Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 2, No. 1, Januari 2021 (61-68)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN FOTOGRAFI MATERI SEGITIGA EXPOSURE

Ahmad Rifaldi Handi[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]rifaldihandi@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

The development of instructional video media this study through several stages of the needs analysis of students. The focus of this research is the development of photography learning videos for exposure triangle material for students of educational technology courses. This research is'n R&D research using the modified Alessi&Trollip development model. The steps of the Alessi&Trollip development model consist of three stages, (1)Planning, (2)Design, (3)Development of the results of this study shows video of learning triangle exposure material photography. Linguists and manuscripts get a mean value of 3.5 and 3 with decent category, media experts get a mean value of 3.65 and 3.35 with decent category and material experts get a mean value of 3.83, and 3.46 with decent category. All three assessments can be concluded that the instructional video media is appropriate to be used. From the results of the try out understanding, it can be concluded that the students have fulfilled good graduation standard. So it's recommended that learning activities in photography courses and media be evaluated to be applied in other educational institutions.

Keywords : *Development, learning video, photography, exposure triangle*

Abstrak

Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini melalui tahapan beberapa analisis kebutuhan dari peserta didik. Fokus penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran fotografi materi segitiga exposure untuk mahasiswa program studi teknologi pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip yang telah dimodifikasi.Langkah – langkah model pengembangan alessi & Trollip terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) Perencanaan, (2) Desain, (3). Pengembangan hasil penelitian ini menunjukan video pembelajaran fotografi materi segitiga exposure. Ahli bahasa dan naskah memperoleh rerata nilai 3,5 dan 3 dengan kategori layak, ahli media memperoleh rerata nilai 3,65 dan 3,35 dengan kategori layak dan ahli materi memperoleh rerata nilai 3,83, dan 3,46 dengan kategori layak. Ketiga penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak untuk digunakan. Dari hasil uji coba pemahaman di peroleh nilai rata dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah memenuhi standar kelulusan yang baik. Maka direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran mata kuliah fotografi dan media ini dievaluasi untuk dapat di terapkan di lembaga pendidikan lainnya.

Kata kunci: pengembangan, video pembelajaran, fotografi, segitiga exposure

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin berkembang digunakan untuk mempermudah si pembelajar memahami tiap materi. Persyaratan penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa kaidah-kaidah kualitas dalam pemilihan media. Penggunaan teknologi diharapkan mampu mempermudah pemahaman peserta didik yang semula abstrak menjadi sederhana untuk di mengerti.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004, p36 dalam Rusman dkk, 2011, p218). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008, p74).

Video pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar. Proses belajar sudah tidak lagi bergantung oleh jarak dan waktu, sehingga pembelajaran lebih efektif serta efisien dan membuat mahasiswa menjadi mandiri dalam belajar. H. Mansur, A. Sofyan, Mastur, Rafiudin dan A. Utama (2018) memperoleh hasil pelatihan pengembangan media video pembelajaran bagi guru SDN dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong siswa belajar secara optimal dalam belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Hal ini dapat dilihat bahwa pengajar dapat memberikan materi terhadap mahasiswa dengan cara membagikan video pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai, mahasiswa dapat mengambil materi tersebut dengan cara mengunduh materi yang sudah dibagikan tadi, sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi tersebut sebelum proses pembelajaran dimulai. Pentingnya media video pembelajaran khususnya pada mata kuliah fotografi yang pembelajarannya lebih banyak praktek agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dari hasil pra-survei yang di lakukan penulis pada 10 Desember 2019 s.d 20 januari 2020 bertempat program studi teknologi pendidikan. Di dapatkan beberapa hasil temuan-temuan mengenai minat belajar mahasiswa pada mata kuliah fotografi, pra-survei di lakukan secara acak pada mahasiswa angkatan 2017 dan mahasiswa angakatan 2018. Sebagai berikut hasil dari wawancara yang telah penulis lakukan: (1) mata kuliah fotografi merupakan salah satu jenis mata kuliah yang di favoritkan mahasiswa sebab mata kuliah ini memiliki kebebasan diri mahasiswa dalam mengexplorasi hasil praktiknya. (2) terjadinya keterbatasan alat seperti kamera, (3) ruang kelas/studio kurang memadai dikarenakan saat praktik terlalu banyak peserta didik ketika praktikum, (4) belum banyak literasi di ruang baca prodi teknologi pendidikan mengenai mata kuliah fotografi, (5) kecakupan materi terlalu banyak seperti materi segitiga exposure, (6) beberapa kompetensi belum tuntas sebab keterbatasan waktu ketika praktikum, (7) belum banyak media yang menjelaskan secara sederhana mengenai mata kuliah fotografi. (8) daya tampung mahasiswa di kelas mempengaruhi keefektifan belajar yang di akibatkan keterbatasan alat dan menjadikan mahasiswa yang dapat praktikum hanya beberapa orang . (9) keterbatasan waktu praktikum dengan materi yang begitu padat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dari analisis kebutuhan dan kedalaman mata kuliah fotografi yang cukup luas maka peneliti akan memfokuskan kepada materi segitiga exposure, sehingga dapat ditarik kesimpulan maka peneliti memilih untuk melakukan Pengembangan Video Pembelajaran Fotografi Materi Segitiga Exposure Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.

Metode Penelitian

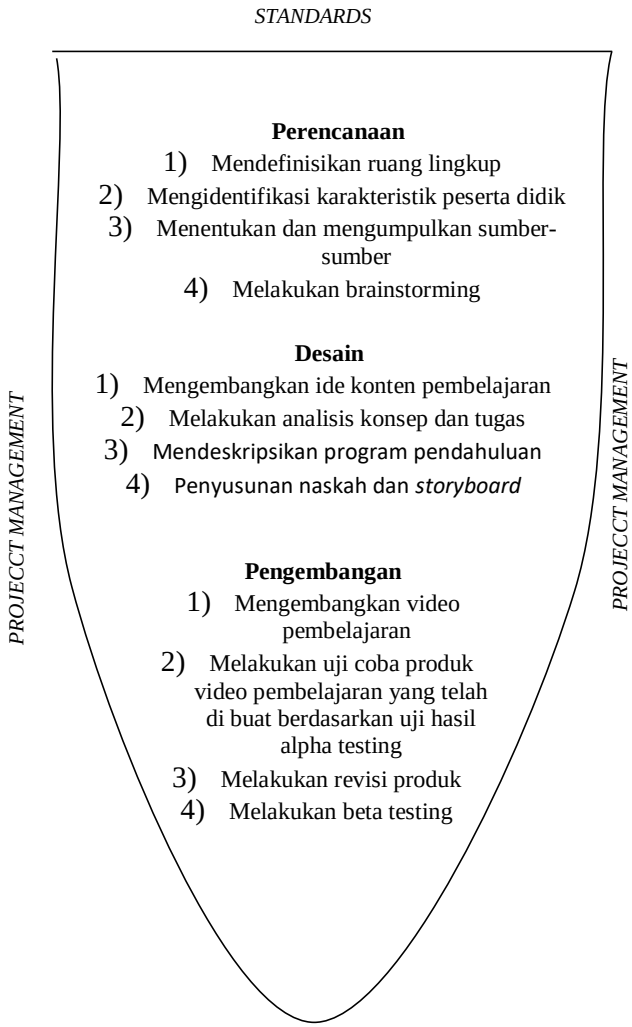
Jenis Penelitian

Penelitian ini merupan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal Research and Development (R&D). Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan melalui beberapa tahapan uji coba kelayakan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk

yang dihasilkan dimana untuk menghasilkan produk tertentu.

Prosedur Pengembangan

Model penelitian dan pengembanagan ini di adaptasi dari (Alessi & Trollip, 2001, p.409-414) dengan langkah - langkah yang dilakukan, sebagai berikut:



Gambar 1. prosedur pengembangan Alessi & Trollip

Tempat Penilitan

Penelitian dan pengembangan ini dilakasanakan di Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei 2020.

Subjek dan Objek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang tenaga pendidik atau dosen, ahli materi, ahli media, dan 30 orang mahasiswa semester 2. Objek dalam penelitian ini adalah produk video pembelajaran fotografi materi segitiga *exposure*.

Jenis Data

Jenis data penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kulitatif diperoleh dari hasil wawancara analisis kebutuhan yang digunakan untuk kepentingan pengembangan produk. Data kuantitatif didapat dari ahli media dan ahli materi (uji alfa) dan data peserta didik (uji beta atau uji kelayakan pengguna). Data tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan produk dan kebermanfaatan produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematik dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Nazir, 1988,p. 211) Instrumen pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah:

Observasi dalam penelitian ini melakukan observasi bertujuan memperoleh data dalam menggali informasi yang berkaitan dengan keadaan kegiatan pembelajaran, terkait media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menjadi permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran.

Wawancara adalah komunikasi langsung antara yang diwawancarai dan yang mewawancarai (MKDP, 2012, p.59). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menggali informasi langsung dari narasumber. Metode ini bertujuan agar informasi yang di dapat secara kongkret dan akurat. Subjek wawancara yaitu dosen dan mahasiswa.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2008,p. 142). Subjek uji coba di berikan kepada 30 orang mahasiswa menggunakan pemberikan data angket guna mengukur uji coba kelayakan pengguna.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kelayakan adalah dengan mencari rata-rata skor yang diperoleh pada lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi terhadap

media video pembelajaran fotografi dan uji tes pengayaan terhadap pemahaman peserta didik. Skor diperoleh dengan menggunakan 4 level skala Likert modifikasi (Neni Hasnunidah, 2017:94) Kemudian hasil rata-rata skor angket dikonversi menggunakan kriteria acuan penskoran.

Tabel 1. Kriteria Acuan Penskoran

Nomor Pernyataan 1 (+)	Katagori Respon				
	STL	TL	CL	L	SL
F	4	36	59	87	14
p= f/N	0,020	0,18	0,295	0,435	0,70
Pk	0,020	0,20	0,495	0,930	1,00
pk-tengah	0,010	0,11	0,348	0,713	0,965
Z	-2,326	-1,227	-0,391	0,562	1,812
Z+2.326	0	1,099	1,935	2,888	4,138
Nilai Skala	0	1	2	3	4

Sumber: (Hasnunidah, 2017, p.94)

Dengan kriteria acuan patokan penskoran tersebut, kemudian dilakukan interpretasi dengan interval kriteria kelayakan produk sesuai tabel berikut:

Tabel 2. Konversi Kriteria Kelayakan Kualitas Media

No	Interval	Interpretasi
1	$3{,}00 < X \leq 4{,}00$	Sangat Layak
2	$2{,}50 < X \leq 3{,}00$	Layak
3	$2{,}00 < X \leq 2{,}50$	Tidak Layak
4	$0{,}01 < X \leq 2{,}00$	Sangat Tidak Layak

Selanjutnya untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik melalui pengayaan dilakukan interpretasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Rentang Penilaian Tes Pengayaan Peserta Didik

No.	Skala Skor	Nilai		Kualifikasi
		Huruf	Angka	
1	≥ 80	A	4,00	Sangat Memuaskan
2	77 - < 80	A-	3,75	Memuaskan
3	75 - < 77	B+	3,50	Baik
4	70 - < 75	B	3,00	Lebih dari Cukup
5	67 - < 70	B-	2,75	Cukup
6	64 - < 67	C+	2,50	Kurang dari Cukup
7	60 - < 64	C	2,00	Kurang
8	50 - < 60	D+	1,50	TM
9	40 - < 50	D-	1,00	M
10	00 - < 40	E	0	Tidak lulus
Keterangan		M: Mengulang TM: Tidak memenuhi Syarat Kehadiran/Tugas		

Sumber: (ULM, 2018, p.42)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan beberapa tahapan yang di sesuaikan dengan tahapan pengembangan model yang dikembangkan Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip 2001. Hasil penelitian ini dilakukan beberapa tahapan dan pengembangan akan dijelaskan sebagai berikut:

Hasil Perencanaan

Pemilihan lingkup materi dilakukan melalui beberapa pertimbangan dari hasil prasurvei yang dilaksanakan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Prasurvei dilakasnakan dengan cara observasi dalam kegiatan belajar di kelas. Observasi dilakukan dengan cara wawancara kepada dosen dan pesrta didik untuk mengetahui tentang kendala yang dihadapi ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan

Identifikasi ruang lingkup

Mengidentifikasi karakteristik siswa dapat diperoleh melalui kegiatan analisis pengguna *(identify learner charactersistic)*. Tujuan dilakukan analisis pengguna agar pengembangan media video pembelajar menjadi tepat sasaran. Analisis pengguna dilakuakan pada tanggal 10 Desember 2019 s.d 20 Januari 2020. Untuk mengetahui kegiatan belajar yang diminati peseta didik.

Menentukan Sumber-Sumber

Tahap ini pengembang menganalisis kebutuhan sumber belajar dilakukan untuk melengkapi sumber-sumber referensi yang dapat digunakan dalam penyusunan media. Sumber-sumbernya yang digunakan dari beberapa buku fotografi.

Melakukan Brainstorming

Pada tahap ini, pengembang melakukan diskusi dengan dosen matakuliah Fotografi untuk menentukan tujuan pembelajaran, ketercapaian kompetensi, langkah kegiatan

pembelajaran, keluasan materi, dan pemberian tugas-tugas mandiri.

Desain Produk

Mengembangkan Ide Konten Pembelajaran

Data yang didapat pada tahap perencanaa pengumpulan sumber dari konten pembelajaran, yang di dapat dari RPS. Ide konten pembelajaran yang di kumpulkan dari berbagai sumber buku fotografi.

Mendeskripsikan Program Pendahuluan

Hasil dari analisis kebutuhan yang diperoleh untuk mencapai tujuan pembelajaran, telah disesuaikan dengan isi format materi segitiga *exposure*. Data dari analisis kebutuhan program akan menjadi pertimbangan dalam penyusunan pembuatan desain produk video pembelajaran. Deskripsi program memiliki 5 konten yaitu (a) Subtema I : definisi segitiga *exposure*, (b) Subtema II: *Shutter Speed* (Kecepatan Rana), (c) Subtema III: *Apperture* (Diafragma), (d) Subtema IV: ISO, (e) Subtema V: Penggabungan ketiga elemen *exposure*.

Pada tahap pengambilan rekaman gambar selesai video dan audio kemudian masuk tahap editing, pada tahap editing ini video dan audio digabungkan sesuai scenario yang sudah dibuat.

Membuat Naskah dan Storyboard

Langkah penyusun naskah bertujuan untuk membatasi keluasan suatu materi dan mempermudah pengembangan dalam pengambilan video. Pembuatan naskah juga sangat penting agar video pembelajaran yang akan di produksi sesuai dengan skenario yang sudah dibuat dan sesuai dengan durasi yang sudah ditentukan. Langkah selanjutnya melakukan penyusunan *storyboard*, penyusunan *storyboard* pada dasarnya merupakan rincian dari setiap detail yang di tampilan media. *Storyboard* merupakan visulisasi dari tiap komponen tampilan meida video pembelajaran di setiap konten. *Storyboard* merupakan pedomana atau acuan dalam tiap tahapan penyusunan video pembelajaran.

Evaluasi dan Revisi

Tahapan evaluasi dan revisi dilaksanakan setelah tahapan desain. Tahapan evaluasi ini berupa evaluasi sendiri yang dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran. Tahapan evaluasi ini dilakukan secara terus-menerus dalam proses pengembangan media video pembelajaran (*ongoing evaluation*) yang dilaksanakan guna untuk mengetahui kualitas produk hingga menjadi produk video pembelajaran yang diharapkan.

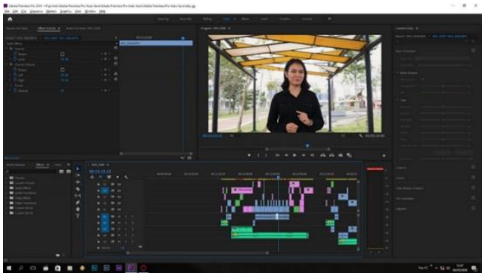
Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan video pembelajaran fotografi terdiri dari beberapa tahapan yang harus di persiapkan mulai dari desain, penyusunan naskah dan *storyboard*. Langkah tahapan dari pengembangan sebagai berikut:

- Pengembangan digital video yaitu penyiapan video yang dilaksanakan selama 2 bulan proses perekaman video.

Gambar 1. Proses perekaman video pembelajaran

- Memproduksi audio dan narrator
- Proses pengambilan audio oleh narrator
- Proses editing video pembelajaran dengan penggabungan pada tiap tahapan media video pembelajaran seperti pada tahapan teks, audio, dan video.



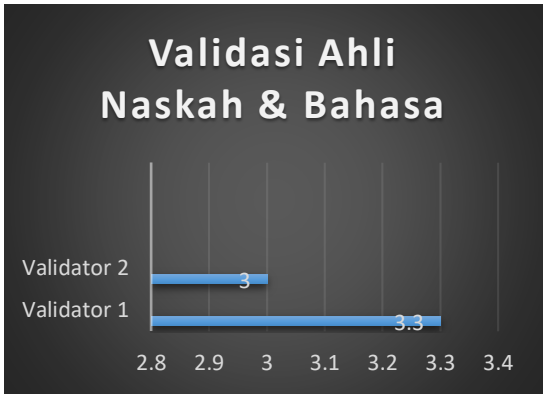
Gambar 2. Proses editing audio dan video pembelajaran

- Proses produksi editing video ini yang selanjutnya akan mengalamai evaluasi secara terus-menerus dengan bertujuan agar media video pembelajaran semakin berkualitas.

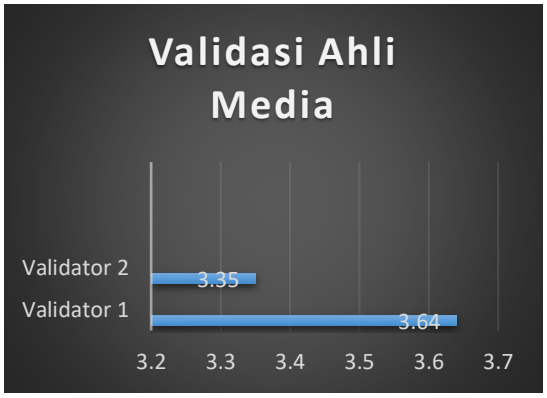
- Deskripsi tempat dan subjek penelitian ini dilaksanakan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Subjek penelitian ini adalah peserta didik angkatan 2018, dengan jumlah sampel yang diteliti berjumlah 30 Orang.

Hasil Uji Coba Alpha

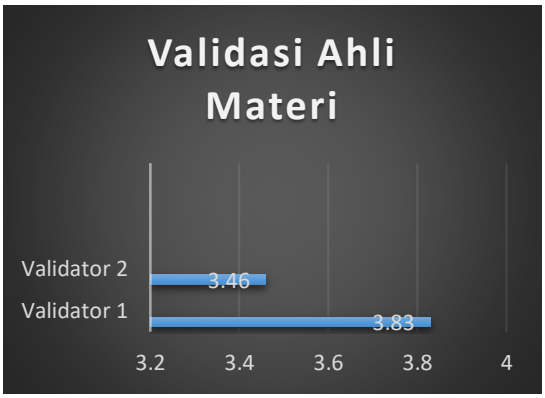
Kegiatan uji coba meliputi uji alpha dan uji beta. Uji alpha dilakukan masing-masing oleh ahli Bahasa (Naskah), ahli materi dan ahli media, sedangkan uji beta dilakukan oleh 30 orang mahasiswa.



Berdasarkan penilaian kedua ahli Bahasa terhadap seluruh aspek naskah media video pembelajaran yang divalidasi diperoleh rerata penilaian dari validator 1 sebesar 3,3 dengan kategori "Sangat Layak" dan validator II sebesar 3 dengan katagori “Layak” dapat disimpulkan bahawa validasi dari kedua ahli bahasanya dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap berikutnya.



Berdasarkan penilaian ahli media terhadap seluruh aspek kemudahan penggunaan media yang divalidasi diperoleh dari validator I rerata penilaian sebesar 3,64 dengan kategori "Sangat Layak" dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Penilaian ahli media dari validator II diperoleh rata-rata penilaian sebesar 3,35 dengan kategori “Layak” dan dinyatakan “Layak”. Penilaian dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak untuk diuji coba.



Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap seluruh aspek pembelajaran yang divalidasi oleh validator I diperoleh rerata penilaian sebesar 3,83 dengan kategori "Sangat Layak", Validator II dengan rerata 3, 46 dengan katagori “Layak” maka dapat disimpulkan hasil dari kedua validator dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Hasil Uji Coba Beta

Uji beta merupakan uji produk akhir dilakukan untuk mengukur kelayakan penggunaan media video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran kelas kecil. Pada uji beta ini juga dilakukan tes pengayaan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik. Uji produk akhir dilakukan untuk memperoleh penilaian dan saran dari peserta didik data ini dilakukan guna untuk penyempurnaan video pembelajaran fotografi.

Rekapitulasi dari data aspek uji pengayaan pemahaman peserta didik di peroleh kesimpulan nilai skor yang banyak muncul 70,0 dengan kualifikasi penilaian “Lebih Dari Cukup” dan nilai tengah dari rekapitulasi sebesar 77,5 dengan kualifikasi penilaian “Memuaskan” dan telah mencapai standar kelulusan.

Rekapitulasi dari data aspek penilaian pengguna di peroleh kesimpulan nilai skor yang banyak muncul 3,3 dengan kriteria penilaian “Layak” dan nilai tengah dari

rekapiturlasi sebesar 3,6 dengan kriteria penilaian “Sangat Layak”. Maka media layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Revisi Produk

Revisi Naskah & Bahasa

Adapun beberapa komentar sebagai saran revisi dari kedua ahli naskah dan bahasa adalah sebagai berikut:

a. Cek Penggunaan istilah, pastikan istilah yang dipakai sudah baku atau diberi garis miring
b. Baca lagi kalimat. Hindari kalimat kompleks yang membingungkan. Semaksimal mungkin buat kalimat sederhana dan mudah dipahami.

Revisi Ahli Media dan Ahli Materi

a. Menambahkan contoh foto pada bagian under exposure dan upper exposure.
b. Memberikan contoh foto noise karena terlalu tinggi ISO.
c. Backsound / voice over lebih diperhatikan saat melakukan take.
d. Sebaiknya ada video awal isinya penjelasan gambaran rangkaian lima video tersebut
e. Perlu penguatan gambar, teks, animasi pada beberapa adegan.
f. Ditambahkan *credit tittle* pada bagian akhir video.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah selesai dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Prosuder pengembangan media video pembelajaran di adaptasi dari model pengembangan oleh Alessi dan Trollip. Terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan perencanan (*planning)*, tahapan desain (*design*), dan tahapan pengembangan (*developmet*). Hasil dari penelitian media video pembelajaran segitiga *exposure* yang di bagi menjadi empat video: (a) Subtema I : definisi segitiga *exposure*, (b) Subtema II: *Aperture* (Diagfrahma), (c) Subtema III: *Shutter speed* (Kecepatan Rana), (d) Subtema IV: ISO dengan durasai 3 s.d menit. Desain pembelajaran berdasarkan RPS (rancangan pembelajaran semester)
2. Hasil uji coba kelayakan yang telah dilakukan media video pembelajaran, diperoleh kriteria penilaian dari validator I sebesar 3,3 dengan kategori "Sangat Layak" dan validator II sebesar 3 dengan katagori “Layak” dapat disimpulkan bahawa validasi dari kedua ahli bahasanya dinyatakan layak. Diperoleh dari validator I rerata penilaian sebesar 3,64 dengan kategori "Sangat Layak" dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Penilaian ahli media dari validator II diperoleh rata-rata penilaian sebesar 3,35 dengan kategori “ Layak” dan dinyatakan “Layak”. Penilaian dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak dan berdasarkan penilaian ahli materi terhadap seluruh aspek pembelajaran yang divalidasi oleh validator I diperoleh rerata penilaian sebesar 3,83 dengan kategori "Sangat Layak", Validator II dengan rerata 3, 46 dengan katagori “ Layak” maka dapat disimpulkan hasil dari kedua validator dinyatakan layak. Uji coba beta dari data hasil rekapitulasi nilai modus 3,3 dengan kriteria penilaian “Layak” dan nilai tengah dari rekapiturlasi sebesar 3,6 dengan kriteria penilaian “Sangat Layak”. Dari hasil uji coba pemahaman di peroleh nilai rata 77,5 dimana nilai peserta didik secara keseluruhan telah memenuhi standar kelulusan.

Saran

Berdasarkan simpulan, maka didapatkan saran sebagai berikut:

1. Pemilihan tempat lokasi pengambilan video disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar media pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.
2. Hasil uji coba penelitian ini dapat memberikan saran dan masukkan bagi pengajar bahwa media sudah dikatakan layak menjadi sumber belajar mandiri untuk peserta didik.
3. Melakukan inovasi pengembangan video pembelajaran fotografi sehingga lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S.M., & Trollip S.R. (2001). *Multimedia for Learning, Methods and Development (3rd ed)*. Massachusetts: Pearson Education Inc.

Arsyad Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.

H.Mansur. A. Sofyan. Mastur. Rafiudin & A. Hadi Utama. (2018). *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3*. Pengabdian Masyarakat. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.

Nazir, M. (1988). *metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Neni. Hasnunidah. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.

Sadiman. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press

Sugiyono, (2008). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* . Bandung Alfabeta.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2010) *Kurikulum & Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tim Penyusun Universitas Lambung Mangkurat. (2018) Pedoman Akademik. Banjarmasin: Pustaka Banua.