

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH
MENGUNAKAN CAMTASIA STUDIO 8 MATERI
PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA UNTUK SISWA
KELAS XI SMA XAVERIUS 2 KOTA JAMBI**

Muhammda Dwi Kurniadi, Budi Purnomo, Siti Syuhada
FKIP Universitas Jambi

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki arti penting dalam dunia pendidikan. Media dapat membantu para siswa memahami materi pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata untuk dipelajari. Media yang saat ini sedang berkembang dengan pesat adalah media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran adalah *Camtasia Studio 8*. Berdasarkan hasil observasi di SMA Xaverius 2 Kota Jambi, diperoleh informasi bahwapenjelasan guru untuk materi pendudukan Jepang di Indonesia belum dipahami sepenuhnya. Walaupun 90% siswa mengatakan bahwa mereka menyukai materi tersebut dan 80% mengatakan materi tersebut bukanlah materi yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Sejarah untuk materi pendudukan Jepang di Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapan A (*analysis*), D (*design*), D (*development*), I (*implementation*), dan E (*evaluation*). Jenis data yang diambil dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket validasi ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket persepsi siswa dan penilaian guru. Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran sebanyak 2 kali dan ahli materi pembelajaran sebanyak 2 kali. Skor akhir dari validasi media pembelajaran adalah 69 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan skor akhir ahli materi pembelajaran adalah 74 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil ujicoba kelompok kecil siswa memperoleh skor 80,34% dengan kategori “baik”, dan hasil ujicoba kelompok besar siswa memperoleh skor 86,78 dengan kategori “sangat baik” sedangkan untuk penilaian guru diperoleh skor 72 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, video pembelajaran dengan menggunakan *Camtasia Studio 8* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas pada materi pendudukan Jepang di Indonesia serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mandiri siswa. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan dalam mengembangkan produk media yang relevan.

Kata Kunci : Pengembangan video pembelajaran, *Camtasia Studio 8*, Pendudukan Jepang di Indonesia.

PENDAHULUAN

Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang diterima oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa. Pada mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membutuhkan media dengan unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan kependudukan Jepang di Indonesia disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pentingnya penggunaan video pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar sekaligus memaksimalkan fasilitas yang tersedia di sekolah berupa LCD proyektor.

Terkait dengan analisis materi pembelajaran, didapatkan data bahwa 80% siswa mengatakan penjelasan guru untuk materi pendudukan Jepang di Indonesia belum dipahami sepenuhnya. Walaupun 90% siswa mengatakan bahwa mereka menyukai materi tersebut dan 80% mengatakan materi tersebut bukanlah materi yang sulit. Guru juga sudah menggunakan media dalam pembelajaran,

namun media yang digunakan adalah *Powerpoint* dan gambar. Jadi, materi tersebut bukanlah masalah utama dalam pembelajaran. Namun cara penyampaian materi yang harus diperhatikan sehingga perlu dilakukan inovasi media pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, salah satu media yang ditawarkan adalah media video pembelajaran yang dibuat dengan *software camtasia studio 8*. Berdasarkan analisis kebutuhan, 100% siswa mengatakan bahwa apabila belajar dengan menggunakan media video, maka pembelajaran akan menyenangkan (tidak membosankan). Hal ini dikarenakan siswa menginginkan variasi dalam media (tidak monoton) sehingga mereka merasa video pembelajaran tersebut perlu digunakan. Alasan pemilihan *software* ini adalah sangat mudah digunakan untuk editor video, terutama bagi pemula sehingga apabila guru ingin mengembangkan video, salah satu *software* yang dapat digunakan adalah *camtasia studio 8*.

Dari penjelasan diatas, video pembelajaran adalah salah satu media yang perlu dikembangkan. Beberapa alasan perlunya pengembangan media tersebut di SMA Xaverius 2 kota jambi antara lain yaitu dengan adanya media video, fasilitas yang dimiliki siswa maupun yang ada disekolah dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Video dapat disalin ke *laptop* dan *smartphone* siswa untuk dipelajari kapan saja dan dimana saja. Selain itu, dengan video pembelajaran, materi dapat dengan mudah dipahami siswa karena media dirasa menarik, mampu memotivasi siswa belajar dan dapat membantu penguasaan konsep. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah menggunakan *Camtasia Studio 8* materi Pendudukan Jepang di Indonesia Untuk Siswa Kelas XI SMA Xaverius 2 Kota Jambi”**.

KAJIAN PUSTAKA

Susanto (2014:29) mengemukakan bahwa Pembelajaran sejarah adalah upaya pembentukan karakter melalui upaya pemahaman dan peneguhan kembali nilai-nilai unggul perjalanan sebuah bangsa. Barus dan Suratno mengatakan (2015:17) bahwa media berisi pesan atau informasi yang disajikan dengan menggunakan peralatan. Rusman, Deni dan Cepi (2012: 60-61), media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video (Binanto.2010:179). *Camtasia Studio 8* merupakan aplikasi media elektronik yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. *Camtasia* digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer secara langsung. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi yang berbasis pada PowerPoint. Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk mempermudah kita merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisipan gambar, beri animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengonversi ke format video tertentu, atau mengubahnya menjadi Flash Video (FLV) (Zainiyati. 2017:208).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran materi pendudukan jepang di Indonesia menggunakan *Camtasia Studio 8*. Desain pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Jenis data yang di ambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah

angket kebutuhan, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket penilaian guru dan angket respon siswa. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan, saran/masukan dari tim ahli yang dihimpun dan disarankan untuk perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari tim ahli dan dari seluruh responden, dianalisis dan diolah secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala likert.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Tahapan pengembangan video pembelajaran ini menggunakan kerangka ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Analisi Data

Validasi Media

Dari hasil validasi pertama oleh ahli media maka diperoleh komentar dan saran dengan tujuan agar video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menjadi lebih baik lagi. Ahli media menyarankan agar menambahkan identitas video (seperti produser, pengisi suara, penata video dan editor video). Perlu dicantumkan pula sumber video, buku referensi dari video, penutup yang berisi kesimpulan, dan tujuan dari pembuatan video. Dari validasi pertama ini video pembelajaran yang telah dibuat dapat dikategorikan “baik” yang terbukti dari hasil angket menurut modifikasi Djaali dan Muljono (2008) dalam Sukendro (2017:53) dengan skor tertinggi 75 dan terendah 15. Video pembelajaran ini mendapatkan skor 54 sehingga bisa dikategorikan “baik” pada tabel 3.7. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik agar video pembelajaran memperoleh hasil “sangat baik” peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validasi pertama, dilakukan validasi yang kedua. Berdasarkan tabel 3.7, hasil validasi yang kedua mendapat komentar video pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran dengan perolehan skor 69 dan dikategorikan “sangat baik”.

Validasi materi

Hasil validasi pertama oleh ahli materi dapat dikatakan bahwa video pembelajaran materi pendudukan Jepang di Indonesia dengan *Camtasia studio 8* secara keseluruhan belum mendekati hasil yang bagus. Terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti dari ahli materi yang mengatakan bahwa cara memandang sejarah jangan hanya bersifat perspektif. Seharusnya peneliti memasukkan materi pembelajaran yang lebih luas dan bukan hanya mengacu pada buku teks siswa disekolah, sehingga lebih bermanfaat dan bisa menambah pengetahuan siswa terhadap materi pendudukan Jepang di Indonesia. Untuk validasi pertama ini diperoleh skor 48 dan dikategorikan “cukup baik” berdasarkan data pada tabel 3.7. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, maka peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari validasi pertama terhadap materi pendudukan Jepang di Indonesia, dilakukan validasi kedua. Dari hasil validasi kedua, validator memberi komentar bahwa materi sudah sesuai dan video pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian. Skor yang diperoleh adalah 74 dan dikategorikan “sangat baik” berdasarkan pada tabel 3.7 serta video ini sudah dapat diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Penilaian Guru

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, video pembelajaran selanjutnya dinilai oleh guru sejarah yaitu ibu Ch.Noordiana.T, S.Pd. Sebelum diujicobakan ke siswa, penilaian guru ini akan digunakan sebagai tambahan perbaikan terhadap materi yang dikembangkan. Dari tabel 4.5 diatas diperoleh jumlah skor 72 atau berada pada kategori “sangat baik”. Guru juga memberi komentar dan saran secara umum merekomendasikan bahwa media ini dapat digunakan untuk media pembelajaran sejarah SMA dan IPS terpadu untuk jenjang SMP. Untuk tindak selanjutnya lebih baik jika dibuatkan untuk materi sejarah yang lain.

Uji coba Kelompok Kecil dan Kelompok besar

Setelah produk didesain, dilakukan validasi oleh tim ahli dan diberi penilaian oleh guru mata pelajaran sejarah. Produk kemudian siap untuk diujicoba kepada siswa. Ujicoba yang dilakukan terdiri atas ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar pada siswa kelas XI SMA Xaverius 2 Kota Jambi. Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada 10 orang siswa sedangkan ujicoba kelompok besar dilakukan pada 15 orang siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan menggunakan Rating scale.

Angket respon siswa pada ujicoba kelompok kecil diberikan kepada 10 siswa dan contoh angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 7. Dari hasil angket tersebut data diolah dan ditabulasi seperti yang terlihat pada tabel 4.6 sehingga diketahui kategori respon atau tanggapan yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan data respon siswa ujicoba kelompok kecil, diperoleh skor sebesar 482. Apabila dipresentasikan yaitu 80,34% dengan kategori “baik” berdasarkan Tabel 3.9. Hasil tersebut diperoleh dari rumus penghitungan berikut ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Jawaban} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{482}{5 \times 10 \times 12} \times 100\% \\
 &= \frac{482}{600} \times 100\% \\
 &= 80,34 \%
 \end{aligned}$$

Angket respon siswa pada ujicoba kelompok besar diberikan kepada 15 siswa dan contoh angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 7. Dari hasil angket tersebut data diolah dan ditabulasi seperti yang terlihat pada tabel 4.7 sehingga diketahui kategori respon atau tanggapan yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan data respon siswa ujicoba kelompok besar, diperoleh skor sebesar 781. Apabila dipresentasikan yaitu 86,78% dengan kategori “Sangat baik” berdasarkan Tabel 3.9. Hasil tersebut diperoleh dari rumus penghitungan berikut ini :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Jawaban} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{781}{5 \times 15 \times 12} \times 100\% \\
 &= \frac{781}{900} \times 100\% \\
 &= 86,78 \%
 \end{aligned}$$

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan *Camtasia Studio 8* pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media pertama mendapatkan skor 54 dengan kategori “baik” dan pada validasi kedua mendapatkan skor 69 dengan kategori “sangat baik”. Pada validasi ahli materi pertama mendapatkan skor 48 dengan kategori “cukup baik” selanjutnya pada validasi ahli materi kedua mendapatkan skor 74 dengan kategori “sangat baik”. Untuk skor yang didapat dari angket respon guru sebesar 72 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk skor yang didapat dari angket respon siswa, terdiri atas uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 482 dengan persentase 80,34% dengan kategori “baik” dan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 781 dengan persentase 86,78% dengan kategori “sangat baik”. Dengan adanya video ini, siswa menjadi antusias untuk belajar dan dapat menghilangkan rasa bosan selama pembelajaran.

5.2 Implikasi

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah materi pendudukan Jepang di Indonesia, video dapat meningkatkan semangat dan juga pengetahuan siswa dan diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media di kelas XI SMA Xaverius 2 Kota Jambi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA Xaverius 2 Kota Jambi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari mata pelajaran sejarah materi pendudukan Jepang di Indonesia kelas XI SMA Xaverius 2 Kota Jambi.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan alat bantu mengajar mata pelajaran sejarah SMA Xaverius 2 Kota Jambi terutama kelas XI, serta dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran sejarah, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

5.3 Saran

1. Peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran sejarah untuk menggunakan media video pembelajaran ini pada saat mengajar materi pendudukan Jepang di Indonesia, karena dengan menggunakannya akan membuat siswa semangat dan meningkatkan pengetahuannya.
2. Peneliti menyarankan untuk para peneliti dibidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media video pembelajaran pada materi pembelajaran sejarah lainnya dengan menggunakan bantuan komputer dan program aplikasi lainnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik sehingga mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.
3. Media video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai variasi saran pembelajaran dalam rangka meningkatkan semangat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, T dkk. *Tanpa Tahun. Sejarah Pemikiran, Rekonstruksi, Persepsi 10: Memahami Kontroversi Sejarah Orde Baru*. Jakarta: Masyarakat Sejarawan Indonesia.
- Agustania, A. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih*. Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayuningrum, F. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean*. Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Barus, U dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : Garudhawaca
- Hanuji, W. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Kelistrikan*
- Haryadi, Sigit. 2012. *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Prima Karya
- Kusuma, N dan N. *Mesin Dan Konversi Energi*. E-Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 3, No. 8 : 591-596. Widodo. 2016. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Diklat Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan*. Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XVI, No 1: 89-97
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Lusianti, M. 2014. *Penerapan Metode Diskusi Syndicate Group Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Mendeskripsikan Hubungan Antara Kelangkaan Sumber Daya Dengan Kebutuhan Manusia Yang Tidak Terbatas Siswa Kelas VIII B Di SMP Negeri 2 Banyubiru*. Economic Education Analysis Journal Vol. 2, No.3: 82-87

- Liuchan, A. 2014. Ciri-Ciri Media Pembelajaran yang Baik. <http://www.informasi-pendidikan.com/2014/06/ciri-ciri-media-pembelajaran-yang-baik.html>. Diakses tanggal 17 April 2018
- Mah, Z.N. 2013. *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya
- Mappeasse, M.Y. 2009. *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5. Makassar Jurnal Medtek*, Vol.1, No. 2
- Merdekawati, A.D.C., S. Saputro Dan Sugiharto. 2014. Pengembangan One Stop Learning Multimedia Menggunakan Software Adobe Flash Pada Materi Bentuk Molekul Dan Gaya Antar Molekul Kelas XI SMA . *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3, No. 1: 95-103.
- Mudlofir, A dan Evi. F.R. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Muga, W. 2016. *Desain Pembelajaran Kuantum Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotorik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Hlm: 130-147.
- Nai, F.A 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK* . Yogyakarta : Deepublish
- Novitawati Dan M. Zekrurrahman. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perjuangan Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Tebak Kata Di Kelas V Sdn Sungai Miai 4 Banjarmasin*. *Jurnal Paradigma*. Vol. 8, No. 1: 56-68.
- Prabowo, C.A., Ibrohim dan M.Saptasari. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol: 1, No. 6 Hlm: 1090—1097
- Prastowo, A. 2018. *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar: Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/ Madrasah*. Depok: Prenadamedia Group.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta : Grasindo
- Priyanto, D. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan Insania*. Vol. 14, No. 1 : 1-12
- Ramlan. 2018. *Pengembangan Media Video Simulator Titrasi Asam Basa Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA* . Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta.
- Rusman., Deni, K Dan Cepi, R. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press

- Sadiman, A.S. Dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____.2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Simamora, R.H. 2009. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Smaldino, S.E., Deborah L.L dan James, D.R. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Terjemahan Oleh Rahman, A. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suardi, M. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Susanto, H. 2014. *Seputar Seputar Seputar Pembelajaran Sejarah Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi (Isu, Gagasan dan Strategi (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Jakarta: Aswaja Pressindo
- Susilana, R dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- _____.2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Susilo, T.T. 2016. *Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS SMA*. Geo Educasia-S1.Hlm : 1-17
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suwarni. 2016. *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus Di SMA N 1 Prembun Dan SMA N 1 Pejagoan Kabupaten Kebumen)*. Hlm: 124-136.
- Wirasasmita, R.H dan Y. Kuspadi Putra. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. Jurnal Educatio Vol. 10, No. 2 : 262-279
- Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana