

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AQIDAH
DAN AKHLAK KELAS X DI MA DARUL AZHAR TANAH BUMBU**

Dewi Setya Ningsih¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³

Universitas Lambung Mangkurat

dewisetyaningsih213@gmail.com¹

Abstract

Interactive learning video is a learning media in the form of images that have visual and audio displays that contain learning messages both containing concepts, principles, procedures, theory of knowledge to help understand a learning material. With interactive learning videos, it is expected that the learning process can be practical and efficient. This study aims to produce valid interactive learning video media and can increase student learning interest. This study used research and development (R&D) methods with a 4D (four-D) development model. It consists of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. Observation is used to see student activity. Interviews are used to get problems in learning. The questionnaire is used to find out the increase student learning interest. The results of the research at the development stage resulted in an assessment from material experts getting an average score of 85%, an assessment from media experts getting an average score of 84%. The measurement results increase student interest using the n-gain test to obtain 0.47% which can be categorized as moderate. So that the interactive learning videos that have been developed are feasible to use and can increase the learning interest of class X students at MA Darul Azhar Tanah Bumbu in the medium category. With the existence of interactive video media, it is hoped that it can be used as a driving force for students' learning interest who have difficulty understanding learning material, especially in the subjects of Aqidah and Morals.

Keywords: *development, interactive learning videos, problem base learning, faith and morals, student interest in learning.*

Abstrak

Video pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran berupa gambar yang mempunyai tampilan visual dan audio yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran interaktif diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi praktis dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran interaktif yang valid dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa. Wawancara digunakan untuk mendapatkan permasalahan pada pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui peningkatan

minat belajar siswa. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 85%, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 84%. Hasil pengukuran meningkatkan minat siswa menggunakan uji n-gain memperoleh 0,47% dapat dikategorikan sedang. Sehingga video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu dalam kategori sedang. Dengan adanya media video ineteraktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai pendorong minat belajar siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak.

Kata Kunci: Pengembangan, video pembelajaran interaktif, problem base learning, aqidah dan akhlak, minat belajar siswa.

Pendahuluan

Pembelajaran menurut (Sadiman & kawan-kawan, 1986) ” Belajar (*learning*) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, belajar dapat terjadi dirumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah dan di masyarakat, serta berlangsung secara apa saja, dari apa, bagaimana dan siapa saja. Perubahan tingkah laku pada seseorang yang telah belajar adalah perubahan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikimotor*) dan perubahan sikap atau tingkah laku (*afektif*). Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi pada diri siswa sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang kian pesat semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara

yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran Aqidah dan Akhlak sangatlah penting bagi umat islam pada umumnya, karena didalam ilmu tersebut berbagai masalah dibahas sehingga orang yang memahami aqidah dan akhlak dengan benar akan dapat melaksanakan ibadahnya dengan baik.

Aqidah dan akhlak merupakan mata pelajaran yang ada di dalam Islam, dan sangatlah penting dimiliki oleh seorang muslim. Aqidah dan Akhlak dalam ajaran islam kaitannya sangat erat, dalam konsepsi islam aqidah dan akhlak tidak hanya sebagai media yang mencakup hubungan manusia dengan Allah SWT tetapi juga mencakup hubungan dengan sesama manusia ataupun dengan alam sekitar karena merupakan implementasi dari ajaran islam, dengan mempelajari aqidah dan akhlak kita sebagai umat manusia akan memiliki akhlak rasa sopan dan santun dalam kehidupan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Istiqlal, 2017). Saat ini, pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer

sudah banyak dan bervariasi, mulai dari aplikasi pengembangannya sampai dengan outputnya apakah itu berbentuk video, animasi, gambar, suara, dan teks (Sofyan, Mansur, & Assyauqi, 2016: 568).

Menurut (Arsyad, 2002) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide atau gagasan pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang di tuju. Dengan adanya media pembelajaran materi akan lebih mudah dipahami oleh guru dan siswa dengan adanya media pembelajaran ini pembelajaran yang di ajarkan oleh guru tidak akan menjadi monoton dan lebih menarik di pelajari.

Kedudukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah suatu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara pendidik dan siswa (Istiqlal, 2017). Dengan adanya interaksi yang baik antara pendidik dan siswa dapat meninggalkan kualitas pembelajaran dan membantu hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing lagi dengan kehadiran video. Menurut Munir, “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan maka objek pada video adalah nyata, dengan adanya video dalam pembelajaran akan lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa (Munir, 2012).

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup, video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau

suara yang sesuai. (Arsyad, Media Pembelajaran, 2011).

Video pembelajaran merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Menurut Munir, “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2012). Antusiasisme peserta didik dipengaruhi oleh motivasi yang didapatkan melalui media-media pembelajaran seperti video (Utama & Salim, 2021).

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 30 Agustus 2021 kepada pihak guru Madrasah Aliyah Darul Azhar Tanah Bumbu dengan hasil bahwa pembelajaran yang diajarkan belum menggunakan video pembelajaran untuk menyampaikan materi jadi guru hanya menggunakan Google Class Room dan via Whatsapp saja, jadi guru hanya memberikan materi kepada siswa untuk belajar mandiri. Sehingga siswa kurang fokus terhadap pembelajaran Aqidah dan Akhlak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mencoba untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan tujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Aqidah dan Akhlak dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu penulis mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak materi Aqidah Islam di Madrasah Aliyah Darul Azhar Tanah Bumbu.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)* metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009).

Penjelasan menurut (Sukmadinata & Nana, 2008) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Selanjutnya penjelasan menurut (Brog & Gall, 1983) mengenai penelitian pendidikan dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ialah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk video pembelajaran yang berbasis yang akan di upload ke google drive sekaligus mengetahui kelayakkan produk yang dikembangkan.

Produk yang dihasilkan berbentuk software dengan format mp4. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Pada penelitian ini penulis mengembangkan produk video pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media video pembelajaran ini.

Metode pengembangan *video* pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Terdapat empat tahapan pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan, yang meliputi *define*, *design*, *development* dan *disseminate*.

Tahap 4-D pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu pada tahap *define* terdiri dari analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta siswa (*learner analysis*) analisis materi (*material analysis*) analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan

pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Pada tahap *design* terdiri dari pemilihan media (*media selection*) pemilihan format (*format selection*) rancangan awal (*initial design*). Pada tahap *develop* terdiri dari validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*). Uji validasi dan uji coba pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa, dan terakhir merupakan tahap penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dilakukan di MA Darul Azhar Tanah Bumbu, sasarannya adalah siswa kelas X pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara analisis data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengolah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya akan digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Bentuk Pertanyaan
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan *video* pembelajaran menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media akan dianalisis dengan teknik persentase. Kriteria persentase skor menurut skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Persentase

Interval	Kriteria
84% > skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% > skor ≤ 84%	Layak
52% > skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% > skor ≤ 52%	Kurang Layak
20% > skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar siswa untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar siswa. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil minat awal dan minat akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Kategori
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0,3	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Dan Uji Kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di MA Darul Azhar. Metode penelitian ini merupakan penelitian *R&D (Research & Development)*. Model pengembangan pada video pembelajaran ini menggunakan model

pengembangan 4D yaitu *define, design, development, dan disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di MA Darul Azhar tanah Bumbu, diperoleh informasi berupa metode pembelajaran konvensional atau ceramah, materi pembelajaran hanya disampaikan melalui WhatsApp group atau google classroom yang menyebabkan kurang terpusatnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. Solusi yang diberikan oleh peneliti adalah pengembangan video pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu. Analisis Siswa bertujuan untuk mengamati karakteristik siswa yang berkaitan dengan kemampuan akademik, minat, serta gaya belajar siswa. Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun atau diterapkan kedalam video pembelajaran interaktif. Analisis konsep bertujuan untuk menyusun isi materi pada video pembelajaran agar materi yang disediakan pada video pembelajaran interaktif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran pada video pembelajaran interaktif.

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang suatu video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata

pelajaran Aqidah dan Akhlak. Tahap *design* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Pemilihan media, tahap ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan guna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada pada siswa kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu. Pemilihan format, pada tahap ini dilakukan perancangan isi materi pembelajaran serta membuat desain video pembelajaran interaktif. Desain awal, tahap ini merupakan proses pembuatan *flowchart* dan *storyboard* video pembelajaran interaktif.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran. Tahap *develop* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Validasi ahli, tahap ini bertujuan untuk memvalidasi konten materi mata pelajaran Aqidah dan Akhlak dalam video pembelajaran sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran minat belajar siswa.

Tahap Diseminasi (*diseminate*) tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan video pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)* metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009).

Penjelasan menurut (Sukmadinata & Nana, 2008) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk

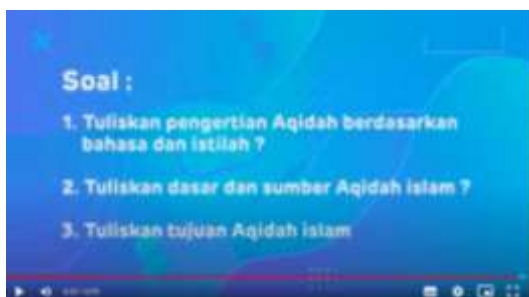
baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Selanjutnya penjelasan menurut (Brog & Gall, 1983) mengenai penelitian pendidikan dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ialah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk video pembelajaran yang berbasis yang akan di upload ke google drive sekaligus mengetahui kelayakkan produk yang dikembangkan.

Produk yang dihasilkan berbentuk software dengan format mp4. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pada penelitian ini penulis mengembangkan produk video pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media video pembelajaran interaktif ini. Video pembelajaran akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak. Video pembelajaran ini akan di unggah pada google drive dan disebarluaskan melalui guru mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di MA Darul Azhar Tanah Bumbu .

Berikut tampilan video pembelajaran interaktif mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di MA Darul Azhar Tanah Bumbu.





2. Kelayakan Video Pembelajaran

Video pembelajaran mendapat skor dari ahli materi sebesar 85% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 84% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan video pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Indikator penilaian	Skor Ahli
Penyajian materi	93,5%
Keseuaian media dan materi	75%
Bahasa dan komunikasi	87%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator penilaian	Rata-rata
isi video	87%
Tampilan video	81,5%

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang di ujicobakan kepada 20 orang siswa didapatkan nilai rata-rata minat awal 32,8 dari nilai maksimal 56. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata-rata 40,3 dari nilai maksimal 56. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,32 yang termasuk kedalam kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di MA Darul Azhar Tanah Bumbu cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Minat awal	32,8
Minat akhir	40,3
Nilai Maksimal	56
Gain	0,32
Kriteria	Sedang

Kesimpulan dan Saran

Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*) dengan dilakukannya empat tahapan pengembangan. Tahap pengembangan penelitian ini meliputi dari tahap pendefinisian atau analisis, tahap perencanaan pengembangan atau sering disebut desain pengembangan, tahap pengembangan dengan adanya proses uji validasi terhadap media yang dikembangkan oleh ahli materi, media dan naskah bahasa. Tahap akhir dari pengembangan media ini dengan dilakukannya penyebaran produk.

Hasil dari uji kelayakan media video interaktif dari ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dan hasil dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam perhitungan N-gain dikategorikan “Sedang”. Maka pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak materi Aqidah Islam di MA Darul Azhar Tanah Bumbu dikategorikan layak untuk digunakan.

Hasil dari pengembangan media video interaktif memberikan pengaruh peningkatan terhadap minat belajar siswa. Perbandingan minat awal belajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran dengan minataakhir belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dilihat dari kuesioner/angket siswa dan pengamatan lapangan langsung oleh guru dan peneliti

Berdasarkan penelitian ini, Bagi guru dapat menerapkan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak di MA Darul Azhar Tanah Bumbu untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak.

Bagi siswa dapat menggunakan media video pembelajaran interaktif sebagai pendorong minat belajar siswa yang kesusahan memahami penjelasan materi pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak.

Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan referensi dan khazanah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan video pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama atau berbeda yang akan digunakan pada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. raja Grafindo.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brog, & Gall. (1983). *Educational Research: An Introdiction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Pendidikan matematika*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., & kawan-kawan. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Sofyan, A., Mansur, H., & Assyauqi, M. I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Melalui E-Learning di Lingkungan

- Tenaga Pendidik FKIP ULM . Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Sugiyono. (2009). *Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, & Nana, S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation and Knowledge*, 74.