

Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*

Budi Purwanti
Guru SMK Negeri 2 Kota Probolinggo
Email: budipurwanti47@gmail.com

Abstract: The development of this research was to streamline learning and change students' perception towards mathematics learning to the materials of measure of statistical data presentation of 12th grade in even semester. The development of research was conducted in order to solve the problem faced by students who find the difficulty as many formulas in mathematics lesson. The research was conducted by Research and Development. The making process of learning video media consists of three processes, namely preparation, production stage and post-production. After the media were produced, then, the media were tested to the experts of materials, the experts of learning design, the experts of learning media and its storyboard. Then, they were tested towards small groups and large groups to know the attractiveness so that it can be concluded that the video media development of mathematics learning of basic competence of the measure of statistical data presentation with ASSURE model can be used as learning media

Keywords: development, video media of learning, assure model

Abstrak: Pengembangan penelitian ini untuk mengefektifkan pembelajaran dan mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika pada materi ukuran penyajian data statistik kelas XII semester Genap. Pengembangan penelitian dilakukan supaya dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik yang merasa kesulitan mengingat begitu banyak rumus dalam pelajaran matematika. Penelitian dilakukan dengan Research and Development. Poses pembuatan media video pembelajaran terdapat tiga proses yaitu, proses persiapan, tahap produksi dan pasca produksi. Setelah media diproduksi kemudian media diujicobakan pada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan story boardnya, kemudian diujicobakan terhadap kelompok kecil dan kelompok besar, untuk mengetahui daya tarik sehingga dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media video pembelajaran matematika kompetensi dasar ukuran penyajian data statistik dengan model ASSURE dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media video pembelajaran, model assure,

Mengamati peserta didik di SMKN 2 Kota Probolinggo peneliti peserta didik rendah nilai mata pelajaran Matematika nilai mata pelajaran matematika yang rendah maka sebagai pendidik merasa perlu dilakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Membelajarkan peserta didik supaya memiliki kompetensi berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap merupakan rangkaian aktivitas belajar (Pribadi, 2001; Uno, 2007; Dimiyati & Mudjiono, 2009).

Menjaga sikap yang kondusif, menyediakan sarana dan prasarana agar terjadi dialog antara guru dan peserta didik adalah peran guru dalam proses pembelajaran. Memotivasi peserta didik untuk menguraikan ide-idenya dan memaparkan konsep yang diyakininya, guru bertanya untuk merangsang pemikiran peserta didik dan mampu menguasai pokok bahasan dan dapat menerima gagasan yang berbeda serta menghargai pendapat peserta didik dan menerapkan variasi metode mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Slameto, 2010; Hariyanto & Suyono, 2011).

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal.

Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan, komponen penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik; lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan (Sanjaya, 2010).

Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dan tepat dengan prinsip-prinsip pemilihan, perlu juga memperhatikan faktor-faktor: 1) objektivitas, metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar, perlu masukan dari peserta didik; 2) program pengajaran, program pengajaran yang akan disampaikan keada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang

berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya; 3) sasaran Program, media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya; 4) situasi dan kondisi, yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan, maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi, dan kegairahannya; 5) kualitas teknik, terkait pengecekan keadaan media sebelum digunakan (Cecep K. dan Bambang S, 2011).

Selanjutnya dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam Interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Fathurrohman & Sutikno, 2010). Pendidik harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik (Dick and Carey, 2006)

Dalam pemilihan metode pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar. Media audiovisual mempunyai kemampuan yang lebih, karena media mencakup indera pendengaran dan indera penglihatan (Setyosari & Sihkabuden, 2005).

Media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Mell Silberman: hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal. (Zaenal, 2012)

Model ASSURE memiliki tahapan- tahapan yang merupakan penjabaran dari *ASSURE Model*, adalah sebagai berikut:

Analyze Learner. Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksima, analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi: karakteristik umum. Pada umum peserta didik dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik; dan mendiagnosis kemampuan awal pembelajar, penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik (Smaldino, 2011).

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran (Fathurrohman dan Sutikno. 2010).

Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: 1) gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca; 2) gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius; 3) gaya belajar kinestetik, yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

State Standards and Objectives. Perumusan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran.

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik, dan menjadi dasar dalam pembelajaran peserta didik yang lebih bermakna, serta peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (2010) berikut: 1) rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran; 2) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar peserta didik; 3) tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran; 4) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

Select Strategies, Tecnology, Media, and Materials. Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar. Pemilihan strategi pembelajaran

disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran, dan memilih teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar. Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.

Menurut Lesle J. Briggles dalam Sanjaya (2010) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi & Breidle dalam Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino: 1) memilih materi yang tersedia dengan melibatkan spesialis teknologi atau media; 2) menyurvei panduan referensi sumber dan media dengan mengubah materi yang ada dan merancang materi baru.

Utilize Technology, Media And Materials, sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini, yaitu: 1) mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak), pendidik harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya; 2) mempersiapkan bahan, pendidik harus mendata semua materi dan media yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Guru harus menentukan urutan materi dan penggunaan media.

Require Learner Participation, tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi peserta didik terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada peserta didik. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para peserta didik akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar

Evaluate and Revise. Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain: 1) merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik; 2) merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan; 3) dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum; 4) informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan; 5) berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai, dan 6) berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu: 1) penilaian hasil belajar peserta didik; 2) penilaian hasil belajar peserta didik yang otentik; 3) penilaian hasil belajar portofolio; 4) penilaian hasil belajar yang tradisional/elektronik; 5) menilai dan memperbaiki strategi, teknologi dan media; 6) revisi strategi, teknologi, dan media.

Media diartikan dengan *the storage of visuals and their display on television-type screen* (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi) (Smaldino, 2011). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang -dengar. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: *pertama*, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; dan *kedua*, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua (Munadi, 2008).

Sanaky (2011) juga menuliskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah didistribusikan, sedangkan kelemahan Media Video yaitu: pengadaanya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energy

listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Semua komponen yang aktif dalam pembuatan film harus juga paham mengenai teori dan teknik penulisan skenario, sehingga apa yang diutarakan oleh penulis skenario bisa dipahami ke mana sebetulnya arah yang mau dituju. Dan skenario lebih merupakan naskah kerja di lapangan, maka kalimat-kalimat deskripsi harus pendek-pendek, agar cepat memberikan pengertian, dan segera bisa memproyeksikan adegan film pada khayalan si pembaca (Biran, 2007).

Metode Penelitian Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran model ASSURE didesain mengarah pada upaya pemecahan masalah belajar serta terprogram dengan urutan – urutan kegiatan yang sistematis terdiri dari 6 langkah model rancangan pembelajaran ASSURE yaitu: *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar), *State Standards And Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan), *Select Strategis, Teknology, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar), *Utilize Technologi, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik), *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi).

Cruikshank (2006) menyampaikan beberapa karakteristik umum peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: kondisi social ekonomi, factor budaya, jenis kelamin, pertumbuhan, dan gaya belajar.

Analisis karakteristik peserta didik jika dihubungkan dengan media video pembelajaran menurut William Steru dalam Zaenal (2012) karakteristik peserta didik ada 3 macam yaitu:

Peserta didik visual, Ciri khas peserta didik visual adalah rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, mementingkan penampilan baik dalam pakaian maupun dalam presentasi, biasanya tidak terganggu oleh keributan, lebih suka membaca daripada dibacakan, mencoret – coret tanpa arti selama berbicara ditelpon/ kuliah, lebih suka demonstrasi daripada berpidato, sering menjawab pertanyaan dengan singkat ya atau tidak, mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis dan minta bantuan orang untuk mengulanginya, mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, dll.

Peserta didik auditorial, ciri khas peserta didik auditorial adalah berbicara pada diri sendiri pada saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan pada saat membaca, merasa kesulitan untuk menulis namun hebat dalam bercerita, lebih suka gurauan lisan daripada komik, berbicara dalam irama yang berpola, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang dilakukan daripada yang dilihat, suka berbicara suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, dapat menirukan warna, irama dan nada suara, dll.

Peserta didik kinestetik, ciri khas peserta didik kinestetik adalah berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk mendapat perhatian, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, mempunyai perkembangan awal yang benar.

Hasil Penelitian

Penyajian Data berupa tabel hasil: 1) angket ahli materi dengan nilai; 2) ahli desain; 3) ahli media pembelajaran; 4) daya tarik; 5) ahli story board. Analisis data dilakukan setelah data disajikan dalam tabel. Setelah dianalisis, kemudian dievaluasi dan dilakukan revisi.

Subjek uji coba dilakukan pada kelas XI TEI 1 dan kelas XI TGB 2 dengan perlakuan yang sama. Setelah pengembang melakukan analisa data, maka pembahasan analisa data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: setelah pengembang membuat sebuah media video pembelajaran maka hasil media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran matematika dapat meengefektifkan pembelajaran, dan setelah media video sudah selesai dibuat kemudian digunakan dalam pembelajaran di kelas diharapkan persepsi peserta didik lebih baik terhadap pembelajaran matematika.

Hasil analisis data uji coba ahli materi mendapat penilaian rata-rata 85% yang berarti mendapat respon baik. Sedangkan dari ahli desain media video didapat data sebagaimana Tabel 1.

Hal tersebut ditunjukkan dengan angket daya tarik peserta didik 86,7 % dari sampel penelitian untuk kelas yang menggunakan media video pembelajaran hal ini menunjukkan penilaian yang baik. Hasil nilai secara rata – rata dari sebelum menggunakan media video 69,19 menjadi 81,48 untuk peserta didik kelas

XI TEI 1 dan untuk kelas XI TGB 2 nilai sebelum menggunakan media video 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran sehingga media ini membantu peserta didik mencapai nilai KKM 7,5 untuk seluruh peserta didik SMK Negeri 2 Kota Probolinggo pada umumnya.

Tabel 1: Penilaian Ahli Desain Materi Pembelajaran

Kreteria Penilaian	Penilaian	Keterangan
1. Bagaimana cara melakukan analisis karakteristik peserta didik?	100%	Sangat baik
2. Apakah naskah tepat dalam menetapkan tujuan pembelajaran?	100%	Sangat tepat
3. Bagaimana ketepatan media pembelajaran yang pengembang pilih?	80%	tepat
4. Apakah sudah tepat dalam memilih media pembelajaran?	80%	tepat
5. Dalam pembelajaran memanfaatkan bahan ajar dengan baik?	80%	baik
6. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?	80%	baik
7. Apakah pengembang sudah melakukan evaluasi?		Sudah
8. Apakah pengembang sudah melakukan revisi?		Sudah

Rata – rata ahli desain media video mendapat penilaian 87,5% yang berarti penilaian responden baik untuk penggunaan media video pembelajaran. Penilaian ahli media didapatkan dalam tabel berikut:

Tabel 2: Data Ahli Media Video Pembelajaran

Kreteria Penilaian	Penilaian	Keterangan
Unsur Gambar		
1. Penampilan presenter pada media ini	100%	Sangat baik
2. Penampilan pemain pada media video	60%	Cukup baik
3. Kesesuaian lokasi shooting sesuai pesan	100%	Sangat baik
4. Pencahayaan gambar dalam video	80%	Baik
Unsur suara		
5. Kejelasan suara presenter dalam video	80%	Jelas
6. Kejelasan suara pemain dalam video	80%	Jelas
7. Penggunaan musik video	80%	Mendukung
8. Kesesuaian jenis musik dalam video	80%	Sesuai

Ahli media video rata – rata seluruh item pertanyaan mendapat penilaian 82,5% yang berarti mendapat nilai baik. Analisa data dari daya tarik media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3: Penilaian Daya Tarik Media Video Pembelajaran.

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Keterangan
1	Sistematika (urutan) penyajian	81,5%	Baik
2	Kesinambungan (kontinuitas) bagian per bagian program	92,0%	Sangat baik
3	Kesesuaian Visualisasi dengan isi pesan yang disajikan dari program	83,0%	Baik
4	Kejelasan isi/ materi	85,0%	Baik
5	Kemenarikan isi program	82,2%	Baik

Revisi produk pengembangan, merupakan kesimpulan yang diambil dari analisa data tentang produk yang diuji cobakan sebagai dasar untuk menetapkan apakah sebuah produk perlu direvisi atau tidak, dan dari penelitian tersebut pengembang melakukan revisi dalam desain program pembelajaran dan produk media video pembelajaran disajikan dalam bentuk bagian per bagian yang berkesinambungan sehingga menjadi CD interaktif meskipun waktu penelitian yang ada sangat terbatas.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data pengembangan dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran Matematika dapat mengefektifkan pembelajaran, tetapi masih perlu ada beberapa unsur video yang perlu disempurnakan untuk memudahkan dalam kesinambungan pembelajaran
2. Presepsi terhadap pembelajaran menjadi lebih positif dengan daya tarik penggunaan media video pembelajaran dengan model ASSURE memotivasi peserta didik dalam belajar Matematika dibuktikan nilai rata-rata peserta didik kelas XI TEI 1 sebelum 69, 19 menjadi 81, 48 sedangkan kelas XI TEI 2 rata-rata nilai yang semula 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Rujukan

- In'am. A (2015). *Makalah Penulisan Artikel Ilmiah*. Diklat KIR SMKN 1 Probolinggo.
- Ariatama, N. dkk. (2010). *Pembelajaran Multi Media di Sekolah*. Jakarta: Prestas Pustaka.
- Biran, M.Y. (2007). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Cecep K. dan Bambang S. (2011), *Media Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dick. W & Carey. (2001). *The Systematic design of Instruction*. New Jersey Columbus, Ohio: Pearson.
- Fathurrohman dan Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Gerlach & Ely. (2002). *Education and Media A Systematic Approach*. New Jersey Englewood Cliffis Prentice Hall: Inc
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Pribadi, B.A. (2011). *Model Assure untuk mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanaky H. (2011). *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*: Penerbit: Kaukaba, Yogyakarta; Cetakan: Pertama, Februari 2011
- Smaldino S. E. dkk. (2011) . *Instructional Tecnology and Media For Learning The Association for Educational Communication and Tecnology*. Jakarta: Kencana.
- Saroengallo. T. (2008). *Peran dan Tanggung Jawab Produser*. Jakarta : Agromedia Pustaka Alasan.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, L.M. (2009). *Active Learning 101 Cara Peserta didik Belajar Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Zaenal, A. (2012). *Tesis. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA tentang Kemagnetan pada kelas IX SMPN 1 Mojowarno Jombang*.