

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS *MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN* (MID) PADA
MATERI MENGANALISIS ISI DRAMA KELAS XI SMA NEGERI 1
GIDO TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022**

Riana, Asori Waruwu, Noveri A.J. Harefa

Dosen Universitas Nias

rianampd123@gmail.com

RINGKASAN - Permasalahan proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Gido yaitu, Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku pelajaran dan *power point*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Meaningful Instructional design* yang layak, praktis dan efektif.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 1 Gido.

Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design* pada materi menganalisis isi drama. Penilaian ahli materi revisi I mencapai 76,5%, pada revisi II mencapai 97,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian Ahli bahasa revisi I 72,5%, pada revisi II mencapai 92,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain revisi I 70,58%, pada revisi II mencapai 97,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba perorangan memperoleh skor 96,8% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 93,43 % kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan 100 % dan uji coba lapangan 88,8 % dengan kriteria sangat efektif.

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *Meaningful Instructional Design* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa indonesia yang interaktif dengan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.

Kata Kunci : Video Pembelajaran , Berbasis *Meaningful Instructional Design*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun dibalik itu menjadi tuntutan besar bagi para guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media *audio visual* dan unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menjadi kebutuhan. Media video pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media video ini diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar, menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengembangan *video* pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Meaningful Instructional Design* sangat efektif digunakan dapat menghasilkan suatu produk. Proses penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instruction Design* (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022”**

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media merupakan alat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh pendidik (guru) kepada peserta didiknya. Sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely (Arsyad 2007:3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Adam dan Syastra (Tafonao 2018:105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Video Pembelajaran

Menurut Sadiman (Nugraha dan Nestiyarum 2021:6) video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, dan berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional.

Menurut Elihami,dkk (Nurwahidah,dkk 2021:119) mengemukakan bahwa media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar.

Video pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Arsyad (Nugraha dan Nestiyarum 2021:7) Dikatakan ada 7 manfaat utama menggunakan media pembelajaran video, antara lain:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa dalam membaca, berdiskusi, berlatih, dll. Film adalah alternatif alami dan bahkan dapat menampilkan objek yang tidak biasa terlihat.
- 2) Video dapat secara akurat menggambarkan suatu proses dan dapat dilihat berulang kali jika dianggap perlu.

- 3) Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, video juga dapat menanamkan sikap dan aspek emosional lainnya.
- 4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat menimbulkan pemikiran dan diskusi antar kelompok siswa, seperti slogan: Film dan video dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video menyajikan peristiwa berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Video dapat ditampilkan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen atau individu.
- 7) Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan secara singkat dalam video beberapa menit saja.

Adapun kelebihan dan kekurangan video menurut Munir (Apriansyah,dkk 2020:11) ialah :

- a. Kelebihan video (Menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian; sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam rana perilaku atau psikomotorik; kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks; menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural);
- b. Kekurangan video (Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene ke scene; belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dakan berinteraksi dengan materi).

Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID)

Purnama, dkk (2020:16) mengemukakan *Meaningful Instructional Design* (MID) adalah pembelajaran yang dalam proses belajarnya mengutamakan kebermanaan agar peserta didik mudah mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

Menurut Sekarini,dkk (2018:88) Model pembelajaran MID merupakan suatu model pembelajaran bermakna dengan cara membuat suatu kerangka kerja.

Materi Pokok Bermain Drama

Suherli,dkk (2017:235) juga mengatakan bahwa drama adalah sebuah cerita atau kisah yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku *acting* atau dialog yang dipentaskan.

Drama terdiri atas beberapa unsur pembangun. Satrianingsih (2016:6) mengemukakan bahwa drama sebagai karaya sastra memiliki unsur-unsur pembangun yang saling menjalin membentuk keksatuan dan saling terkait satu sama lain, yakni : 1) alur, 2) penokohan/perwatakan, 3) dialog, 4) latar, 5) Teks samping (penunjuk teknis). Struktur batin drama adalah tema dan amanat.

Menurut Hasanuddin (Wahid dan solihat 2020:17) drama memiliki unsur pembangun, yaitu unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsic adalah unsur yang berasal dari dalam sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berasal dari luar. Unsur intrinsik itu yakni : plot atau alur cerita, tokoh cerita bahasa, tema atau buah pikiran, dan dorongan atau bimbingan.

Drama terbentuk atas beberapa struktur. Menurut suherli (2017:237) struktur drama ada beberapa bagian yaitu, Prolog adalah kata-kata pembuka, pengantar ataupun latar belakang cerita, yang biasanya disampaikan oleh tokoh tertentu. Epilog adalah kata-kata penutup yang berisi simpulan ataupun amanat tentang isi keseluruhan dialog. Sedangkan dialog dalam drama meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Uji coba terbatas dilakukan di SMA Negeri 1 Gido Kelas XI MIA 1.

Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan pada umumnya ada tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Sama seperti yang dikemukakan oleh Nieveen (Rochmad 2012:68), bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

1. Teknis Analisis Data

a) Analisis Data Angket Validitas

Validitas media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut :

Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
$4,5 \leq Sr \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,5 \leq Sr < 4,5$	Valid
$2,5 \leq Sr < 3,5$	Cukup Valid
$1,5 \leq Sr < 2,5$	Kurang Valid
$Sr < 1,5$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

b) Analisis Data angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut.

Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

% Respon	Kriteria
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75\% \leq P < 90\%$	Praktis
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup praktis
$55\% \leq P < 65\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq P < 55\%$	Sangat Tidak Praktis

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

c) Analisis Efektifitas

Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 70. Persentasi nilai klasikal dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

PK : Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 10 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

No	%Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

(Dimodifikasi dari Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan video pembelajaran ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yakni *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*. Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan yang akan dipersiapkan. Peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi ini, serta kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum 2013 serta mengembangkan indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 1 Gido yaitu kurikulum 2013. Materi yang terpilih dalam pengembangan video pembelajaran sesuai dengan silabus di SMA Negeri 1 Gido adalah materi menganalisis isi drama.

b. Melakukan Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam video pembelajaran ini adalah materi yang sesuai dengan silabus kelas XI pada KD 3.7 yaitu Menganalisis Isi dan Kebahasaan Drama Yang dibaca atau ditonton. Analisis materi pada video pembelajaran ini terdiri dari materi pokok, sub bagian materi dan seterusnya. Materi pokok pada video pembelajaran ini terdiri dari pengertian drama, struktur drama dan unsur pembangun drama.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tegeh, dkk (2014:43) Pada Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain dalam bentuk video pembelajaran berdasarkan teori-teori yang ada. Tahap desain ini meliputi:

a. Materi

Video pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan dengan menggunakan materi pilihan yaitu materi menganalisis isi drama. Siswa diharapkan mampu menganalisis isi drama yang dibaca atau ditonton.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi yang diterapkan dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID). Pada tahap ini guru membuat komunikasi yang baik kepada siswa untuk membina suasana yang responsif. Menyampaikan pembelajaran menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID).

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan, sekaligus sebagai alat evaluasi untuk materi yang telah dipelajari. Instrumen penilaian disusun sesuai dengan materi yang dipelajari dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan produk berupa video pembelajaran yang di desain sesuai dengan model pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan video pembelajaran misalnya: gambar-gambar, video, serta audio yang berkaitan dengan materi, dan melakukan

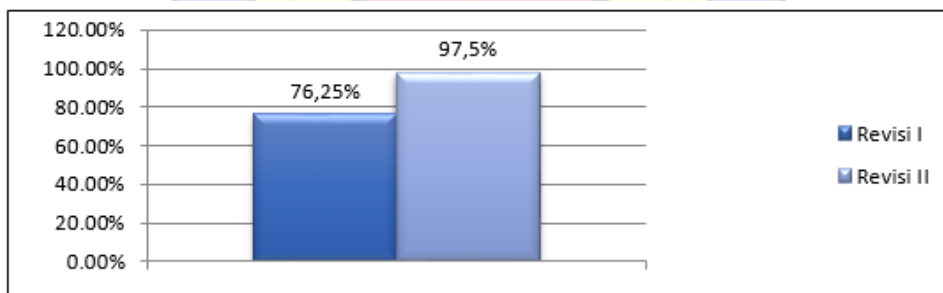
rekaman video. Gambar-gambar dan animasi setiap *scane* dikembangkan melalui aplikasi *capcut*. Penyampaian materi dilakukan oleh peneliti dengan merekam diri saat menjelaskan materi melalui *handphone*. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan menggunakan salah satu fitur yang terdapat dalam aplikasi *capcut*. Tahap ini dilakukan oleh pakar atau ahli dibidangnya. Hasil validasi tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Validasi ahli materi

Validator materi melakukan revisi produk sebanyak dua kali. Hasil dari validasi pada kesesuaian materi dengan kompetensi dasar: Revisi I 73,3% dan Revisi II 100%. Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 100% dan Revisi II 100%. Keakuratan materi: Revisi I 66,6% dan Revisi II 93,3%. Kesuaian contoh dengan uraian: Revisi I 93,3% dan Revisi II 100%. Keruntutan penyajian: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran: Revisi I 70% dan Revisi II 100%. Penyajian materi memotivasi peserta didik: Revisi I 73,3% dan Revisi II 93,3%. Hasil validasi ahli materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 76,25% dan revisi II dengan pencapaian 97,5% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	76,25%	Sangat Layak	97,5%	Sangat Layak



Grafik Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Materi

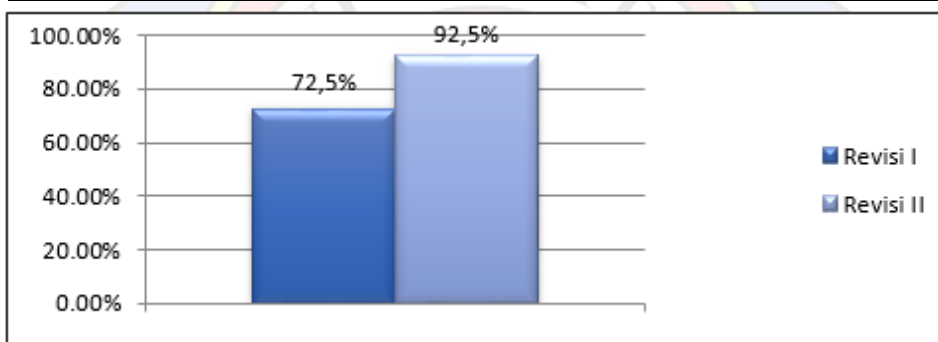
b. Validasi ahli bahasa

Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa

sebanyak dua kali. Hasil validasi pada kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 66,6%% dan Revisi II 93,33%. penggunaan bahasa secara efektif dan efisien: Revisi I 70% dan Revisi II 90%. Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 100% dan Revisi II 100%. kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 70% dan Revisi II 90%. Hasil validasi ahli bahasa pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 72,5% dan revisi II dengan pencapaian 92,5% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	72,5%	Sangat Layak	92,5%	Sangat Layak



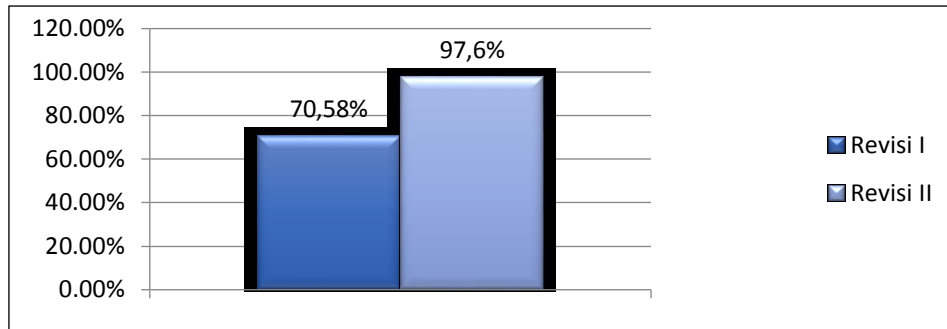
Grafik Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

c. Validasi ahli desain

Penilaian ahli media diperoleh dari hasil angket validasi media serta saran dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat. produk video pembelajaran direvisi oleh ahli media sebanyak dua kali. Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 70,58% dan Revisi ke II mendapatkan tingkat pencapaian 97,6% kualifikasi sangat praktis, bisa dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	70,58	Sangat Layak	97,6%	Sangat Layak



Grafik Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Desain

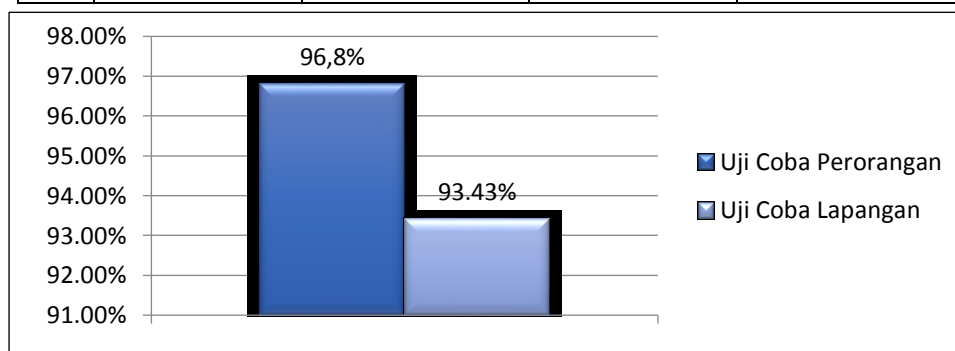
4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti adalah menguji validitas dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk dengan dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan.

- 1) Uji coba produk perorangan, terdiri dari 3 orang peserta didik yang diambil dari kelas XI MIA 1 shift B SMA Negeri 1 Gido. Pencapaian uji coba perorangan 96,8% dengan kriteria sangat praktis.
- 2) Uji coba lapangan, dilakukan dengan jumlah sampel 18 peserta didik kelas XI MIA 1 shift A SMA Negeri 1 Gido. Tujuan uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Pencapaian uji coba lapangan 93,43% dengan kriteria sangat praktis.

Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Perorangan, dan Lapangan

No	Uji Coba Perorangan		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	96,8	Sangat Praktis	93,43	Sangat Praktis



Grafik Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Perorangan, dan Lapangan

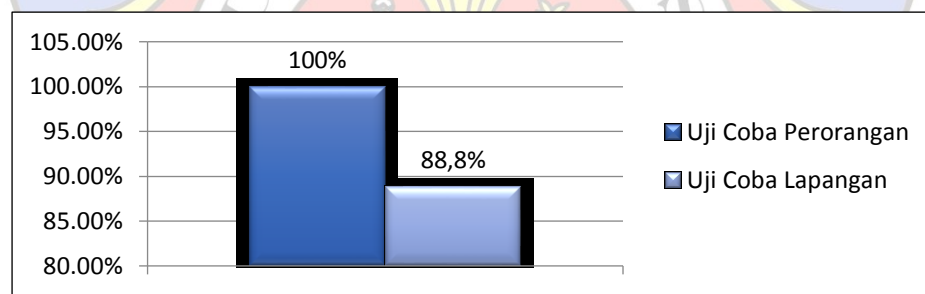
Dari hasil uji perorangan dan uji lapangan tersebut terlihat hasil pengamatan pemahaman konsep pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik menunjukkan hasil yang baik sehingga tidak perlu ada review akhir.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal *essay*, yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan video pembelajaran berbasis *meaningful Instructional design*. Pada uji keefektifitas media memperoleh presentase ktuntasan klasikan. Untuk uji Perorangan dengan Pencapaian 100% dan uji Lapangan dengan Pencapaian 88,8% dengan kriteria sangat efektif. Dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Presentase Ketuntasan Belajar pada Uji Coba Perorangan, dan Lapangan

No	Uji Coba Perorangan		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	88,8%	Sangat efektif



Grafik Presentase Kefektifan Uji Coba Produk Perorangan, dan Uji Lapangan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instructional Design* pada Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido”, maka peneliti menyimpulkan:

1. Video Pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 97,5%, validitas bahasa sebesar 92,5% dan validitas media (desain) sebesar 97,6%.

2. Video pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba perorangan mencapai 96,8% dan uji coba lapangan mencapai 93,43%.
3. Video Pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kelayakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,8% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, Muhammad Rdwan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Vol. 9, No. 1. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Purnama, Rizky, dkk. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design (MID) di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan*. Vol. 3, No. 2.
- Purwanti, Budi. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Vol. 3, No. 1. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Vol. 3, No. 1. Jurnal Kreano.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Suherli, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia-Studi dan Pengajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2, No. 2.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Nugraha, Amar & Nestyarum, yuli. 2021. *Modul 09 Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.