



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

Penggunaan Media Video Berpengaruh Terhadap Aktivitas Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pamenang Barat

Tri Setia¹, Reny Safita², Dwi Gusfarenie³

^{1,2,3} Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia

Diterima: 3 November 2022, Disetujui: 20 November 2022, Dipublikasikan: 30 Januari 2023

Korespondensi: setiyat47@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang bagaimana aktivitas belajar siswa biologi yang menggunakan media video dengan yang menggunakan pembelajaran langsung di Madrasah Aliyah Pamenang Barat tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain one-group pretest-posttest desinsedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik lembar observasi dan dokumentasi. Sampel adalah siswa kelas XI A, data skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang tidak menerapkan media video di Madrasah Aliyah Pamenang Barat diperoleh nilai 61,80. Skor rata-rata aktivitsas belajar siswa yang menerapkan media video di Madrasah Aliyah Pamenag Barat pertemuan pertama diperoleh nilai 78,00. Besar pengaruh penerapan media video terhadap aktivitas belajar siswa diperoleh perhitungan menggunakan uji sampel t-tes dengan memperoleh nilai signifikan 2 Tailed 0,00 yaitu kurang dari 0,5 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, Sehingga penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat peparuh yang signifikan antara implementasi media video terhadap aktivitas belajar siswa di kelas XI Madrasah Aliyah Pamenang Barat.

Kata kunci : Media Video Berbasis Aplikasi Inshot, Aktifitas Belajar

ABSTRACT

This article discusses how the learning activities of biology students who use video media applications use direct learning at Madrasah Aliyah Pamenang Barat for the 2021/2022 academic year. This research is a quantitative research using a one-group pretest-posttest design, while data collection is done by using an observation sheet technique. The sample is class XI A students, the data on the average score of student learning activities who do not apply video media at Madrasah Aliyah Pamenang Barat is 61.80. The average score for student learning activities using video media at Madrasah Aliyah Pamenag Barat for the first meeting was 78. The large influence of the application of video media on student learning

activities is calculated using sample t-test test by obtaining a significant value of 2 Tailed 0.00, which is less than 0.5, which means H_a is accepted and H_o is rejected, so the author can draw the conclusion that there is a significant influence There is a significant difference between the implementation of video media on student learning activities in class XI Madrasah Aliyah Pamenang Barat.

Keywords: Inshot Application-Based Video Media, Learning Activities

1. PENDAHULUAN

Di era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, *profesionalisme* guru dituntut untuk menerapkan perkembangan IPTEK tersebut kedalam proses pembelajaran. Hal ini akan memberikan pengaruh dan perkembangan terhadap proses pembelajaran, Menurut Suprihatin, (2015) Guru yaitu seorang tenaga pendidik yang memberikan ilmu berupa pengetahuan yang disampaikan pada siswa saat pembelajaran. Sebagai seorang guru maka dituntut harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang terus berkembang. Terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru sebelum memulai pembelajaran, salahsatunya yaitu media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran (Munadi dalam Laily dan Farida, 2018). Akan tetapi, tidak semua guru media untuk menyampaikan informasi atau materi hanya dengan buku cetak saja, oleh sebab itu guru harus berinovasi dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.

Dari beberapa jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media audio-visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Berdasarkan kenyataa tersebut diatas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar aktivitas belajar siswa meningkat.

Aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang disepakati guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan, Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Melihat pentingnya peran seorang guru dalam mengajar, hendaklah seorang guru itu

dapat mengerahkan segala kemampuan dan keterampilannya dalam mengajar secara profesional dan efektif. Salah satunya adalah seorang guru mampu untuk memilih media pembelajaran yang bervariasi dan efektif untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Agar tidak ada siswa pada saat pembelajaran, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti kurang aktif dalam memperhatikan penjelasan guru (*Visual Activities*), kurang aktif dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat (*Oral Activities*), bahkan kurang bersemangat dalam belajar (*Emotional Activities*). Itu terjadi karena Pembelajaran di kelas yang berpusat kepada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif (Yulia Ayuningsih, 2016. hlm 298).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan 2 kali pada tanggal 10 Desember 2021 dan 18 Januari 2022 yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 MA Pamenang Barat, adapun tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan wawancara dengan guru yang menjelaskan bahwa fasilitas kebutuhan media pembelajarannya pun belum terpenuhi, guru hanya menggunakan media buku cetak dan papan tulis saja sehingga keaktifan belajar siswa rendah pada pembelajaran biologi, hal tersebut sesuai dengan hasil observasi ke 2 yang dilakukan oleh peneliti bahwa pada saat pembelajaran siswa malas bertanya, kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, siswa banyak tidak serius mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang dalam mengeluarkan pendapat.

Berdasarkan penjelasan di atas yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan pelajaran biologi yang seharusnya adalah siswa aktif dalam belajar atau (*student center*), pada pembelajaran biologi siswa menemukan pembelajarannya sendiri tanpa harus selalu mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat pembelajaran cenderung pasif, maka peneliti ini perlu diadakannya media baru dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar agar semua peserta didik mampu aktif dalam setiap pembelajaran, lebih memahami maksud dari materi dan tidak ada rasa kejenuhan ataupun bosan. Hujair AH. Sanaky (2005), berpendapat bahwa media *video* adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Andi Kristanto, 2016, hlm. 63)

Secara khusus untuk materi biologi, media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah

media *video* Sukiman menyatakan bahwa media *video* adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan. Daryanto, keunggulan media *video* yang bisa menunjukkan gambar bergerak dan bersuara adalah satu daya tarik sendiri, karena siswa bisa lebih cepat menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera. Maka dengan adanya media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik yang kemudian dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa (Yatri, dkk. 2017: 71).

Di era digital setiap tenaga pengajar harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran agar para siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika belajar, salah satunya yaitu dengan bentuk konten audio-visual yang menarik, salah satu aplikasi dalam pengeditan video yang mudah ditemui dan digunakan adalah aplikasi edit *video inshot*. Aplikasi edit *video inshot* ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit *video* secara simple tanpa ribet, dan lebih efektif (Rima Syukria Y. K & Didah Nurhamida 2021:35-36).

Berdasarkan penelitian Puput Mariati (2021), membuktikan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media *video* berbantuan inshot. Sedangkan menurut penelitian terdahulu dari Afrianti (2021), terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *video* pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Aplikasi *Inshot* merupakan salah satu *aplikasi smartphone* yang cukup banyak diminati. *Aplikasi* ini merupakan *aplikasi* yang desain *grafik edit vidieo* di HP dan dapat dipasang di segala jenis *smartphone* baik yang memiliki system operasi *android* ataupun iOS. Kelebihan aplikasi *inshot* dalam media pembelajaran biologi adalah. Dengan menggunakan aplikasi ini materi biologi bisa disampaikan melalui media *video* yang tentunya bisa di susun sedemikian rupa sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, dan juga bisa menampilkan contoh-contoh materi biologi yang tidak bisa dilihat secara langsung. Karna aplikasi *inshot* merupakan sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran yang mampu memberikan *filtrur* yang memang difokuskan dalam pengeditan video. Sehingga dengan *aplikasi inshot* ini dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik agar peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran (Mutiara Haepvika 2022:3-4).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *video* terhadap aktivitas belajar siswa

dalam pembelajaran biologi , kemudian peneliti angkat dalam suatu karangan ilmiah yang berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media *Video* Berbasis Aplikasi *Inshot* Terhadap aktifitas Belajar Biologi siswa MA Pamenang Barat"

2. METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *pre- experimental desain*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguhan, karena masih terdapat *variable* luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya *variable dependen*, jadi hasil eksperimen yang merupakan *variable dependen* ini bukan semata dipengaruhi oleh *variable independent* hal ini terjadi karna tidak adanya variabel control dan sampel tidak di pilih secara random. Peneliti menggunakan desain yaitu *one-group pretest-posttest desain*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini membahas tentang kemampuan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah Madrasah Aliyah Pamenang Barat, pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi, lembar observasi terdiri dari 5 indikator yaitu *visual activites, oral activites, listening activites, writing activites*, dan *mentan activites* dengan 18 butir item yaitu. Memperhatikan video yang ditampilkan oleh guru, bertanya dan menyampaikan pendapat kepada guru, mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru, mencatat hal-hal penting yang di sampaikan guru, berani menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain dan berani untuk tampil kedepan kelas, bersemangat dalam belajar serta berdiskusi. (Sardiman, 2010, hlm 101).

Selanjutnya pada tahap awal peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *video* berbasis aplikasi *inshot*, dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan ke 1 dan 2 peneliti memberikan pengajaran dengan materi organ-organ sistem pernapasan dan mekanisme pernapasan, tujuan dari 2 kali pertemuan ini untuk mengenalkan dan penyesuai kepada siswa tentang pembelajaran dengan menggunakan media, karena pendekatan media *video* ini baru pertama kali diterapkan, agar siswa tidak bingung dengan aturan pelaksanaannya. Kemudian pertemuan ke 3 baru peneliti memberikan pengajaran tanpa menggunakan media *video*.

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis aplikasi *inshot* berdasarkan tabel 3.1 dapat diketahui yang dikatakan sangat aktif memperoleh nilai 80-90 ada 11 orang siswa dan yang dikatakan aktif memperoleh nilai 70-79 ada 7 orang siswa dan yang dikatakan cukup aktif memperoleh nilai 60-69 ada 3 orang siswa . Selain itu nilai rata-

rata yang diperoleh siswa adalah: 78,00 dari jumlah keseluruhan 20 orang siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa menggunakan media video pada pelajaran Biologi termasuk dalam kategori aktif. Setelah mengetahui kondisi pembelajaran yang terjadi, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengaruh penggunaan media video berbasis aplikasi inshot dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Biologi di MA Pamenang Barat.

Pada pertemuan 3 dimana belum digunakanya media *video* berbasis aplikasi inshot. Materi yang diajarkan adalah materi sistem pernapasan pada manusia. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran biologi di kelas sebelum menggunakan media *video* berbasis aplikasi inshot. Informasi mengenai keaktifan belajar siswa didapatkan dari hasil observasi di kelas XI MA Pamenang Barat pada pertemuan ke 3. Adapun daftar hasil observasi nilai keaktifan belajar siswa sebelum penerapan menggunakan media video berbasis aplikasi inshot, dapat diketahui bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa hanya sebesar 61,80%. Jadi berdasarkan Tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa pada saat observasi ini keaktifan belajar siswa kelas XI terhadap pelajaran Biologi masih termasuk kategori kurang aktif.

Komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran biologi masih bersifat satu arah yaitu, guru menjelaskan materi kepada siswa, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru dan kurang bervariasinya pembelajaran di kelas sehingga siswa kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang belum mereka pahami maupun belum aktif dalam mengeluarkan pendapat atau gagasan.

Dari hasil perhitungan tabel diatas bahwa nilai signifikansi dari uji paired sampel t-test $0.000 < 0,05$, maka dari kedua hipotesis yang ada dapat disimpulkan hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nihil ditolak, dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti terdapat perbedaan yang signifikansi antara yang tidak menggunakan media *video* berbasis aplikasi *inshot* dengan yang menggunakan media *video* berbasis aplikasi *inshot* terhadap keaktifan belajar siswa biologi di MA Pamenang Barat.

Setelah uji hipotesis dilakukan, maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil analisis test keaktifan belajar siswa biologi yang menggunakan media *video* lebih baik dari pada keaktifan belajar siswa yang tidak menggunakan media *video*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil keaktifan belajar siswa biologi di MA Pamenang Barat lebih baik

setelah diajarkan dengan menggunakan media *video* berbasis aplikasi inshot

Berdasarkan data di atas, tiap siswa mengalami peningkatan pada keaktifannya. Hal ini terjadi karena siswa tertarik dengan media yang digunakan, siswa menjalankan kerjasama dengan baik dimulai dari diskusi, bertanya, mendengarkan pendapat siswa lain maupun dengan guru, tidak ragu dalam mengemukakan pendapat dan membuat keputusan secara bersama-sama. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media *video* berbasis aplikasi *inshot*, setiap siswa dituntut untuk bersikap aktif, yaitu setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk bertanya dan menjawab pertanyaan teman dari kelompok lain.

Secara umum aktifitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang disepakati guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan, Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar tetap fokus pada materi yang ditampilkan oleh guru, khususnya yang berkaitan dengan makna *video* yang menyertai teks materi tersebut. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan media visual yang digabungkan dalam pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut dapat memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, menyerdehanakan teori yang kompleks, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Rosyidi, Zaiful, dkk, 2019:81).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini strategi yang digunakan adalah media *video*. *Video* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang ampuh bila digunakan secara efektif. Media audio-visual dapat membawa siswa ke tempat-tempat yang tak kan pernah mereka kunjungi, membantu mereka melihat hal-hal yang mungkin tak pernah mereka alami, dan menjadikan hal-hal yang mereka baca menjadi hidup (Ronald L. Partin, 2009: 171).

Media video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan demikian media video menjadi salah satu media alternatif untuk pembelajaran menyimak dongeng dalam rangka memudahkan siswa dalam memahami cerita.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran Biologi dengan menggunakan media video berbasis aplikasi inshot dikelas XI pada materi sistem pernapasan pada manusia, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Sebelum menggunakan media video berbasis aplikasi inshot dari hasil observasi keaktifan belajar siswa diketahui bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa hanya sebesar 6,80%.

Kesimpulannya bahwa pada saat observasi ini keaktifan belajar siswa masih termasuk kategori kurang aktif. Sesudah menggunakan media video berbasis aplikasi inshot yang dikatakan sangat aktif memperoleh nilai 80-90 ada 11 orang siswa dan yang dikatakan aktif memperoleh nilai 70-79 ada 7 orang siswa dan yang dikatakan cukup aktif memperoleh nilai 60-69 ada 3 orang siswa. dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 78,00 %. Ada perbedaan secara statistik antara nilai hasil sebelum dengan nilai hasil sesudah, Dari hasil perhitungan nilai signifikansi dari uji paired sampel t-test $0.000 < 0,05$, maka dari kedua hipotesis yang ada dapat disimpulkan hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nihil ditolak, dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis aplikasi inshot terhadap keaktifan belajar siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media video berbasis aplikasi inshot pada materi sistem pernapasan di kelas XI MA Pamenang Barat, siswa lebih aktif bertanya dan berani mengemukakan pendapat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press,
- Hamzah B Uno. (2006). *Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksar
- Sadiman, A, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2011 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Pancaningrum, D,(2021) *Meta Analisis Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasa :Jurnal Pendidkan Guru Sekolah Dasar*
- Purwanto, Dendi ,(2012) *Analisis Pelayanan Dan Prilaku Pelanggan Perusahaan Pelayaran Internasional*, jurnal aplikasi pelayanan dan kepelabuhan
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, cet, 2.
- Ibrohim, Asrori. (2018) *jejak inovasi pembelajaran .* Jogjakarta : PT Leutika
- Ketut Agustini & Jeoro Gede Ngarti. (2020) *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motifasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D :Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4(1).
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ketut Agustini,Jero Gede Ngarrti.(2020) *pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D*,Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran.
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Psustaka Setia, 2010).
- Mitahul Hakim, Ariffin Nur Budiono, Beny Afandi, 2021*pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru ma'arif jember*. Jurnal pengabdian masyarakat, FKIF Universitas islam jember.
- Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010).
- Munir. 2012 *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Haepvika M. (2022) *.Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Rineka Cipta, 2010), 105 Aplikasi Inshot Pada Kelas Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Di SD Nengri 17 Prabumuli*.
- Nurhafizah,N.(2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53.
- Pramudita, R., Fuada, S., & Majid, N. W. A. (2020).
- Rochmah, E., & Abdul Majid, N. W. (2018). *Membangun virtual classroom melalui social learning networks (SLNS). Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*.
- Rosyid,2009 Moh Zaiful dkk.,*Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rima Syukria Y.K & Didah Nurhamida. 2021.*Aplikasi inshot sebagai media pembelajaran jarak jauh pada pembelajaran bahasa indonesi* Jakarta Indonesia.
- Ronal, Aderson H. 1987. *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta : Rajawali
- Rusman. (2012). *Model- model pembelajaran*.depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).
- Sardiman. (2010). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar .* Jakarta : Rajawali pers