

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI PROSHOW PADA MATERI STATISTIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7 LAMPUNG UTARA

¹Adinda Putri Alifah,²Badawi,³Fhela Vhantoria Ningrum

[1adindaalifah56@gmail.com](mailto:adindaalifah56@gmail.com), [2badawi@umko.ac.id](mailto:badawi@umko.ac.id), [3riavhantoria@gmail.com](mailto:riavhantoria@gmail.com)

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *Good learning outcomes are learning outcomes that have met the minimum completion criteria (kkm). However, there are still learning outcomes at the State Junior High School 7 North Lampung that have not met the kkm, especially in statistics materials. This is due to the lack of interest and attention of students to the material provided through the learning media used so that the development of learning media in the form of learning videos is needed. This study aims to develop media in the form of learning videos assisted by statistical material proshow applications based on expert feasibility test assessments. The research and development method used is the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) model. The use of the ADDIE model in research and development is limited to the ADD (analysis, design, and development) stage. This is due to time constraints in the implementation of research. The data analysis techniques used in this study are quantitative data analysis techniques and qualitative data. The results of this study are (1) the development of learning videos is obtained through three stages, namely analysis, design, and development. (2) the result of the material expert assessment is 91.6% with the criteria of "very feasible". (3) the results of the media expert assessment are 98% with the criteria of "very feasible". (4) the result of the linguist's assessment was 74.5% with the "feasible" criteria. Based on the assessment of experts, media in the form of proshow-assisted learning videos on class VIII statistics material at the State Junior High School 7 North Lampung is suitable for use as a instructional media.*

Keywords: *Statistics, Proshow, Development, Learning videos*

Abstrak: Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (kkm). Namun, masih terdapat hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Lampung Utara yang belum memenuhi kkm terutama pada materi statistika. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan melalui media pembelajaran yang digunakan sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi *proshow* materi statistika berdasarkan penilaian uji kelayakan para ahli. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Penggunaan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini dibatasi hanya sampai tahap ADD (*analysis, design, dan development*). Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu pada polkamania penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini

¹ Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kotabumi

^{2,3} Dosen Universitas Muhammadiyah Kotabumi

ialah teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah (1) pengembangan video pembelajaran diperoleh melalui tiga tahap yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. (2) hasil penilaian ahli materi ialah 91,6% dengan kriteria “sangat layak”. (3) hasil penilaian ahli media ialah 98% dengan kriteria “sangat layak”. (4) hasil penilaian ahli bahasa ialah 74,5% dengan kriteria “layak”. Berdasarkan penilaian dari para ahli maka media berbentuk video pembelajaran berbantuan *proshow* pada materi statistika kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Lampung Utara layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Statistika, Proshow, Pengembangan, Video pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Matematika menjadi materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik diberbagai tingkat pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Banyak hal yang dipelajari dari matematika mulai dari perhitungan dasar sampai ke rumus-rumus matematika yang rumit. Matematika menjadi satu diantara bidang keilmuan dimana mempunyai peranan penting bukan hanya untuk pembelajaran saja tetapi juga berguna bagi kelangsungan hidup manusia.

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selama pembelajaran matematika peserta didik perlu fokus dalam pembelajaran. Peserta didik harus mampu memahami materi pembelajaran agar bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Satu diantara upaya yang bisa dilakukan pendidik agar materi pelajaran lebih mudah dimengerti

peserta didik yaitu mempergunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting pada proses pembelajaran. Menurut Ramli (2012) apabila media pembelajaran dipergunakan secara tepat, maka akan mampu membantu pendidik mengatasi kekurangan dalam pembelajaran seperti penguasaan materi ataupun metodologi pembelajaran. media yang bisa dipergunakan pendidik dapat berbentuk media visual, media audio dan media audio visual atau video pembelajaran.

J.E Kemp (dalam Agustriana, 2014) menjelaskan video pembelajaran mampu menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses, mampu mengelola waktu pembelajaran secara efisien dan efektif serta dapat mempengaruhi sikap. Peserta didik juga dapat mengulangi video pembelajaran hingga mampu memahami materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran matematika yang dirasa memerlukan media berupa video pembelajaran adalah statistika.

Pada pembelajaran statistika, peserta didik mempelajari bagaimana cara untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data sehingga media berupa video pembelajaran dirasa dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari statistika dengan visual yang diberikan dan penjelasan secara lisan melalui video pembelajaran. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), termasuk di SMP Negeri 7 Lampung Utara statistika menjadi satu di antara mata pelajaran yang diajarkan di kelas VIII. Hasil akhir yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir yaitu berupa hasil belajar.

Farhana & Setiawan (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar yang baik merupakan hasil belajar yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (kkm). Apabila peserta didik sudah mampu mencapai atau melebihi nilai kkm, maka peserta didik dinyatakan lulus dan berhak mendapatkan layanan peningkatan untuk bisa mencapai nilai yang lebih baik lagi. Namun, pada kenyataannya di SMP Negeri 7 Lampung Utara masih terdapat hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi kkm terutama pada materi statistika. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang dipergunakan.

Bersumber pada hasil wawancara dengan pendidik di SMP Negeri 7 Kotabumi yaitu Ibu Yanu, diketahui media yang dipergunakan pendidik sewaktu pembelajaran tatap muka berbentuk lembar kerja peserta didik (lkpd) dan buku cetak serta, selama pembelajaran daring pendidik diharapkan mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang berguna selama pembelajaran jarak jauh. Media yang digunakan oleh pendidik berupa *Google Classroom* dan materi pembelajaran dibagikan berupa *Powerpoint*.

Sebenarnya, materi pelajaran yang disampaikan sudah cukup membantu selama kegiatan pembelajaran hanya saja masih ditemukan sejumlah peserta didik yang kesukaran memahami materi pelajaran terutama statistika. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang digunakan. Lebih lanjut, permasalahan di sekolah tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kelas VIII mendapatkan hasil belajar yang kurang dari kriteria ketuntasan minimum (kkm), yaitu sebagian besar mendapatkan nilai < 70 . Seperti yang dipaparkan Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1

DATA HASIL BELAJAR STATISTIKA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7 LAMPUNG UTARA TAHUN AJARAN 2020/2021

Nilai	Kelas					Jumlah	Persentase
	VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E		
< 70	26	26	28	25	28	133	83,12%
≥ 70	6	6	4	7	4	27	16,88%
Jumlah	32	32	32	32	32	160	100%

Sumber: Dokumentasi data nilai siswa

Bersumber pada tabel 1 hasil belajar statistika peserta didik dapat diketahui nilai peserta didik masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (kkm) yaitu dengan nilai 70 karena sebagian besar nilai peserta didik < 70. Selanjutnya, peneliti membagikan angket berupa analisis kebutuhan peserta didik guna mengetahui kesulitan yang didapat selama pembelajaran dan guna mengetahui apa yang diperlukan peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Bersumber pada hasil analisis kebutuhan diketahui sebagian besar peserta didik menyetujui bahwa statistika merupakan bidang ilmu yang penting dan sulit dimengerti, hal ini diperkuat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2020) yaitu analisis kesulitan peserta didik saat mengerjakan soal materi pelajaran statistika. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar kesalahan yang dikerjakan peserta didik mempunyai persentase kesalahan yang tinggi pada indeks penentuan nilai rata-rata suatu data dan indeks analisis data.

Selama pandemi Covid-19, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring atau dalam jaringan adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga pendidik dan peserta didik tidak perlu bertemu secara langsung. Hal tersebut dilaksanakan demi mengurangi penyaluran virus Covid-19. Proses belajar mengajar dilaksanakan menggunakan teknologi yang berbasis internet untuk menunjang terpenuhinya pembelajaran jarak jauh. Bersumber pada hasil analisis kebutuhan peserta didik juga terlihat jika sebagian peserta didik tidak menyetujui apabila pembelajaran menjadi menyenangkan hanya dengan menggunakan buku teks dan modul saja, terutama selama masa pembelajaran daring. Sebagian peserta didik lebih menyetujui media berupa video pembelajaran mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Nugroho et al. (2021) menjelaskan beberapa kelebihan video sebagai media pembelajaran ialah a) dapat mengulang materi dalam video pembelajaran; b) mampu mengatasi masalah ruang dan waktu; c) menarik minat belajar; d) dapat menumbuhkan imajinasi; e) jelas dan relatif mudah diingat.

Proshow menjadi salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam membuat media berupa video pembelajaran. *Proshow*

merupakan salah satu aplikasi untuk mengedit video dan *slide* foto. *Proshow* adalah aplikasi dengan beragam *slide* dan *tool* yang mampu menciptakan video pembelajaran yang menarik. Selain itu, *proshow* terintegrasi langsung dengan *facebook* dan *youtube* sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang disampaikan. Aplikasi *Proshow* mudah untuk digunakan dan dapat membuat tampilan video pembelajaran lebih menarik dengan berbagai macam efek dan animasi yang beragam (Ningrum, 2021).

Berdasarkan paparan diatas dan dari hasil analisis kebutuhan siswa, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian, yaitu mengembangkan video pembelajaran guna membantu proses pembelajaran peserta didik. Dengan penelitian berjudul, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *ProShow* Pada Materi Statistika di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Lampung Utara”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media video pembelajaran pada materi statistika. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengembangkan media video pembelajaran materi statistika .

Kegunaan pada penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan teoritis: Penelitian ini diharap bermanfaat dan mampu membantu peserta didik untuk

memahami materi pelajaran terutama statistika kelas VIII SMP Negeri 7 Lampung Utara serta bisa memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan terutama tentang penggunaan media.

2. Kegunaan praktis: pada penelitian ini peneliti berharap dapat membantu dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika serta berguna untuk berbagai pihak seperti bagi sekolah, pendidik, peserta didik dan peneliti.

II. METODE

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pribadi (2014) menjelaskan ada beberapa model atau metode perancangan system pembelajaran yang bisa dipergunakan dalam merancang dan pengembangan suatu produk. Satu diantara model yang mampu diimplementasikan pada desain dan pengembangan produk secara efisien adalah model ADDIE. Model ADDIE bersifat sederhana dan dapat dikerjakan secara bertahap atau sistematis demi menciptakan produk yang komprehensif.. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya menggunakan 3 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, dan

Development. Model pengembangan ADDIE dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan karena penelitian ini bertujuan hanya sebatas mengembangkan dan menilai kelayakan produk dari penilaian para ahli. Selain itu, terbatasnya waktu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini sehingga peneliti hanya melakukan validasi secara internal oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Cahyadi (2019) menjelaskan satu diantara model pengembangan bahan ajar yang kerap dipergunakan ialah ADDIE dengan 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Proses pengembangan membutuhkan beberapa kali pengujian ahli, subyek penelitian individual, skala terbatas dan luas (lapangan) serta revisi untuk menyempurnakan produk akhir sehingga meskipun proses pengembangan dipersingkat namun telah terdapat proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada lagi kesalahan.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini terdiri 3 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Analysis (analisis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan beberapa hal, yaitu: a) mengumpulkan data terkait masalah yang terdapat pada pembelajaran matematika materi statistika,

terutama pada hal ketersediaan media pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada salah satu pendidik di SMP Negeri 7 Lampung Utara; b) mengumpulkan data terkait kebutuhan peserta didik guna mengetahui apa yang diperlukan peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar; c) emberikan alternatif atau solusi dari data yang telah dikumpulkan. d) membuat kesimpulan dari alternatif atau solusi yang telah diberikan.

2. Design (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan beberapa hal yaitu: a) mempersiapkan instrument evaluasi kelayakan media pembelajaran untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media; b) pengumpulan data berupa materi pembelajaran, backsound, background untuk pengembangan media pembelajaran; c) perancangan bagan alur media pembelajaran (*flowchart*).

3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pembuatan produk, validasi produk, dan revisi produk. Kemudian produk akhir adalah produk yang telah melewati semua prosedur pengembangan dan dinyatakan layak berdasarkan penilaian oleh para ahli.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli

bahasa dan ahli media dalam memperbaiki video pembelajaran ini. Data kuantitatif yang didapat berdasarkan angket kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan skala likert untuk mengetahui kelayakan produk dengan uraian berikut.

Sangat Tidak Baik	untuk nilai 1
Tidak Baik	untuk nilai 2
Cukup	untuk nilai 3
Baik	untuk nilai 4
Sangat Baik	untuk nilai 5

Setelah diperolehnya data melalui angket yang diberikan kepada para ahli, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Hasil yang didapat dari perhitungan persentase skor, selanjutnya ditentukan kriteria validasinya berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. KONVERSI NILAI

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81-100%	Sangat layak, tidak perlu revisi.
61-80%	Layak, tidak perlu revisi
41-60	Kurang layak, perlu revisi
21-40	Tidak layak, perlu revisi
<21	Sangat tidak layak, perlu revisi

(Arikunto & Jabar, 2018)

Peneliti akan mengetahui kritik dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator mengenai kekurangan pada media yang dikembangkan setelah divalidasi oleh para ahli. Kritik dan saran tersebut selanjutnya menjadi panduan bagi peneliti dalam memperbaiki atau merevisi produk sampai produk memenuhi kriteria layak untuk digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran dalam memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi statistika kelas VIII SMP Negeri 7 Lampung Utara.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan pengamatan berdasarkan data hasil belajar statistika peserta didik, hasil wawancara dengan pendidik dan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Dari data hasil belajar statistika peserta didik disimpulkan yaitu rendahnya hasil belajar pada materi statistika yang diperoleh peserta didik disebabkan karena kurangnya pemahaman materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik pada tanggal 5 Januari 2022 diketahui yaitu media pembelajaran yang dipergunakan pendidik berbentuk

buku cetak, LKPD dan *powerpoint*. Media seperti itu masih kurang mampu dalam menarik minat dan perhatian peserta didik serta menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan materi yang diberikan. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan bisa diambil kesimpulan yaitu media yang dapat mempermudah untuk memahami materi pelajaran statistika dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik diperlukan peserta didik. Pendidik juga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media berbentuk video pembelajaran untuk dikembangkan ialah karena dengan desain video pembelajaran yang menarik dan materi ditampilkan dalam bentuk visual serta suara yang mampu disajikan secara bersamaan dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi pelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti menetapkan tujuan pembelajaran dan membuat *flowchart*. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan menjadi acuan untuk menyusun materi ke dalam video pembelajaran. *Flowchart* yang dibuat akan mempermudah untuk merancang alur pembuatan video pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, video pembelajaran mulai dibuat dari tahap penyusunan materi, editing video, dan penilaian oleh para ahli atau disebut uji validasi. Uji validasi dilakukan guna memperoleh saran dan kritik agar video pembelajaran dapat di perbaiki (revisi) sehingga layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Saran dan kritik dari para ahli akan dijadikan acuan untuk revisi produk. Angket uji validasi menjadi penentu kelayakan video pembelajaran. Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya dilakukan revisi untuk beberapa aspek pada video pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi tahap 1 adalah 60% berada pada kriteria kelayakan “kurang layak, perlu revisi”. Setelah dilakukan revisi hasil penilaian dari ahli materi tahap 2 adalah 91,6% berada pada kriteria kelayakan “sangat layak, tidak perlu revisi”. Hasil penilaian oleh ahli media adalah 96% berada pada kriteria kelayakan “sangat layak, tidak perlu revisi”. Hasil penilaian oleh ahli bahasa adalah 74,5% berada pada kriteria kelayakan “layak, tidak perlu revisi”. Berdasarkan tahapan penilaian dari para ahli, media berbentuk video pembelajaran dinyatakan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran ini melalui tiga tahap. Tahap pertama dalam pengembangan ini ialah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap analisis telah dilakukan analisis terhadap data nilai hasil belajar statistika, hasil wawancara bersama pendidik dan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap perancangan peneliti menetapkan tujuan pembelajaran dan membuat *flowchart* (terlampir). Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan peneliti membuat produk, melakukan validasi dan revisi. Pembuatan produk menggunakan aplikasi *Proshow*

Producer dan *Canva*. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Revisi produk dilakukan berdasarkan kritik dan saran oleh para ahli. Tingkat kelayakan video pembelajaran diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu dosen ahli bahasa. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata skor 91,6% dengan kriteria kelayakan “sangat layak, tidak perlu revisi”. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rerata skor 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak, tidak perlu revisi”. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh rerata skor 74,5% dengan kriteria kelayakan “layak, tidak perlu revisi”.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustriana, E. (2014). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8), 1–12.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Matematik Siswa SMP pada Materi Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–7.
- Farhana, A. A., & Setiawan, A. C. (2022). Manajemen Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata

pelajaran Matematika Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pada Program SPP-SKS di SMPN 1 Sidoarjo. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(1), 181–193.

Ningrum, F. V. (2021). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Statistika Berbantuan Proshow. *Jurnal Eksponen*, 1, 28–32.

Nugroho, P. B., Badawi, & Prihatmojo, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Video Pembelajaran Berbasis Data Covid-19 untuk Meningkatkan Kewaspadaan Mahasiswa Terhadap Hoaks. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 467–478.

Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. KENCANA.

Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*.