
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS WONDERSHARE FILMORA
PADA MATA PELAJARAN BISNIS ONLINE MATERI WEBSITE PEMASARAN
DENGAN PERANGKAT MOBILE**

Muhammad Saufiannor, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
saufiskenda@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to develop wondershare filmora based learning video, the learning video being develop for business online subject matter on website marketing topic for vocational school student class XII in SMKN 1 Banjarmasin. Using research and development method, this research uses a 4 D development model including the stages of defining, design, development and disseminate. The data collection techniques being used are observation, interviews and questionnaires. The validity test of the Wondershare Filmora-based learning video involved six experts consisting of 2 media experts, 2 subject matter experts, 2 script experts and language experts. The data in the study were analyzed descriptively. The results showed that the-based learning video for Wondershare Filmora business materials online was feasible to use in the development process referring to the 4D development model. So it can be said that the-based learning video Wondershare Filmora is very feasible to be used as a learning medium in the school concerned. The learning videos that have been developed are expected to be evaluated in further research or if they want to be used in other schools.

Keywords: media development, wondershare filmora, business online, 4d

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yaitu video yang dikembangkan untuk materi pelajaran bisnis *online* pada topik *website* pemasaran untuk siswa SMK kelas XII di SMK Negeri 1 Banjarmasin. Dengan Menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Uji Validitas video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* melibatkan enam orang ahli terdiri dari 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli naskah dan ahli bahasa. Data dalam penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* materi bisnis *online* ini sudah layak digunakan pada proses pengembangannya mengacu pada model pengembangan 4D. Sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah yang bersangkutan. Video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan dapat dievaluasi pada penelitian lanjutan atau apabila ingin digunakan di sekolah lain.

Kata Kunci: pengembangan media, wondershare filmora, bisnis online, 4d

Pendahuluan

Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran mengalami perubahan, pelaksanaan pembelajaran yang sebelumnya secara umum dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh. Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran memang dituntut untuk berkembang dengan inovatif (Rosida & Safeyah, 2020, p.30).

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran setiap guru hendaknya menggunakan media pembelajaran, contohnya berupa bahan dan peralatan yang menunjang. Hal tersebut dikarenakan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Banjarmasin tidak melakukan tatap muka secara langsung, tetapi dilaksanakan dalam jaringan dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* dan *Whatsapp*. Menurut Gikas & Grant sebagaimana dikutip oleh dalam (Handarini & Wulandari, 2020, p.479) pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, seperti *smartphone*, laptop, ataupun *tablet* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran dalam jaringan memerlukan perangkat khusus, apalagi mata pelajaran ini didesain serta terkait dengan pemanfaatan komponen dalam jaringan. Hal ini memerlukan perangkat pembelajaran yang sesuai untuk mendukung mata pelajaran *Bisnis Online*. *Bisnis Online* merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang yang mengandalkan internet untuk bertransaksi dengan bantuan perangkat kerja seperti komputer, *netbook*, *tablet* dan *smartphone* (Kurniawan, 2020). Mempelajari *Bisnis* merupakan hal penting bagi kehidupan manusia. Sebagai kegiatan penjualan bisnis digunakan di bidang ilmu pengetahuan, dan teknologi. Maka *bisnis online* berperan sebagai salah satu kegiatan memperjualbelikan barang atau jasa untuk mendapatkan keuntungan (laba). Mempelajari *Bisnis online* bagi peserta didik SMK merupakan hal penting dan memiliki banyak manfaat. Manfaat yang bisa didapatkan peserta didik yaitu dapat meningkatkan kreativitas, memperluas relasi, menciptakan

lapangan kerja dan memperkaya pengalaman dalam menghasilkan uang sendiri. Manfaat tersebut bisa didapatkan peserta didik dengan cara mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran *Bisnis Online* dalam rangka persiapan peserta didik sebelum terjun langsung melaksanakan *bisnis online* kelak dikemudian hari.

Permasalahan yang dialami pengajar adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran daring, karena tidak semua guru menguasai berbagai program pembelajaran sebagai media lain yang mendukung proses pembelajaran daring, sehingga hal ini menjadi permasalahan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Pohan, 2020). Pada saat pembelajaran pendidik memaparkan materi pelajaran *bisnis online* hanya fokus menggunakan metode ceramah tanpa diselingi dengan metode pembelajaran jenis lainnya dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa *Microsoft powerpoint* dengan desain seadanya. Pemilihan penggunaan media tersebut disebabkan pembuatannya dirasa mudah bagi pendidik. Padahal masih banyak jenis media pembelajaran lain yang mampu menunjang proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 1992). Agar seseorang guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka perlu bagi guru untuk memahami media yang ingin digunakan. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018, p.7). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran yaitu dengan video. Video merupakan perantara atau alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media video dapat memberikan pengalaman yang konkret bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga menggabungkan banyak data (gambar, gerak, suara, dan teks) dalam mode yang komplit sehingga pembelajaran dapat lebih mudah dilakukan, karena tidak harus

membagi peserta didik berdasarkan gaya belajarnya (Greenberg & Zenetis, 2012:19). Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan minat, (Latifah et al., 2018) perhatian, dan hasil belajar siswa (Hayati & Harianto, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada pengajar menunjukkan masih kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan guru, terutama media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh. Selain itu guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan untuk mengembangkan media ataupun pada proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri mengandalkan media *Google classroom* dan *powerpoint*. Mengenai media pembelajaran, pendidik juga merasa media *powerpoint* masih kurang menarik perhatian peserta didik, dalam proses pembelajaran jarak jauh tersebut. Maka dari itu, dengan adanya pengembangan video pembelajaran dirasa akan membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menyiapkan media pembelajaran yang modern, menarik dan praktis (Rufii, 2015).

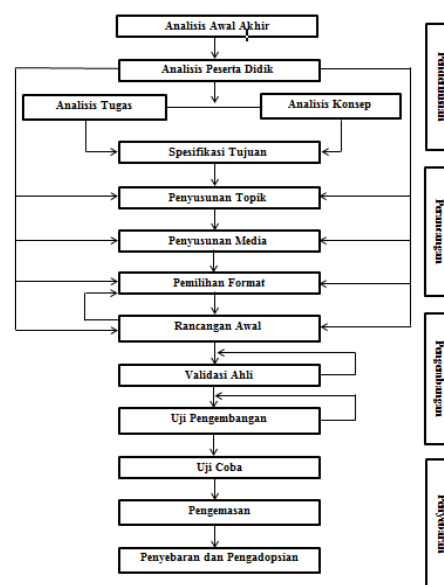
Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh peneliti. Gambaran secara umum video pembelajaran yaitu penjelasan materi pembelajaran bisnis *online* serta cara membuat website pemasaran sesuai dengan silabus dan RPP. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh/ daring di masa pandemi ini. Selain itu, video pembelajaran juga dapat dikirim melalui *youtube* untuk nantinya dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri.

Metode Penelitian

Penelitian ini juga termasuk kedalam bagian dari penelitian Research and Development (R&D), merupakan suatu metode penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh suatu produk serta menguji

efektifitas dari produk tersebut (Sugiono, 2018, p.395).Setelah produk yang dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu menguji terhadap kelayakan atau keefektifan dari produk tersebut. Dengan adanya video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sifatnya abstrak.

Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*). Pengembangan yang dilakukan menggunakan teori pengembangan perangkat pembelajaran (Thiagarajan, Semmel dan Semmel 1974, p.5). Model 4D terdiri dari empat tahapan utama yang diilustrasikan dengan gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan 4D

Subjek dalam penelitian ini merupakan para ahli yang terlibat dalam validasi terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli naskah dan ahli bahasa. Ahli media melibatkan dua orang dosen yaitu satu orang dosen teknologi pendidikan, satu orang dari dosen Universitas Negeri Makassar, ahli materi adalah dua orang guru pengampu mata pelajaran Bisnis *Online* yang berasal dari SMK Negeri 1 Banjarmasin, ahli naskah yaitu satu orang ahli naskah dari Balai

Pengembangan Media Radio Pendidikan Yogyakarta, dan satu orang ahli bahasa dari SMK Negeri 1 Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata pelajaran bisnis *online* untuk menguji kelayakan media tersebut. Maka, dilakukan dengan analisis data dengan menyusun observasi, wawancara, dan angket.

Observasi yang dilakukan gunanya untuk mengetahui secara langsung kondisi lapangan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan terhadap guru di SMK Negeri 1 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran bisnis *online*. Sedangkan kuesioner ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli naskah dan ahli bahasa untuk memvalidasi terkait media yang dikembangkan. Validasi materi meliputi aspek: desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi, pemanfaatan media dan penyajian. Validasi media meliputi aspek: kualitas media, penggunaan bahasa dan *layout* media. Validasi naskah meliputi aspek: teknik penulisan, visual, audio, penyajian video, prosedur pengembangan video pembelajaran, dan tata laksana. Validasi bahasa meliputi aspek: ukuran fisik media, desain media, tipografi cover media, ilustrasi isi media, tata letak isi media, tipografi isi media, dan ilustrasi isi media. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
76% - 100%	Sangat Valid (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)
51% - 75%	Cukup Valid (Dapat digunakan tetapi perlu evaluasi dan revisi lebih lanjut)
26% - 50%	Kurang Valid (Disarankan tidak digunakan, karena perlu evaluasi dan revisi besar)
0% - 25%	Sangat tidak Valid (Tidak boleh dipergunakan)

(Sugiyono, 2016, p.9)

Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan yang terdapat pada angket untuk ahli materi, ahli media, serta uji coba untuk peserta didik.

Saran akan digunakan untuk media pembelajaran video pada mata pelajaran Bisnis *Online*, dan analisis kuantitatif yaitu data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas untuk ahli media dan ahli materi serta uji coba untuk peserta didik yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel validitas. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

kevalidan (%) =

$$\frac{\text{Jumlah skor hasil kevalidan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran menggunakan R&D (*Research and development*). Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji efektifitas dari produk tersebut. (Sugiyono, 2018, p.395). Adapun model yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini menggunakan model 4d (*four-d models*) yang membahas 4 tahapan utama yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Lebih lengkapnya terkait proses pengembangannya sebagai berikut.

Tahap pertama *define* (Pendefinisian) adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan awal (*font and analysis*) dimana peneliti melakukan observasi di sekolah dan mewawancarai guru mata pelajaran bisnis *online* sekolah untuk memahami permasalahan awal. Suatu tahapan dimana peneliti menganalisis karakteristik siswa SMK dengan mempertimbangkan berbagai aspek (*learner analysis*). Pada tahap analisis konsep, peneliti menyiapkan konsep dengan mengacu pada kurikulum dan RPP mata pelajaran bisnis *online*. Tahap analisis tugas meliputi analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pembelajaran bisnis *online*. Tahap terakhir adalah penetapan

tujuan pendidikan, dimana peneliti menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti yang terdapat dalam kurikulum. Maka, diperlukannya tahap pendefinisian ini untuk pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*.

Tahapan kedua, tahapan desain atau *design* adalah tahapan yang melibatkan hal-hal kecil seperti penyusunan topik pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Tahap penyusunan topik pembelajaran dilakukan untuk menentukan topik utama yang terdapat dalam video pembelajaran. Peneliti mempertimbangkan langkah-langkah selanjutnya yang telah dilakukan sebelumnya, dimana tahap pemilihan media memutuskan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora*. Tahap pemilihan format, dimana peneliti memutuskan berbagai format dalam pembuatan media, antara lain desain konten pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan desain sumber belajar dan media pembelajaran. Tahap desain awal, dimana peneliti membuat *prototipe* media pada tahap ini dengan merancang *storyboard* media selanjutnya yaitu ada 3 langkah yang dilakukan pada tahap ini. (1) Praproduksi, langkah awal dimulai dengan cara menyiapkan bahan-bahan untuk digunakan dalam membuat video pembelajaran seperti PC atau Komputer yang telah terinstall aplikasi *wondershare filmora*, Kamera dan tripod dan *green screen* untuk membuat video. Setelah semua bahan sudah siap, tahap selanjutnya adalah memproduksi video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* persiapan dimulai dengan memasang *green screen* kemudian menyiapkan kamera dan tripod. (2) Produksi, langkah kedua dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario video pembelajaran yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih latar belakang video sesuai dengan materi yang ada pada gambar papan tulis *wondershare filmora*. Selanjutnya adalah membuat editing script atau naskah editing yang dilengkapi dengan uraian untuk narasi, voice over, ilustrasi music, dan efek audio untuk diteruskan ke editing (Apriliani, dkk, 2019, pp.57-65). Pembuatan video diawali dengan memilih

desain latar belakang dan gambar pada bagian video, selanjutnya ditambahkan presenter pada video serta teks untuk menjelaskan materi sesuai dengan skenario. Pada langkah ini dilakukan editing dan koreksi terhadap video pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 2 Penambahan Latar Belakang



Gambar 3 Menambahkan Materi



Gambar 4 Menambahkan Presenter

(3) Pasca Produksi, Menurut Young et.al. (2008), tahapan pasca produksi tampaknya berhasil bila dikombinasikan dengan perencanaan pemasaran dan produksi. Setelah selesai video pembelajaran selanjutnya produk yang telah dibuat kemudian di burning kedalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia di sekolah seperti VCD player, DVD Player, Komputer, maupun Laptop.

Tahapan ketiga yaitu Pengembangan (*development*) merupakan tahapan pembuatan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahapan design. Setelah video pembelajaran selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap media yang telah selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 1 orang ahli naskah dan 1 orang ahli bahasa serta uji coba kepraktisan media.

Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari penilaian 2 orang ahli materi diperoleh dari 23 butir pertanyaan. Hasil persentase rata-rata yang didapatkan adalah 86,45% sehingga dapat dikategorikan sangat valid.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
	1	2		
Desain Pembelajaran	95%	85%	90%	Sangat Valid
Isi Materi	90%	85%	87,5%	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	92%	80%	86%	Sangat Valid
Pemanfaatan Media	87,5%	75%	81,25%	Sangat Valid
Penyajian	90%	85%	87,5%	Sangat Valid
Rerata Skor Total			86,45%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, persentase yang didapat adalah 88,86%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil

yang didapatkan adalah 88,86% dengan kategori Sangat Valid.

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
	1	2		
Kualitas media	98,07%	75%	86,53%	Sangat Valid
Penggunaan bahasa	100%	89,28%	94,64%	Sangat Valid
Layout media	95,83%	75%	85,41%	Sangat Valid
Rerata Skor Total			88,86%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Naskah.

Tabel 4 Hasil Validasi Naskah

Aspek yang divalidasi	Skor Ahli Naskah	Kategori
Teknik penulisan	75%	Valid
Visual	79,16%	Sangat Valid
Audio	75%	Valid
Penyajian video	75%	Valid
Prosedur pengembangan video pembelajaran	75%	Valid
Tata laksana	75%	Valid
Rerata Skor Total	75,69%	Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian ahli naskah, persentase yang didapat adalah 75,69%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil

yang didapatkan adalah 75,69% dengan kategori Valid.

Hasil Validasi Bahasa

Tabel 5 Hasil Validasi Bahasa

No	Aspek yang Divalidasi	Hasil penilaian	Kategori
		Ahli Bahasa	
1	Ukuran fisik media	75%	Valid
2	Desain media	75%	Valid
3	Tipografi cover media	75%	Valid
4	Ilustrasi isi media	75%	Valid
5	Tata letak isi media	75%	Valid
6	Tipografi isi media	65,62%	Valid
7	Ilustrasi isi media	75%	Valid
Rerata skor total		73,66%	Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, persentase yang didapat adalah 73,66%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 73,66% dengan kategori Valid.

Uji Coba Kepraktisan Media

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa untuk kepraktisan media, persentase yang didapat adalah 80,86%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kepraktisan media. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 80,86% dengan kategori Baik/Praktis.

Tabel 6 Ujicoba Kepraktisan Media

No	Aspek Uji Coba Produk	Hasil penilaian	Kategori
		Siswa	
1	Tampilan	81,59%	Baik/Praktis
2	Pengoperasian	80,09%	Baik/Praktis
3	Kemanfaatan	80,90%	Baik/Praktis
Rerata skor total		80,86%	Baik/Praktis

(Sumber : Data Primer)

Selanjutnya tahapan disseminate (Penyebaran), tahap penyebaran media video pembelajaran untuk dipergunakan. Dalam penelitian ini, Tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk SMK Negeri 1 Banjarmasin, media sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan di SMK Negeri 1 Banjarmasin.

Simpulan

Pada proses pengembangan video pembelajaran berbasis wondershare filmora dikembangkan dengan model 4d (*four-d*) yang memiliki 4 tahapan utama antara lain *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan suatu media berupa video pembelajaran berbasis wondershare filmora yang berisi topik website pemasaran dengan perangkat mobile dengan total durasi selama 10 menit. Berdasarkan kelayakan penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata pelajaran bisnis *online* materi website pemasaran dengan perangkat mobile. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid/Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Bagi penelitian yang selanjutnya peneliti menyarankan agar video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang telah dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi pelajaran yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Greenberg, D. A., & Zenetis, J. (2012), *The Impact of Broadcast and Streaming Video in Education*. California: Cisco System Inc. p.19
- Handarini, Oktafia Ika. & Wulandari, Siti Sri (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19* dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 8, Nomor 3.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Latifah, S., Irwandani, & Suratun. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Channel Youtube : Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas Viii Smp Learning Video Based Integrated Problem Solving Chanel Youtube : Development In Light Class Market VIII Kemajuan dibidang Teknologi In. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(November), 271– 282.
- Pohan, Albert Efendi. (2020) *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan ilmiah*. Jawa Tengah : Cv. Sarnu Untung.
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Rosida, D.F., & Safeyah, M. (2020). “*Video Pembelajaran Mapel Unas Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Desa Kramat inggil Gresik*”. *JABN*, 1 (2), p.30 .
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.
- Z. Apriliani, U. Hasanah, and A.S. Anas, “Pembuatan Video Profile dengan Efek Vintage Kampung Wisata adat Sengkoah sebagai Media Informasi,” *JTIM J.TeknoI.Inf.dan Multimed.*, Vol. 1, no. 1, pp. 57-65,2019
- Website :
Kurniawan, (2020). Pengertian Bisnis Online Menurut Pakar Indonesia. <https://belajargiat.id/pengertian-bisnis-online-menurut-para-ahli/> diakses pada 20 November 2021.