini memiliki beberapa capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Mata Pelajaran IPS di kelas VII SMPN 15 Padang, penulis menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu: (1) Fasilitas atau sarana prasarana media pembelajaran yang disediakan sekolah masih terbatas. (2) Mengembangkan media pembelajaran mandiri untuk peserta didik. (3) Dengan pola pembelajaran *teacher center*, guru lebih banyak menjadi pengajar aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan pasif. (4) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menimbulkan daya tarik dan membangkitkan semangat belajar.

Permasalahan yang terjadi seperti ini tentunya membutuhkan pemecahan masalah yaitu pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media ini sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pada pembelajaran yang dilakukan faktor media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Teknologi Pendidikan memiliki kemampuan dalam membuat desain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, mengevaluasi sumber, proses dan sistem atau pola pembelajaran.

Salah satu kompetensi dari Teknologi Pendidikan adalah menjadi pengembang media pembelajaran. Melalui kompetensi yang peneliti miliki, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran audiovisual yaitu video pembelajaran. Terutama pada materi Mengenal Lokasi Tempat Tinggal, yang menjelaskan bagaimana letak dan luas wilayah Indonesia sehingga guru harus menggambarkan bagaimana letak wilayah Indonesia sebagai pemahaman siswa. Oleh karena itu sebaiknya guru menggunakan media yang dapat digunakan untuk menggambarkan Indonesia dalam skala kecil yang bisa dilihat keseluruhan oleh peserta didik. Alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu media video pembelajaran.

Materi ini sangat mendukung apabila menggunakan media video pembelajaran karena merujuk pada salah satu karakteristik media video yaitu video dapat

memperbesar objek yang kecil, dan memperkecil skala objek yang terlalu besar. Rusman, dkk (2021: 222), berpendapat bahwa dengan menggunakan media video diharapkan siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara lebih menarik bagi peserta didik. Video pembelajaran dapat digunakan berulang jika dibutuhkan dan memudahkan peserta didik memahami materi yang kurang jelas pada kondisi wilayah Indonesia.

Kustandi dan Darmawan (2021: 243) mengemukakan kelebihan media video yaitu sebagai berikut: 1) video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain, 2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan, 3) di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektifnya lainnya, 4) video mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, 5) video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan, 6) dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

## METODE

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Model Borg dan Gall ini sangat tepat digunakan pada penelitian yang akan dilakukan. Model pengembangan Borg dan Gall sesuai dengan media yang akan dikembangkan dimana model pengembangan ini memiliki langkah yang cukup ideal dan terperinci yang terdiri dari sepuluh langkah yang dapat disederhanakan menjadi lima tahap tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan. Apabila langkah penelitian ini diikuti dengan benar, dapat menghasilkan sebuah produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan, yang siap dioperasikan atau digunakan di sekolah-sekolah.

Dalam penelitian tesis dan disertasi, Borg dan Gall (dalam Emzir, 2012: 271) menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Mengacu pada saran yang telah dijelaskan tersebut peneliti menyederhanakan langkah-langkah penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan bentuk awal produk, (3) validasi produk, (4) uji coba, dan (produk akhir).

Penelitian ini melibatkan 30 orang peserta didik kelas VII SMPN 15 Padang, serta melibatkan 1 orang validator materi dan 2 orang validator media. Objek pada penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS tentang Mengenal Lokasi Tempat Tinggal. Implementasi media dilakukan selama 3 kali pertemuan. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi angket, hasil respon guru, dan hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, sementara data kualitatif diperoleh dari hasil interpretasi data kuantitatif, hasil wawancara dan juga hasil observasi.

Analisis data kuantitatif yang digunakan peneliti adalah: (1) analisis tingkat validitas media dan (2) analisis tingkat praktikalitas atau respon guru dan peserta didik terhadap media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen angket digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan praktikalitas media video pembelajaran. Rumus yang digunakan dalam menganalisis validitas media adalah:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$X$  : Skor rata-rata  
 $\sum x$  : Jumlah nilai  
 $N$  : Jumlah respon

Setelah mengetahui skor validitas, selanjutnya data diinterpretasikan kedalam kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel1. Kategori Validitas**

Nilai (Range)	Kategori
4,21-5,00	Sangat valid
3,41-4,20	Valid
2,61-3,40	Cukup valid
1,81-2,60	Kurang valid
0-1,80	Tidak valid

Sumber: Arikunto (2013) dimodifikasi

Sementara itu untuk mengetahui hasil praktikalitas atau respon guru dan peserta didik terhadap media video pembelajaran menggunakan rumus:

$$Np = \frac{\sum X}{X_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

$Np$  : Nilai validitas  
 $\sum X$  : Rata-rata seluruh skor yang diperoleh  
 $X_{max}$  : Rata-rata skor maksiman

Setelah nilai praktikalitas diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kepraktisan, seperti berikut:

**Tabel 2. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor**

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-21	Sangat tidak praktis

Sumber: riduwan (2015: 89) dimodifikasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Perkembangan teknologi saat ini tentunya juga berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan. Sejalan dengan pendapat Rayendra (2022), untuk menggunakan teknologi yang tepat, seseorang harus mampu menemukan, mengelola, menyelidiki, dan menggabungkan informasi digital. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran yang berisikan materi tentang Mengenal Lokasi Tempat Tinggal. Penelitian pengembangan ini mengacu kepada model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi pada beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi:

- 1) Perencanaan merupakan tahapan yang dilakukan untuk merumuskan isi mata pelajaran dan melakukan analisis instruksional untuk menemukan permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran dengan dua tahap yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS ditemukan beberapa permasalahan yaitu: a) perlunya penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menambah motivasi peserta didik, b) konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak bertahan sampai habis pembelajaran tetapi, hanya bertahan 1 jam pelajaran saja sedangkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki waktu 2 jam pelajaran, c) Media sangat memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran, d) media dapat digunakan secara berulang dan secara mandiri oleh peserta didik. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran. Video pembelajaran diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang muncul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan memberi variasi pada penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa media video layak dikembangkan, karena didukung oleh lingkungan belajar yang memiliki fasilitas yang mendukung. Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Dengan pengembangan media video pembelajaran ini dapat menunjang pembelajaran agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri serta kelompok.
- 2) Pengembangan produk awal, pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. Terdapat tiga tahap pada pengembangan produk awal ini yaitu: a) tahap praproduksi yang meliputi pembuatan naskah dan *storyboard*, b) tahap produksi yaitu melakukan *setting* lokasi dan perlengkapan yang dibutuhkan. Setelah lokasi dan perlengkapan yang dibutuhkan sudah dipenuhi, dilanjutkan dengan pengambilan gambar. Pengambilan gambar ini akan menghasilkan video mentah. c) tahap pasca produksi, pada tahap ini mulai melakukan *editing* terhadap video mentah yang sudah terkumpul. Pada

tahap ini video diedit menjadi lebih menarik dengan tambahan animasi tulisan, gambar pendukung serta *backsound*.

- 3) Validasi produk, pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi terhadap media video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji validasi ini meliputi validasi materi yang melibatkan satu orang guru mata pelajaran IPS kelas VII, serta dua orang validator media. Dengan adanya uji validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan maka peneliti akan mendapatkan kritik serta saran terhadap media yang sudah dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap media video pembelajaran sesuai dengan masukan dari validator.
- 4) Uji coba, pada tahap ini produk media video pembelajaran yang telah diselesaikan di uji validasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba praktikalitas kepada peserta didik kelas VII di SMPN 15 Padang. Kegiatan uji coba ini dilakukan dengan penayangan melalui proyektor di kelas. Setelah uji coba dilakukan penyebaran angket praktikalitas untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan.
- 5) Produk akhir, dengan hasil uji validasi dan praktikalitas yang sudah memenuhi kriteria, maka didapat produk akhir yang valid dan praktis dan dapat diperbanyak.

## Pembahasan

Pengembangan media video pembelajaran ini dilatar belakangi dari masalah yang ditemukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 15 Padang yang membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok dan dapat dijadikan media belajar mandiri.

Media video pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan melalui validasi oleh dua validator media dan satu validator materi, hasil uji kelayakan materi media video pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Materi**

Aspek	Penilaian	Rata-rata
Isi/materi	44	4,92
Pembelajaran	54	4,96
Penggunaan media	14	4,66
Jumlah skor	112	4,85

Pada **tabel 3.** dapat dilihat bahwa pada uji kelayakan materi memperoleh skor 112 dari total skor 115, dengan peroleh skor rata-rata yaitu 4,84. Dengan skor yang didapatkan maka media video dikategorikan "Sangat Sesuai" dan media layak digunakan tanpa revisi.

Sedangkan uji kelayakan media video pembelajaran pada tahap pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Media Tahap Pertama**

Aspek	Validator I	Validator II	Rata-rata
Media	70	57	4,70
Pembelajaran	14	11	3,83
Jumlah skor	84	68	4,27

Pada uji kelayakan media video pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,70 dari skor maksimum 5,00 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media I dan rata-rata sebesar 3,83 dari skor maksimum 5,00 dengan kategori “Layak” untuk ahli media II. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan setelah revisi ringan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Penilaian Validator Media Tahap Kedua**

Aspek	Validator I	Validator II	Rata-rata
Media	72	70	4,73
Pembelajaran	14	14	4,60
Jumlah skor	86	84	4,73

Pada uji kelayakan media tahap kedua memperoleh skor 86 dari skor maksimum yaitu 90 dengan rata-rata sebesar 4,73 dari rata-rata maksimum 5,00 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media I dan diperoleh skor 84 dari skor maksimum yaitu 90 dengan rata-rata sebesar 4,60 dari rata-rata maksimum 5,00 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media II.

Setelah melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan, maka selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba dilakukan oleh 30 orang peserta didik kelas VII SMPN 15 Padang.

**Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Media Video Pembelajaran**

Aspek	Rata-rata
Isi/materi	4,65
Media	4,59
Jumlah skor	4,62
Persentase	92,40%

Secara keseluruhan, tingkat praktikalitas dari hasil uji coba yang dilakukan pada siswa memperoleh skor rata-rata total sebesar 4,62 dengan persentase 92,40% dari persentase tersebut dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa dari beberapa aspek yang dinilai, siswa memberi respon positif terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan dengan kriteria “**Sangat Praktis**”.

## **SIMPULAN**

Penelitian pada pengembangan media *game* edukasi ini menggunakan model *Borg and Gall*, penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran yang bisa membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas pada media video pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi yang di uji validasi materi

oleh validator materi memperoleh kategori sangat layak dengan memperoleh skor 112 dari total skor 115, dengan peroleh skor rata-rata yaitu 4,84. Dengan skor yang didapatkan maka media video dikategorikan “Sangat Sesuai” dan media layak digunakan tanpa revisi. Aspek media yang di uji oleh 2 validator memperoleh skor 86 dari skor maksimum yaitu 90 dengan rata-rata sebesar 4,73 dari rata-rata maksimum 5,00 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media I dan diperoleh skor 84 dari skor maksimum yaitu 90 dengan rata-rata sebesar 4,60 dari rata-rata maksimum 5,00 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media II. Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh skor rata-rata total sebesar 4,62 dengan persentase 92,40% dari persentase tersebut dapat dikategorikan “Sangat Praktis”. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa dari beberapa aspek yang dinilai, siswa memberi respon positif terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dari ulasan hasil temuan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII materi Mengenal Lokasi Tempat Tinggal valid dan praktis digunakan pada pembelajaran. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau yang lebih praktis dapat mengembangkan video pembelajaran lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Eldarni, dkk. 2014. *Media Video*. Padang: UNP Press.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanifatul M. 2017. “Pengembangan Media pembelajaran menggunakan video explainer model infographic pada mata pelajaran ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Rayendra dan Mutiara Felicita Amsal. “Kompetensi Kepala Sekolah dalam Membangun Sekolah Efektif”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No 2.
- Rayendra, dkk. “Information and Communication Technology Based Learning: Efforts to Improve Student Digital Literacy”. *European Online Journal of Natural and Sciences*. Vol. 11, No 3.
- Rayendra, dkk. “Pelatihan Pemandu Outbound pada Pokdarwis di Kepulauan Mentawai”. *Minda Baharu*. Volume 7, No 2. Hal 150-159.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman, dkk. 2021. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sahrul, Adri. 2018. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng". Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar: Makassar.
- Sari, Pusvyta. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keberagaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran". *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. 1 No. 1. 2019. Hal 42-57.