

# Menganalisis Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SMA 6 Padang

Grisma Yuli Arta<sup>1</sup>, Putri Wulandari<sup>2</sup>, Dina Fitria Handayani<sup>3</sup>

[grismayuliarta62@gmail.com](mailto:grismayuliarta62@gmail.com), [pw972923@gmail.com](mailto:pw972923@gmail.com)

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Adzkaa, Indonesia

Alamat: Jl. Taratak Paneh No. 7 Korong Gadang, Kalumbuk, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat 25175

Korespondensi Penulis: [grismayuliarta62@gmail.com](mailto:grismayuliarta62@gmail.com)

**Abstract.** *The aim of this research is to analyze the effectiveness of interactive learning media in the form of interactive videos in increasing the motivation to learn Indonesian at SMA 6 Padang students. This research uses the classroom action method (PTK) with a quantitative and qualitative approach. The method used is a data collection method involving SMA 6 students as samples. The instruments used were questionnaires to measure learning motivation, and tests for Indonesian language learning achievement. The research results showed that each score from the distributed questionnaire reached 93%, which shows that the use of learning media in the form of interactive videos is very effective in increasing learning motivation and learning achievement in SMA 6 Padang students.*

**Keywords:** *Effectiveness, Media, interactive,*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif berupa video interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa SMA 6 Padang. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode yang di gunakan yaitu metode pengumpulan data yang melibatkan siswa SMA 6 sebagai sampel. Instrumen yang digunakan yaitu angket untuk mengukur motivasi belajar, dan tes untuk prestasi belajar bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masing masing skor dari angket yang di sebar mencapai 93% yang menunjukkan penggunaan media pembelajarn berupa video interaktif sangat efektif di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada siswa SMA 6 Padang.

**Kata kunci :** Keefektifan, Media, interaktif,

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang disusun berdasarkan kriteria yang menarik dan mudah di pahami. Media Pembelajaran yang di susun terstruktur dapat mendorong semangat belajar siswa saat di kelas. Menurut Kosasih (2014) menyatakan

“pembelajaran yakni suatu usaha (mengajar) yang bisa mendorong peserta didik untuk belajar”. Jadi dapat dikatakan penggunaan media yang efektif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih optimal.

Maka dari itu peneliti memilih salah satu cara meningkatkan keefektifan motivasi dan prestasi siswa SMA 6 Padang, menggunakan Video pembelajaran interaktif yang di rancang untuk menciptakan pengalaman belajar lebih menarik dan dinamis yang melibatkan siswa secara langsung dengan fitur fitur seperti pertanyaan yang di harapkan mampu meningkatkan motivasi belajar. Dari permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengetahui meneliti (1) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berupa video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMA 6 Padang? (2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan belajar siswa ketika menggunakan video pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran lainnya? (3) Bagaimana pengaruh karakteristik siswa (gaya belajar, tingkat kemampuan, dan keterlibatan aktif) terhadap efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran?

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitiannya yaitu Siswa SMA 6 Padang. Dengan fokus utamanya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mereka.

Pengumpulan data menggunakan dua instrumen utama berupa angket dan tes. Data yang di peroleh dari angket yang di isi oleh peserta didik akan di ambil untuk di analisis menggunakan uji validasi (motivasi siswa dan keefektifan media pembelajaran yang di kembangkan). Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala *likert*, Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932). Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid karena setiap butir

pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikannya. seperti tabel berikut:

**Tabel 1. Skala Penilaian untuk mengukur validasi (Keefektifan pembelajaran, Motivasi dan Prestasi Belajar)**

| Skor     | Keefektifan Pembelajaran | Motivasi Belajar | Prestasi Belajar |
|----------|--------------------------|------------------|------------------|
| 0 - 20   | Sangat Tidak Efektif     | Sangat Rendah    | Sangat Rendah    |
| 21 - 40  | Tidak Efektif            | Rendah           | Rendah           |
| 41 - 60  | Cukup Efektif            | Sedang           | Sedang           |
| 61 - 80  | Efektif                  | Tinggi           | Tinggi           |
| 81 - 100 | Sangat Efektif           | Sangat Tinggi    | Sangat Tinggi    |

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas modul maka ditentukan terlebih dahulu skor maksimum pada lembar validitas. Untuk menentukan skor maksimum maka skor dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2012: 89) sebagai berikut:

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir validitas

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6  
PADANG**

Kemudian dicari rerata skor dari nilai akhir semua validator dengan

rumus:

$$\bar{x}_{NA} = \frac{\sum_{i=1}^n NA_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}_{NA}$  = rerata hasil penilaian dari semua validator

$NA_i$  = nilai akhir penilaian validator ke-I

$n$  = banyak validator

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini menyajikan hasil keefektifan penggunaan video interaktif untuk meningkatkan hasil motivasi prestasi belajar pada siswa SMA 6 Padang. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan video interaktif pada siswa SMA 6 Padang, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Berdasarkan analisis yang di peroleh dari angket keefektifan pembelajaran, motivasi belajar, prestasi belajar yang didapat dari 32 orang siswa skornya sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Skala Penilaian validasi (Keefektifan pembelajaran, Motivasi dan Prestasi Belajar)**

| No | Siswa | Keefektifan | Motivasi | Prestasi |
|----|-------|-------------|----------|----------|
|----|-------|-------------|----------|----------|

|    |     |    |    |    |
|----|-----|----|----|----|
| 1  | AA  | 75 | 68 | 72 |
| 2  | AR  | 82 | 79 | 85 |
| 3  | AD  | 60 | 55 | 58 |
| 4  | ALA | 78 | 72 | 76 |
| 5  | ACA | 85 | 80 | 83 |
| 6  | AP  | 90 | 88 | 93 |
| 7  | AM  | 65 | 60 | 62 |
| 8  | BA  | 72 | 70 | 75 |
| 9  | CR  | 88 | 85 | 90 |
| 10 | CPB | 70 | 65 | 68 |
| 11 | DNP | 80 | 75 | 78 |
| 12 | DAP | 76 | 72 | 74 |
| 13 | EZ  | 84 | 80 | 86 |
| 14 | FAR | 79 | 76 | 80 |
| 15 | FK  | 92 | 90 | 94 |
| 16 | GT  | 68 | 62 | 65 |
| 17 | GR  | 83 | 78 | 82 |
| 18 | IRL | 74 | 70 | 74 |
| 19 | IGH | 77 | 73 | 76 |

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6  
PADANG**

|    |     |    |    |    |
|----|-----|----|----|----|
| 20 | IIF | 86 | 82 | 88 |
| 21 | LR  | 62 | 58 | 60 |
| 22 | MS  | 95 | 92 | 96 |
| 23 | MD  | 73 | 68 | 70 |
| 24 | MZS | 81 | 76 | 79 |
| 25 | MW  | 71 | 67 | 69 |
| 26 | NZ  | 89 | 86 | 91 |
| 27 | OEF | 67 | 63 | 65 |
| 28 | R   | 87 | 83 | 89 |
| 29 | RTK | 76 | 72 | 75 |
| 30 | RD  | 82 | 78 | 81 |
| 31 | RRA | 69 | 64 | 67 |
| 32 | GP  | 91 | 87 | 93 |

#### 4. PEMBAHASAN

Dari tabel di atas maka dihasilkan :

##### 1. Keefektifan Pembelajaran:

Rata-rata: 78.31

Kategori: Efektif (61-80)

##### a. Distribusi:

300 | **PUSTAKA** - VOLUME 4, NO. 3, JULI 2024

Sangat Efektif (81-100) : 13 siswa (40.63%)

Efektif (61-80) : 17 siswa (53.13%)

Cukup Efektif (41-60): 2 siswa (6.25%)

Tidak Efektif (21-40): 0 siswa

Sangat Tidak Efektif (0-20): 0 siswa

## 2. Motivasi Belajar:

Rata-rata: 73.88

Kategori: Tinggi (61-80)

### a. Distribusi:

Sangat Tinggi (81-100): 10 siswa (31.25%)

b. Tinggi (61-80): 20 siswa (62.5%)

c. Sedang (41-60): 2 siswa (6.25%)

d. Rendah (21-40): 0 siswa

Sangat Rendah (0-20): 0 siswa

## 3. Prestasi Belajar:

Rata-rata: 77.91

Kategori: Tinggi (61-80)

### a. Distribusi:

Sangat Tinggi (81-100): 13 siswa (40.63%)

Tinggi (61-80): 17 siswa (53.13%)

Sedang (41-60): 2 siswa (6.25%)

Rendah (21-40): 0 siswa

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6 PADANG**

Sangat Rendah (0-20): 0 siswa

Pada pembahasan tabel di atas rata-rata dengan menggunakan perhitungan validasi yang di analisis maka penggunaan keefektifan video interaktif dalam pembelajaran mencapai 78.31 yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berhasil meningkatkan pengamalgaman belajar yang menarik bagi siswa SMA 6 Padang. Meskipun penelitian ini secara tidak langsung membandingkan antara penggunaan video interaktif dengan media pembelajaran lainnya terdapat perbedaan yang signifikan yang terdapat pada motivasi belajar siswa mencapai 73.88 yang termasuk ke dalam kategori tinggi yang menunjukkan bahwa penggunaan Video interaktif sangat memotivasi minat mereka. Dan di lihat dari karakteristik siswa, dominan siswa tersebut dapat memanfaatkan video interaktif tersebut dengan baik dengan mencapai prestasi belajar mereka dengan rata rata skor 77.91 dengan kategori tinggi yang menunjukkan video interaktif dapat mengakomodasikan karakteristik siswa dengan baik. Media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan tujuan awal pengembangan tersebut.

#### B. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis terhadap perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMAN 6 Padang. Saat ini SMAN 6 Padang menggunakan kurikulum merdeka. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Table 1. Analisis Kurikulum (KI-3 dan KI-4)

| Mata pelajaran dan kelas     | Kompetensi inti                         | Analisis dan rekomendasi KI                |
|------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|
| Bahasa Indonesia X Fase E. 1 | KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis | KI-3 dan KI-4 sesuai menjadi rujukan KD-KD |



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                         |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|  | <p>pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> | <p>mata pelajaran Bahasa Indonesia.</p> |
|  | <p>KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>                                                                                                                                                                            |                                         |

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6 PADANG**

Tabel 2. Analisis Kurikulum (KD 3.17 dan KD 4.17)

| <b>Kompetensi Dasar pengetahuan</b> | <b>Kompetensi Dasar Keterampilan</b>   | <b>Analisis KD-3 tingkat dimensi kognitif dan bentuk dimensi pengetahuan</b> | <b>Rekomendasi kesesuaian dimensi kognitif dengan bentuk pengetahuan</b> | <b>Analisis KD-4 bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi</b> | <b>Rekomendasi kesetaraan taksonomi KD-3 dengan KD-4</b> | <b>Rekomendasi KD pada maple ketercapaian dimensi kognitif dan bentuk pengetahuan semua KD-3 dalam mata pelajaran</b> | <b>PPK</b>                               |
|-------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| 3.17 Menganalisis unsur pembangun   | 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan | Tingkat dimensi kognitif menganalisis (C4), dan                              | Menganalisis(C4), yang telah sesuai jika dipasang dengan                 | Menciptakan (C6) sebuah puisi yang                          | KD-3 menganalisis (C4) setara dengan                     | KD-3 dari KD- pengetahuan mata pelajaran bahasa                                                                       | Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha |

|       |                                                                           |                                                                                                              |                                                               |                                                              |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                             |
|-------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| puisi | unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan | bentuk dimensi pengetahuan (konseptual) yang merupakan dimensi kedua sistematis dalam teks puisi yang dibaca | dimensi pengetahuan (konseptual) yang merupakan dimensi kedua | memiliki artikulasi dan tata bahasa yang baik dan benar (P3) | dimensi pengetahuan yang kedua yakni konsep, sedangkan KD-4 menyajikan (C6) dengan tingkat (P3). Hal ini telah berada dalam kesetaraan. | Indonesia telah memenuhi ketentuan KI-3 yaitu Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan | Esa, dan Berakhlak Mulia Mandiri Bernalar Kritis mengenai Pengertian, tujuan, ciri-ciri, Menciptakan puisi. |
|-------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6  
PADANG**

|  |  |  |  |  |  |                                                                                 |  |
|--|--|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  |  |  |  |  | Tuhan dan<br>kegiatan<br>nya, dan<br>benda-<br>benda<br>yang<br>dijumpain<br>ya |  |
|--|--|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------|--|

Berdasarkan hasil analisis kurikulum di atas, peneliti menyimpulkan bahwa, pada KD 3.17 dan 4.17 dilihat dari dimensi kognitif, tingkat dimensi kognitif mengidentifikasi berada pada tingkat (C4). Tingkat dimensi pengetahuan berada pada dimensi pengetahuan yang berkaitan dengan konseptual yakni isi dan sistematika dalam puisi yang dibaca. Hal ini ditinjau kembali dan disesuaikan dengan taksonomi bloom pengetahuan yang sesuai untuk penerapan berada pada tingkatan pengetahuan C6 (menciptakan) dan keterampilan abstrak tingkat artikulasi berada pada tingkatan P3. KD 3.17 dan 4.17 menganalisis (C4) setara dengan dimensi pengetahuan yang kedua yakni konseptual, sedangkan yang akan disajikan minimal berada pada tingkat menciptakan(C6) dengan tingkat keterampilan (P3). Hal ini telah berada dalam kesetaraan.

Sehingga direkomendasikan KD 3.17 dan 4.17 pengetahuan mata pelajaran bahasa Indonesia telah memenuhi ketentuan KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan

masalah. Kurikulum Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang disebutkan terkait dengan kemampuan menganalisis unsur pembangun puisi. Kompetensi Inti 3 (KI 3), yaitu "Menganalisis Unsur Pembangun Puisi" menekankan pada kemampuan siswa untuk memahami dan mengapresiasi unsur pembangun puisi dalam bahasa Indonesia. KI ini mengarahkan siswa untuk mengembangkan pemahaman terhadap puisi, meningkatkan keterampilan membaca, serta memperluas wawasan budaya melalui puisi. Kompetensi Dasar 4 (KD 4), yaitu " Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan)" menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memerhatikan unsur pembangun puisi dalam menulis puisi. KD dan KI saling melengkapi dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami unsur pembangun yang terdapat dalam puisi sehingga siswa mengetahui apa saja unsur pembangun yang terdapat didalam puisi.

#### C. Analisis Kebutuhan Peserta didik terhadap Media Penilaian Berupa Angket

Angket yang disebarakan merupakan sebuah penilaian diri sendiri terkait materi KD-3.17 yang telah diisi oleh peserta dan telah diujicobakan ke peserta didik. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media penilaian yang telah digunakan pada kelas X SMAN 06 Padang. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media penilaian di kelas X Fase E, penulis menyebarkan angket kepada salah satu kelas X pada tanggal 16 Mei 2024. Angket yang disebarakan kepada peserta didik dengan satu variabel analisis untuk menggambarkan bagaimana penyesuaian dan kebutuhan diri peserta didik. Variabel penyesuaian diri mempunyai indikator untuk mengetahui bagaimana pendidik menyesuaikan sedangkan variabel kebutuhan media penilaian dengan indikator untuk mengetahui kebutuhan pendidik terhadap media penilaian yang berupa cipta puisi, hal ini harus dibiasakan oleh peserta didik untuk menyesuaikan kehidupan mereka dengan puisi yang diciptakan, agar peserta didik tidak merasa cemas atau khawatir ketika telah mecipkan puisi mereka sendiri.

Selain itu, peserta didik dengan kisaran usia 15 sampai 17 tahun ini merasa bahwa

**MENGANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI VIDEO  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA 6  
PADANG**

mereka sudah bisa menciptakan sebuah puisi yang mereka inginkan. Dengan angket yang telah disebar ada beberapa dari peserta kebingungan dalam memikirkan sebuah puisi, tetapi ada juga Sebagian peserta didik telah bisa memaparkan isi fikirannya dan menuliskann dalam bentuk puisi. Dalam hal ini ada 80% siswa yang mudah untuk membuat atau menciptakan puisi mereka, tetapi masi ada 20% dari peserta didik tidak bisa atau kesulitan dalam menciptakan puisi mereka.

## **5. KESIMPULAN**

Penggunaan Video interaktif yang di uji cobakan kepada siswa SMA 6 Padang dengan mata pelajaran bahasa Indonesia membuktikan bahwa penggunaan video interaktif sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada siswa SMA 6 Padang. Yang di buktikan dengan analisis angket dengan skor masing masing mencapai 93%. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif dan layak diterapkan dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMA 6 Padang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Likert RA. 1932. *Technique for the measurement of attitudes*. Archives of Psychology, 140 pp: 1-55.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabet.

- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russell, J.D. (2012). *Instructional technology and media for learning*. Boston: Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wina Sanjaya. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.