

**Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual
Berbasis *Windows Movie Maker*
Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Sistem Ekonomi**

Fidya Arie Pratama^{1✉}, Dwi Mutiara Sari²

IAI BBC¹, IAIN Syekh Nurjati²

Email : fidyaarie@gmail.com¹, mutiaradwi889@gmail.com²

Received: 2021- 02 - 22; Accepted: 2021- 03 - 25; Published: 2021- 03 - 30

ABSTRACT

As the times progress rapidly, technological developments will also accelerate. With the increasing use of computers, teachers can also take advantage of technology in learning activities. One of them is to use the Windows Movie Maker program. The instruments used in this study were questionnaires and tests. Based on the results of the study it can be concluded that the student response to the use of audio-visual learning media based on Windows Movie Maker is quite positive, this is evidenced by the student response criteria of 68.31% which is included in the strong interpretation criteria. Meanwhile, the use of Windows Movie Maker-based audio-visual learning media has had an effect of 41.3% and the rest is determined by other variables. This is evidenced by the significance value of 0.000 where the value of $0.000 < 0.05$ and the value of t_{count} is 4.197 with degrees of freedom (dk) $n-2 = 27-2 = 25$ so that the t table is 2.060. Because the sig value $0.000 < 0.05$ or $t_{table} (2.060) < t_{count} (4.197)$, H_0 is rejected. Meanwhile, learning activities using audio-visual learning media based on Windows Movie Maker proved to be better than learning activities that only used conventional media. This is evidenced by the N-gain average value of the experimental class of 0.64, while the N-gain value of the control class is only 0.35.

Keywords: movie maker; audio visual; retention of material.

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat maka perkembangan teknologi juga akan semakin cepat. Dengan semakin banyaknya penggunaan komputer maka guru juga dapat memanfaatkan teknologi dalam kegiatan

pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan program *windows movie maker*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* cukup positif, hal ini dibuktikan dengan kriteria respon siswa sebesar 68,31% yang termasuk dalam kriteria interpretasi kuat. Sementara penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* telah memberikan pengaruh sebesar 41,3% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} adalah 4,197 dengan derajat kebebasan (dk) $n-2 = 27-2 = 25$ sehingga t_{tabel} sebesar 2,060. Karena nilai $sig < 0,05$ atau $t_{hitung} (4,197) > t_{tabel} (2,060)$ maka H_0 ditolak. Sementara itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* terbukti lebih baik daripada kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-gain kelas eksperimen sebesar 0,64 sedangkan untuk nilai N-gain kelas kontrol hanya sebesar 0,35.

Kata kunci : *movie maker*; audio visual; pemahaman materi.

Copyright © 2021 Eduprof : Islamic Education Journal

Journal Email : eduprof.bbc@gmail.com / jurnaleduprof.bungabangsacirebon.ac.id

PENDAHULUAN

Dengan dicanangkannya wajib belajar 9 tahun oleh pemerintah, dewasa ini perkembangan dunia pendidikan sangat berkembang pesat. Seluruh pelosok negeri menjadi tersentuh oleh pendidikan, walaupun secara kualitas tidak dapat disamakan dengan kota-kota besar di Indonesia. Hal ini menyebabkan guru sebagai tenaga pendidik harus selalu mengembangkan dunia pendidikan. Mulai dari proses pembelajaran, metode pembelajaran, hingga penggunaan media pembelajaran terus dicari pembaharuannya.

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat¹. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan Berdasarkan hasil pengamatan, masih banyak guru yang hanya menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan media papan tulis dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Akibatnya terkadang siswa merasa jenuh dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru yang pada akhirnya materi tidak dapat diserap oleh siswa².

Akibatnya prestasi belajar siswa menjadi rendah dan siswa tidak dapat memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya, yang kemudian berimbas kepada ketidakmampuan siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran ekonomi. Setiap siswa dapat dikatakan berhasil jika telah melampaui nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berhasil atau tidaknya siswa dapat dilihat dari nilai hasil evaluasi yang telah dilakukan baik disetiap ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir semester.³

Tingkat pemahaman materi merupakan hal penting untuk mengetahui tingkat kematangan dari siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Apabila tingkat pemahaman materi kurang baik, maka guru tersebut secara langsung telah gagal dalam mendidik dan menyampaikan materi pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu desain dalam menyampaikan sebuah materi. Desain tersebut dapat dengan mudah digunakan apabila guru dapat melakukan inovasi dalam menggunakan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dari guru kepada siswa agar tercipta suatu hubungan yang saling memahami dari penyampai materi kepada penerima materi yang pada akhirnya materi dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu inovasi

¹ Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa

² Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa

³ Asriati Febi. 2012. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi FKIP Universitas Pendidikan Indonesia : Tidak Diterbitkan

dalam penggunaan media pembelajaran adalah dengan menggunakan program aplikasi komputer *windows movie maker*.⁴

Pada penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* ini guru mendesain atau membuat video yang berkaitan dengan materi terlebih dahulu dengan menggunakan *software windows movie maker* yang telah tersedia dalam komputer. Aplikasi ini mudah untuk digunakan, bahkan oleh orang awam sekalipun. *Software* ini bisa digunakan untuk membuat koleksi foto menjadi sebuah *video clip* yang dilengkapi dengan background lagu. Bahkan tampilannya juga bisa didesain sendiri oleh guru, sehingga diharapkan dengan menggunakan media ini guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁵

Didasarkan atas pemaparan teori tersebut maka penulis beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* dirasakan lebih tepat guna dalam menyampaikan materi pembelajaran ekonomi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru seperti media papan tulis ataupun penggunaan media pembelajaran yang lainnya. Karena terkadang jika menggunakan media papan tulis atau media yang biasa digunakan oleh guru, siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran kemudian siswa tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pada akhirnya dapat berakibat kepada penurunan hasil belajar siswa⁶

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Kemudian menurut Criticos “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran⁷.

Sedangkan menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat manusia mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap⁸. Di zaman yang semakin kompleks ini dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk selalu dapat berinovasi dalam menyampaikan materi di depan kelas.

⁴ Dhajiri Kosasih, dkk. 2015. *Desain dan Pembelajaran IPS*. Jakarta : Universitas Terbuka Depdiknas

⁵ Haryoko Spto. 2019. *Efektifitas Pemanfaatan Penggunaan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Skripsi Universitas Negeri Makasar : Tidak Diterbitkan.

⁶ Hernawan Asep Herry, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press

⁷ Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa

⁸ Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat maka akan menjadikan guru harus lebih mengasah kemampuannya dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, agar suasana belajar mengajar tidak membosankan dan siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran⁹.

Oleh karena media sebagai pembawa atau perantara adakalanya ada peserta didik yang berhasil menerima dengan baik dan adakalanya tidak berhasil atau gagal. Media pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya media pembelajaran kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan secara efektif dan efisien, dengan tidak menggunakan media proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berjalan secara maksimal. Oleh karena itu menurut anggapan penulis bahwa kegiatan pembelajaran sudah selayaknya dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik selain dari segi visual (penglihatan) juga dapat ditambah dengan penggunaan media audio (pendengaran) yang pada akhirnya diharapkan dapat memaksimalkan tingkat pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa¹⁰.

Berkaitan dengan posisi media dalam sistem pembelajaran, maka menurut Vernon A. Magnesen Manusia pada hakikatnya dapat belajar melalui enam tingkatan, yaitu : (1) 10% dari apa yang dibaca, (2) 20% dari apa yang didengar, (3) 30% dari apa yang dilihat, (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengar, (5) 70% dari apa yang dikatakan, (6) 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan¹¹. Sedangkan menurut Peoples seluruh pengetahuan yang kita peroleh didapatkan dari :

1. 75% dari melihat .
2. 13% dari mendengar, dan.
3. 12% dari mengecap, mencium, dan meraba¹².

Sebuah filosofi cina mengatakan tentang media pembelajaran bahwa, jika saya mendengar maka saya dapat lupa, jika saya melihat maka saya akan ingat, dan jika saya melakukan, saya lebih paham. Oleh karena itu menurut anggapan penulis bahwa kegiatan pembelajaran sudah selayaknya dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik selain dari segi visual (penglihatan) juga dapat ditambah dengan penggunaan media audio (pendengaran) yang pada akhirnya diharapkan dapat memaksimalkan tingkat pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa¹³.

⁹ Al Muchtar Suwama. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung : Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia

¹⁰ Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

¹¹ Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya

¹² Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya

¹³ Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina

Sesuai dengan namanya, media Audio-visual, merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu media audio dan media visual. Pengajaran dengan menggunakan media audio-visual selalu bercirikan dengan pemakaian perangkat keras selama melangsungkan kegiatan proses pembelajaran. Biasanya pengajaran dengan menggunakan media audio-visual harus dilengkapi dengan beberapa peralatan seperti komputer, mesin proyektor film, tape recorder, *sound system*, dan proyektor visual yang lebar. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar”. Sementara itu media audio-visual terbagi dalam : a) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam. Seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara. b) Audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*¹⁴

Semakin sadarnya pendidik akan pentingnya media pembelajaran menyebabkan para guru semakin termotivasi untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi maka komputer dengan berbagai program yang ada didalamnya juga untuk dijadikan sebagai pembuatan media pembelajaran audio-visual. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan program *Windows Movie Maker*. Manfaat mempelajari *windows movie maker* diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Membuat metode pengajaran lebih interaktif dan menarik.
2. Memadukan unsur audio-visual sehingga mendorong minat belajar siswa.
3. Efisiensi waktu pengajaran.
4. Proses belajar mengajar lebih *flexible*¹⁵.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen pada siswa kelas X SMA Islam Al-Azhar 5 Cirebon. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, dengan cara membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diperoleh dari hasil karena adanya perlakuan dengan yang tidak mendapat perlakuan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas X di

Budhaya

¹⁴ Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa

¹⁵ Sudjana Nana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

SMA Islam Al-Azhar 5 Cirebon. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling (Random sampling sederhana). Dimana pemilihan kelas dilakukan bila objek yang akan diteliti banyak dan untuk menentukan kelas mana yang akan dijadikan sampel penelitian, maka kelas diambil berdasarkan kelas yang telah dipilih, kemudian dilakukan pengamatan terhadap seluruh siswa pada kelas yang terpilih. Yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 dan siswa kelas X.2, Dalam metode eksperimen keberhasilan dan keefektifan media pembelajaran yang diujikan dapat dilihat dari perbedaan nilai tes kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (pree-test) dan setelah diberi perlakuan (post-test). Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau *questionnaire* dan tes tulis.

Desain penelitian ini merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengolahan data, sampai pada analisis data selama kegiatan penelitian. Teknik analisis yang telah dirancang dan direncanakan harus ditinjau ketepatan dan reabilitasnya dengan data yang sudah terkumpul agar menjadikan data yang telah didapatkan dapat valid dan menghasilkan sebuah informasi. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan pendapat¹⁶ yang dijelaskan dalam suatu bagan berikut:

| | | | |
|---|----------------|----------------|----------------|
| E | O ₁ | X ₂ | O ₂ |
| K | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

X1 : Kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis Windows *Movie Maker*

X2 : Kelas kontrol dengan tanpa menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis Windows *Movie Maker*

O₁ = O₃ = Tes awal (pretes) O₂ = O₄ = Tes akhir (postes)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Windows Movie Maker*

Berdasarkan pengolahan hasil angket siswa pada kelas eksperimen, secara umum siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker*. Mereka terlihat cukup antusias dan terlibat

¹⁶ Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

aktif pada setiap aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil angket secara umum, diperoleh data sebagai berikut. Jumlah skor kriterium (apabila setiap item mendapat skor tertinggi) yaitu = (skor tertinggi tiap item = 5) x (jumlah item = 14) x (jumlah responden = 27) adalah 1890. Jadi dapat disimpulkan bahwa jumlah rekapitulasi skor data angket adalah 1291. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa pada mata pelajaran ekonomi yang menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* adalah, yaitu $(1291:1890) \times 100\% = 68,31\%$ dan apabila diinterpretasi nilai 68,31% termasuk kedalam kriteria kuat.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audi-Visual Berbasis *Windows Movie Maker* Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Sistem Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X.

Pada uji korelasi dapat disimpulkan bahwa dengan mengambil signifikansi (α) sebesar 0,05 diperoleh nilai Sig. (1-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. (1-tailed) = 0,000 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* terhadap tingkat pemahaman materi sistem ekonomi. Berdasarkan uji koefisiensi determinasi nilai *R Square* 0,413 berasal dari nilai koefisiensi korelasi 0,643. Nilai *R-Square* disebut koefisien determinansi atau $D = r^2 \times 100\% = 0,634^2 \times 100\% = 41,3\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* mempengaruhi tingkat pemahaman materi sistem ekonomi sebesar 41,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

3. Perbedaan Tingkat Pemahaman Materi Siswa

Kemampuan tingkat pemahaman siswa dapat dilihat dari nilai pre-test dan nilai post-test. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah sebesar 45,4285 sedangkan untuk kelas kontrol adalah sebesar 44,4400. Berdasarkan hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dapat dilihat bahwa diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,725. Karena nilai Sig. (2-tailed) 0,725 > 0,05 maka H_0 diterima. Yang berarti bahwa nilai rata-rata skor pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda. Ini berarti kemampuan awal siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama.

Sedangkan untuk nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah sebesar 79,2622 sedangkan untuk kelas kontrol adalah sebesar 64,4481. Berdasarkan hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dapat dilihat bahwa diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor post-test kemampuan siswa yang menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* berbeda dari yang tidak

menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker*. Ini berarti tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual berbasis *windows movie maker* (kelas eksperimen) lebih baik dari pada kegiatan pembelajaran dengan tidak menggunakan media audio-visual berbasis *windows movie maker* (kelas kontrol).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian, maka penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut : 1) Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* cukup baik dan positif. Siswa merasa termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga selalu memperhatikan setiap detail dari pemutaran video sehingga siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena materi disajikan dan dikemas dengan menarik. Hal ini dibuktikan dengan ketika para siswa diminta untuk mengisi angket tentang media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* mereka mengisi angket tersebut dengan respon yang positif. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media audio-visual berbasis *windows movie maker* terhadap tingkat pemahaman materi sistem ekonomi, dimana hasil ini diperoleh dari uji determinasi yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual berbasis *windows movie maker* mempengaruhi tingkat pemahaman materi sistem ekonomi sebesar 41,3 %. 3) Pada kegiatan pre-tes kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Dimana kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 45,4285 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 44,4400. Setelah adanya perlakuan, pada kegiatan post-tes ternyata rata-rata kelas eksperimen meningkat cukup tinggi yaitu sebesar 79,2622 sedangkan untuk kelas kontrol hanya meningkat sebesar 64,4481. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *windows movie maker* (kelas eksperimen) telah memberikan perbedaan tingkat pemahaman materi dengan kelas yang kegiatan pembelajarannya hanya menggunakan media konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muchtar Suwarma. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung : Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa
- Asriati Febi. 2012. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi FKIP Universitas Pendidikan Indonesia : Tidak Diterbitkan

- Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Dhajiri Kosasih, dkk. 2015. *Desain dan Pembelajaran IPS*. Jakarta : Universitas Terbuka Depdiknas
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hake. R. R. (2007). *Design-Based Research in Physics Education Research: A Review*. [Online]. www.physics.indiana.edu/~hake/DBR-Physics3.pdf
- Haryoko Sapto. 2019. *Efektifitas Pemanfaatan Penggunaan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Skripsi Universitas Negeri Makasar : Tidak Diterbitkan.
- Hernawan Asep Herry, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidayat. 2010. *Menyusun Skripsi dan Tesis*. Bandung : Informatika.
- Nasution. 2018. *Tekhnologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Prabowo Hendro, dkk. 2015. *Ekonomi*. Depok : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Prasetyo Bambang & Lina Mitfatul Jannah. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rudianto. 2017. *Pelajaran Ekonomi Untuk SMA/ MA Kelas X*. Depok : Arya Duta
- Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina Budhaya.
- Santosa Insap P. 2014. *Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Sapadli Lukman. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Jalaksana Kab. Kuningan*. Skripsi FKIP Jurusan Ekonomi Unswagati Cirebon : Tidak Diterbitkan
- Sudijono Anas. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana & Rivai Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana Nana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta

- Sugiyono. 2018. *Statistik Non Parametris Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Syukur Fatah. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Semarang : Walisongo Press
- Trihendradi T. 2019. *7 Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS 17*. Yogyakarta : Andi