

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Faisal Arif, Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-5747001
Email: henry.praherdhiono.fip@um.ac.id

Article History

Received: Nov 5th 2019

Accepted: Nov 12th 2019

Published: Nov 30th 2019

Keywords

*Video, pembelajaran,
IPA, Gaya, SD*

Abstrak

Pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan produk media video pembelajaran Gaya yang telah melalui proses validasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sadiman, langkah-langkah pengembangan yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, menyusun naskah, produksi, tes/ uji coba, revisi, produk siap dimanfaatkan. Subjek pengguna dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IVB SDN Lowokwaru 4 Malang. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif (tes hasil belajar) dan kualitatif (instrumen ahli media, ahli materi, dan siswa). Berdasarkan hasil penelitian dapat dikaji bahwa video pembelajaran ini valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar yang efisien serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi Gaya.

Abstract

This development is carried out with the aim of producing a style learning video media product that has gone through a validation process in Natural Sciences subjects. This research uses Sadiman's development model, the steps of development are identification of needs, formulation of objectives, development of materials, development of evaluation tools, compiling manuscripts, production, tests / revisions, revisions, products ready to be used. The user subject in this development is grade IVB students of SDN Lowokwaru 4 Malang. The type of data used is quantitative data (learning outcomes test) and qualitative (instruments of media experts, material experts, and students). Based on the results of the study it can be learned that this learning video is valid and feasible to be used as an efficient learning resource and is able to improve student learning outcomes in the subject matter of Natural Sciences style.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang telah melakukan globalisasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam sistem pendidikan internal sekolah. Hal ini terlihat dari banyaknya sekolah yang mulai menerapkan sistem bilingual, atau yang biasa dikenal dengan *bilingual school*. Tidak hanya itu, inovasi-inovasi baru dalam bentuk media

pembelajaran telah banyak dipergunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Dewasa ini, keberadaan media pembelajaran adalah hal yang wajib dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai macam jenis media, tetapi penggunaannya banyak sekaligus justru akan membuat siswa kebingungan. Oleh karena itu seorang guru wajib mengenal berbagai media beserta karakteristiknya dan menetapkan media yang paling cocok untuk tujuan pembelajarannya.

National Education Associaton memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan peralatannya Arsyad. dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Sementara itu (Briggs, 1972), (Briggs & Wager, 1981) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah perangkat lunak yang berisi materi-materi pembelajaran yang disajikan dengan bantuan perngkat keras yang dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Buku, kaset, video adalah beberapa contoh dari media.

Menurut Sadiman media video adalah media audio visual yang menampilkan gerak yang bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun intruksional. Selain itu (Riyana, 2007), (Hernawan, Zaman, & Riyana, 2007), (Susilana, Si, & Riyana, 2008), (Praherdhiono & Adi, 2008) mendefinisikan media video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang bersifat konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan dengan tujuan untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran.

(Allen, 1975) mengemukakan bahwa media video mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mempengaruhi belajar konsep, prinsip dan aturan. Sedangkan video mempunyai kemampuan yang rendah dalam membelajarkan keterampilan, persepsi dan gerak. Kemampuan menengah dimiliki oleh video pada saat membelajarkan informasi faktual, pengenalan visual, prosedur, sikap, opini, dan motivasi.

Pada usia anak-anak mata pelajaran yang berbasis *science* seperti IPA dan matematika pada dasarnya memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam mempelajarinya. Pada mata pelajaran IPA, materi-materi yang dipelajari berhubungan dengan alam semesta yang cangkupannya sangat luas sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami pelajaran. Sejauh ini secara umum metode pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional. Pemilihan metode yang kurang tepat semacam ini, dapat menjadi kendala pemahaman siswa.

Sehubungan dengan hal ini, ada beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Priyambodo, 2015) dengan judul “Pengembangan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Singosari, Malang”. Dalam peneltian itu disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam mata pelajaran IPA dapat membantu memperlengkap khasanah pengetahuan siswa dengan memvisualisasikan macam macam gaya yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan media video pembelajaran dalam materi gaya diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan menunjang guru dalam menyampaikan materi. Media video pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan akan membuat proses belajar mengajar dapat berjalan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang menyenangkan akan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan pengembangan media video pembelajaran dalam mengatasi permasalahan adalah : (1) Menghasilkan media video pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi gaya yang valid. (2) Mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.

METODE

Dalam penelitian ini dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan (Sadiman, 2010). Model ini dipilih untuk pengembangan video pembelajaran gaya karena model pengembangan media menurut Sadiman memiliki lebih banyak kelebihan diantaranya sebagai berikut mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara, urutan setiap langkahnya tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya dapat dijalankan dengan baik, uji coba produk dilakukan melalui uji coba. model dari (Sadiman, 2010) merupakan model untuk pengembangan media yang menggunakan acuan naskah (*storyboard*) dalam membuat tampilan media yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam produksi media.

Pengembangan video pembelajaran ini melalui beberapa tahap kegiatan mulai dari identifikasi kebutuhan, diantaranya identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, menyusun naskah, produksi, menyusun petunjuk pemanfaatan, validasi/tes uji coba, revisi.

Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Februari 2019 yang dilakukan oleh penulis, siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang belajar diruang kelas seluas 10 x 15 meter, mereka memiliki kesulitan belajar dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam, khususnya dalam materi gaya. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, diantaranya: (1) pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, (2) materi gaya yang cukup luas akan sulit difahami siswa karena pada materi gaya perlu adanya visualisasi/gambaran supaya siswa lebih memahami tentang materi gaya ini.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IVB SDN Lowokwaru 4 Malang membutuhkan media yang dapat dijadikan contoh nyata, serta dapat diputar dan dipelajari secara mandiri, yaitu dengan menggunakan video pembelajaran.

Perumusan Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan alam Bab gaya adalah sebagai berikut standar kompetensi yaitu memahami peranan gaya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasar adalah 1) mengidentifikasi macam-macam gaya(gaya otot, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan), 2) mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Pengembangan Materi

Pelajaran yang dikembangkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Gaya. Dalam pengembangan ini mengarah pada pokok-pokok materi adalah sebagai berikut gaya dan sifat gaya. Materi gaya adalah materi tentang suatu kekuatan (tarikan atau dorongan) yang mengakibatkan benda yang dikenainya mengalami perubahan posisi atau kedudukan (bergerak) dan atau berubah bentuk. Materi sifat gaya terdiri dari tiga yaitu gaya dapat mengubah bentuk benda, gaya dapat mengubah arah gerak benda, gaya dapat menyebabkan benda bergerak atau berpindah tempat.

Pengembangan Alat Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses kegiatan untuk menilai tingkat pemahaman Siswa terhadap materi yang diajarkan. Alat evaluasi telah disusun berdasarkan jenis materi dan tujuan pembelajaran. Alat evaluasi ini disusun dalam bentuk tes tulis. Tes tulis digunakan mengukur hasil belajar Siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*post test*) mempelajari materi yang disampaikan. Sehingga Siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menyusun Naskah

Tujuan menyusun naskah adalah sebagai acuan dalam membuat tampilan media yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam produksi media. Langkah-langkah dalam menyusun naskah merumuskan ide dan judul program, menentukan tujuan, mengidentifikasi karakteristik audiens, menyusun kerangka isi, meliputi sinopsis, treatment, dan storyboard, menentukan format program, penulisan naskah.

Produksi

Langkah – langkah dalam produksi video meliputi: 1) persiapan alat, lokasi, dan pemain, 2) proses pengambilan gambar (*shooting, creating*), 3) proses *editing*

Menyusun Petunjuk Pemanfaatan

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun petunjuk pemanfaatan yaitu: (1) identifikasi program, (2) tujuan program, (3) cara penggunaan media, (4) dan penutup

Validasi / Tes Uji Coba

Pengembang menyiapkan catatan pengamatan untuk mengukur tingkat keefektifan media video pembelajaran yang akan dikembangkan. Sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Uji coba yang dilakukan dalam rangka validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, dan ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan tes hasil belajar.

Revisi

Hasil video yang telah di uji cobakan kepada ahli media dan ahli materi jika masih terdapat kekurangan dan belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu diadakan revisi sebagai penyempurnaan video dengan harapan dapat lebih berguna dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari ahli materi, ahli media, siswa sebagai audiens. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil post test siswa serta hasil tes lisan.

Data yang digunakan dalam pengembangan media video ini adalah menggunakan instrumen dalam bentuk angket dan penilaian psikomotorik siswa. Instrumen angket ini yakni angket validasi dan tes hasil belajar siswa.

Teknik analisis dan interpretasi data yang digunakan adalah skor angket. Skor angket berupa penilaian yang diberikan ahli materi, ahli media dan audiens. Data yang dihasilkan berupa deskripsi kualitatif, namun sebelum dideskripsikan data harus di analisis terlebih dahulu.

Sedangkan pedoman yang digunakan untuk menilai kelayakan video pembelajaran digunakan kriteria valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid. Kriteria ini menggunakan katagorisasi yang dilakukan oleh (Arikunto, 2009), (Suharsimi, 2006) .

HASIL

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli media diperoleh hasil 91 %. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media video

pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang Gaya untuk siswa kelas 4 Sekolah dasar masuk pada kategori A dengan kualifikasi *valid* dan layak untuk dimanfaatkan.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli materi diperoleh hasil 88 %. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Gaya masuk pada katagori A dengan kualifikasi *valid*.

Persentase rata-rata dari data uji coba perorangan adalah 84.8%. Dari hasil analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV semester 2 yang diujicobakan, menurut pendapat audiens atau siswa termasuk mendapat respon yang baik dan menarik dari audiens.

Persentase rata-rata dari data uji coba kelompok kecil adalah 89.7%. Dari hasil analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV semester 2 yang diujicobakan, menurut pendapat audiens atau siswa termasuk mendapat respon yang baik dan menarik dari audiens.

Persentase rata-rata dari data uji coba kelompok besar adalah 91.55%. Dari hasil analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV semester 2 yang di uji cobakan, menurut pendapat audiens atau siswa termasuk mendapat respon yang baik dan menarik dari audiens.

Dari 27 siswa dalam pasca tes 23 orang (85%) berhasil memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan dinyatakan tuntas sedangkan 4 orang belum tuntas (15%). Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media video pembelajaran Gaya efektif.

Revisi ahli materi ini diambil dari satu orang ahli. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli materi tersebut diperoleh tanggapan penggunaan bahasa dan istilah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, materi yang disajikan sudah cukup lengkap dan padat, perlu perbaikan pada suara yang terdapat dalam video pembelajaran.

Revisi ahli media ini diambil dari 1 orang ahli. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli media tersebut diperoleh tanggapan yaitu perbanyak pemilihan gambar pada video pembelajaran agar terlihat lebih menarik, narator kurang komunikatif.

Revisi dari siswa adalah revisi berdasarkan data yang terkumpul dari hasil uji coba terhadap 27 audiens. Berdasarkan data dari hasil validasi yang dilakukan kemudian dianalisis. Setelah dianalisis secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Gaya sudah cukup baik karena dapat menarik perhatian siswa, dan siswa merasa senang belajar menggunakan video pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media merupakan saluran perantara pesan. Dalam konteks belajar, media merupakan saluran perantara sampaikan pesan dari sumber belajar kepada pebelajar (Susilana et al., 2008). Media yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Fuady & Mutalib, 2018), (Saprudin, Haerullah, Abdullah, Saraha, & Hamid, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah video. Video merupakan jenis media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan auditorial (Woottipong, 2014), (Potdevin et al., 2018).

Perpaduan konten dalam format audio dan visual memudahkan proses transfer pengetahuan. Di samping itu kemenarikan animasi dalam video dapat membangkitkan

motivasi belajar para pengguna. Ketertarikan tersebut secara langsung dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang lebih. Pebelajar dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan menikmati proses belajar yang dilakukannya. Kemerarikan dalam media video tidak dimiliki oleh jenis media lainnya (Pramudito, 2013), (Melinda, Degeng, & Kuswandi, 2018), (Agustiningsih, 2015), khususnya media cetak.

Saat ini, penggunaan media video dapat dikombinasikan dengan penggunaan model dan metode pembelajaran dalam jaringan (Surahman, 2019), (Dönmez, Simsek, & Arikan, 2010). Media video yang dihasilkan dapat disajikan secara online. Sehingga para pengguna dapat mengakses kapan saja dan dari mana saja (Hrastinski, 2009), (Moore & Kearsley, 2011). Model pembelajaran online dapat memudahkan siswa belajar. Di samping itu juga meningkatkan kemandirian dalam belajar (Gunawardena & Duphorne, 2001), (Hirumi, 2006).

Hal lain yang dapat diperhatikan dalam memanfaatkan media video adalah kelengkapan desain pesan yang disajikan untuk mewartakan semua karakteristik belajar siswa. Hal itu didasarkan pada teori bahwa karakteristik dan gaya belajar setiap siswa berbeda (R. Mayer & Mayer, 2005), (R. E. Mayer & Moreno, 1998) (Surahman & Surjono, 2017). Media video tentu memiliki keterbatasan dalam membimbing siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik. Namun demikian media video dapat optimal bagi pebelajar yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan auditorial.

SIMPULAN

Video pembelajaran yang telah dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis komputer untuk menunjang belajar siswa. Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan pokok bahasan Gaya di SDN Lowokwaru 4 Kota Malang, video pembelajaran ini sangat dibutuhkan. Materi yang disampaikan melalui video pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik. Siswa merasa senang dan antusias belajar dengan menggunakan video pembelajaran. Produk media video pembelajaran Gaya yang valid dan efektif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada SDN Lowokwaru 4 Malang ini merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

REFERENSI

- Agustiningsih, A. (2015). "Video" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(1), 55–68.
- Allen, W. H. (1975). Intellectual abilities and instructional media design. *AV Communication Review*, 23(2), 139–170.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Briggs, L. J. (1972). *Student's Guide to Handbook of Procedures for the Design of Instruction*. American Institutes for Research.
- Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1981). *Handbook of procedures for the design of instruction*. Educational Technology.
- Dönmez, O., Simsek, Ö., & Arikan, Y. D. (2010). How can we make use of learner interaction in online learning environments? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 783–787.
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2).
- Gunawardena, C. N., & Duphorne, P. L. (2001). *Which Learner Readiness Factors, Online Features, and CMC Related Learning Approaches Are Associated with Learner Satisfaction in Computer Conferences?*
- Hernawan, A. H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. UPI Press. Bandung.
- Hirumi, A. (2006). Analysing and designing e-learning interactions. In *Interactions in online education* (pp.

- 60–85). Routledge.
- Hrastinski, S. (2009). A theory of online learning as online participation. *Computers & Education*, 52(1), 78–82.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A cognitive theory of multimedia learning: Implications for design principles. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358–368.
- Mayer, R., & Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). *Distance education: A systems view of online learning*. Cengage Learning.
- Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K., & Schnitzler, C. (2018). How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 559–574.
- Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2008). Panduan Praktikum Multimedia. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1–12.
- Priyambodo, A. (2015). Pengembangan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII Smp muhammadiyah 4 singosari, malang. *SKRIPSI Jurusan Teknologi Pendidikan-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. Jakarta: P3ai Upi.
- Sadiman, A. (2010). *Media pendidikan*. Rajawali Pers.
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., Abdullah, I. H., Saraha, A. R., & Hamid, F. (2018). Pengembangan Media Video Tutorial Model Discovery Learning Materi Tekanan Hidrostatik. In *Prosiding Seminar Kontribusi Fisika 2017*, Pp. 300-304.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surahman, E. (2019). Integrated Mobile Learning System (Imoles) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 50–56.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26–37.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Woottipong, K. (2014). Effect of Using Video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students. *International Journal of Linguistics*, 6(4). <https://doi.org/10.5296/ijl.v6i4.5870>