

**PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN
APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMKN 5 BANDUNG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan



Oleh

Angga Permana

NIM 1906304

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN
APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMKN 5 BANDUNG**

oleh
Angga Permana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan
di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Angga Permana
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANGGA PERMANA

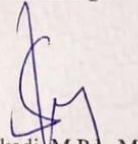
NIM 1906304

PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN
APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMKN 5 BANDUNG

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Drs. Sukadi, M.Pd., M.T.

NIP 19640910 199101 1 002

Pembimbing II



Mardiani, S.Pd., M.Eng

NIP 19811002 201212 2 002

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Bangunan



Dr. Nandan Supriatna, M.Pd.

NIP.19601224 199101 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angga Permana

NIM : 1906304

Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan

Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Website Coohom.com sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) terhadap Hasil Belajar di SMKN 5 Bandung” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

Angga Permana

NIM 1906304

Angga Permana, 2023

PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Website Coohom.com sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) terhadap Hasil Belajar di SMKN 5 Bandung” tepat pada waktunya. Solawat dan salam semoga tetap tercurahlimpahkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulisa berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sholawat serta salam penulis curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Drs. Sukadi, M.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Mardiani, S.PD., M.Eng selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Nandan Supriatna, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti dalam menempuh pendidikan
4. Seluruh dosen dan staf serta civitas akademik Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ketua Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) serta Guru Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL), selaku perwakilan pihak SMK Negeri 5 Bandung yang telah mendampingi dan membantu peneliti dalam memberikan izin untuk penelitian.
6. Siswa-siswi kelas XI SMK Negeri 5 Bandung Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
7. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan 2019 yang telah memberikan dukungan, saling memberi masukan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh pihak yang turut membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua penulis yang telah memberikan motivasi serta dukungan doa. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Bandung, Agustus 2023

Angga Permana

**PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN
APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMKN 5 BANDUNG**

Angga Permana

angga_permana77@upi.edu

Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Salah satu komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Juga dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar dapat merangsang pikiran, perhatian siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah Website Coohom.com dengan model pembelajaran langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Coohom.com, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, serta untuk mengetahui kelayakan penggunaan Coohom.com sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) dilihat dari respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen bentuk Pre-Experimental Design dengan bentuk *one-shot case study*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandung yang terdiri dari 32 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas XI DPIB 2 menggunakan media pembelajaran Coohom.com berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh observer termasuk kedalam kategori sangat baik. (2) Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Coohom.com pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) mendapatkan hasil tuntas, dimana semua peserta didik sudah melampaui KKM yang ditentukan sebesar 75 (3) Kelayakan penggunaan Coohom.com sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak (APL) dinilai sangat layak berdasarkan hasil kuisioner yang diisi oleh peserta didik terhadap empat aspek media pembelajaran yang mendapatkan hasil sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Coohom.com, Hasil Belajar

Angga Permana, 2023

**PENGGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA
PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**THE USE OF THE COOHOM.COM WEBSITE
AS A LEARNING MEDIUM IN SOFTWARE APPLICATION (APL)
SUBJECTS ON LEARNING OUTCOMES AT SMKN 5 BANDUNG**

Angga Permana

angga_permana77@upi.edu

*Building Engineering Education Study Program
Faculty of Technology and Vocational Education, Indonesian University of Education*

ABSTRACT

Learning media is one of the integral components within the learning process. It functions as a tool in the teaching and learning journey, ensuring that the process operates effectively and efficiently. Learning media contributes to engaging students' thoughts, capturing their attention, and enhancing the allure of learning. In the context of this study, the Coohom.com website serves as the chosen learning medium, employing a direct learning model. The study aims to assess the implementation of learning using Coohom.com as the learning medium, evaluate students' learning outcomes subsequent to its use, and ascertain the viability of Coohom.com as a learning medium for Application Software subjects, as perceived through students' responses. The research method employed is an experimental approach, specifically the Pre-Experimental Design employing a one-shot case study. The study's subjects comprise students from class XI DPIB 2 at State Vocational High School 5 Bandung, totaling 32 students. The findings indicate that: (1) The implementation of learning in class XI DPIB 2, facilitated by Coohom.com as the learning medium, has been evaluated by observers to be of a very high standard. (2) Students' learning outcomes in Application Software subjects, subsequent to utilizing Coohom.com as the learning medium, have yielded comprehensive results, with all students surpassing the specified minimum passing grade (KKM) of 75. (3) The feasibility of Coohom.com as a learning medium for Application Software subjects is deemed highly favorable based on questionnaire responses from students, encompassing four facets of the learning medium, all of which garnered excellent ratings.

Keyword: *Learning Media, Coohom.com Media, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Kriteria Media Pembelajaran.....	14
2.2 Coohom.com.....	16
2.2.1 Pengertian Coohom.com	16
2.2.2 Fitur Pada Aplikasi Website Coohom.com.....	16
2.2.3 Langkah Penggunaan Aplikasi Website Coohom.com.....	22
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Website Coohom.com.....	27
2.2.5 Analisis SWOT Media Pembelajaran Website Coohom.com ..	28
2.3 Hasil Belajar.....	29

Angga Permana, 2023

**PENGUNAAN WEBSITE COOHOM.COM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA
PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK (APL) TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMKN 5 BANDUNG**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	29
2.3.2 Faktor-faktor Hasil Belajar.....	30
2.3.3 Klasifikasi Hasil Belajar.....	31
2.3.4 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar	31
2.4 Mata Pelajaran APL	32
2.5 Penelitian Terdahulu	34
2.6 Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Variabel Penelitian	41
3.3 Definisi Operasional	42
3.3.1 Variabel Penggunaan Media Coohom.com (X).....	42
3.3.2 Variabel terhadap Hasil Belajar (Y)	43
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
3.5 Partisipan.....	43
3.6 Populasi dan Sampel.....	44
3.6.1 Populasi	45
3.6.2 Sampel.....	45
3.7 Instrumen Penelitian	45
3.7.1 Perangkat Pembelajaran	46
3.7.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	46
3.7.3 Penilaian Hasil Belajar Non-Tes	46
3.7.4 Kuisisioner Respon Peserta Didik	49
3.8 Pengujian Instrumen Penelitian	51
3.8.1 Perangkat Pembelajaran	51
3.8.2 Kuisisioner Respon Peserta Didik	53
3.9 Prosedur Penelitian	56
3.10 Data Variabel X dan Y	57
3.11 Analisis Data	57
3.11.1 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran.....	57
3.11.2 Analisis Hasil Belajar	58

3.11.3 Analisis Kuisisioner Respon Peserta Didik.....	58
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Temuan Penelitian.....	61
4.1.1 Gambaran Penelitian	61
4.1.2 Keterlaksanaan Pembelajaran.....	62
4.1.3 Analisis Hasil Belajar	63
4.1.4 Analisis Kuisisioner Respon Peserta Didik.....	64
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Keterlaksanaan Pembelajaran Media Coohom.com.....	71
4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik	73
4.2.3 Kelayakan Media Coohom sebagai Media Pembelajaran.....	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompensi Dasar 3. & 4. Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak ...	33
Tabel 3. 1 Kisi-kisi penilaian keterampilan.....	47
Tabel 3. 2 Perintah tugas yang diberikan kepada siswa	48
Tabel 3. 3 Pengolahan nilai	49
Tabel 3. 4 Skala Likert	49
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kuisisioner Respon Peserta Didik.....	50
Tabel 3. 6 Konversi Tingkat Validitas Dan Kualifikasi.....	52
Tabel 3. 7 Hasil validasi instrumen perangkat pembelajaran oleh para ahli	52
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Uji Validitas Kuisisioner Respon Peserta Didik	54
Tabel 3. 9 Interpretasi nilai r	55
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Kuisisioner Respon Peserta Didik	55
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian dan Bobot Skor Observasi.....	57
Tabel 3. 12 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4	59
Tabel 3. 13 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4	60
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran	62
Tabel 4. 2 Hasil Belajar Siswa XI DPIB 2	63
Tabel 4. 3 Respon Peserta Didik terhadap Aspek Kegunaan	65
Tabel 4. 4 Respon Peserta Didik terhadap Aspek Fungsionalitas	66
Tabel 4. 5 Respon Peserta Didik terhadap Aspek Kejelasan.....	68
Tabel 4. 6 Respon Peserta Didik terhadap Aspek Kebermanfaatan & Kreatifitas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama Aplikasi Website Coohom.com.....	16
Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Membuat Desain Aplikasi Coohom.....	17
Gambar 2. 3 Fitur 2D	18
Gambar 2. 4 Fitur 3D	18
Gambar 2. 5 Fitur Perustakaan Interior & Furnitur, Pengaturan Jarak & Ukuran	19
Gambar 2. 6 Fitur Bahan dan Komponen	20
Gambar 2. 7 Fitur Desain Cerdas.....	20
Gambar 2. 8 Fitur Render.....	21
Gambar 2. 9 Fitur Sharing.....	22
Gambar 2. 10 Tampilan Awal Website Coohom	22
Gambar 2. 11 Letak Tombol Daftar Aplikasi Coohom.com	23
Gambar 2. 12 Halaman Pendaftaran Aplikasi Coohom.com	23
Gambar 2. 13 Tampilan Utama Aplikasi Coohom.com	24
Gambar 2. 14 Tampilan Halaman Mulai Mendesain	24
Gambar 2. 15 Halaman Cari Denah Lantai	25
Gambar 2. 16 Tampilan Pencarian	26
Gambar 2. 17 Tampilan Awal 2D.....	26
Gambar 2. 18 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 1 Paradigma One-Shot Case Study	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing	81
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi	84
Lampiran 4. Butir Pernyataan Uji Coba Angket Respon Peserta Didik	86
Lampiran 5. Data Siswa Uji Coba Penelitian.....	88
Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner	90
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	91
Lampiran 8. Hasil Penilaian RPP Judgementr Expert.....	111
Lampiran 9. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	120
Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	134
Lampiran 11. Angket Respon Peserta Didik	136
Lampiran 12. Data Sampel Penelitian.....	139
Lampiran 13 Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran	141
Lampiran 14. Hasil Belajar Peserta Didik.....	144

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, I. R., & Irianto, D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran 3D Sketchup untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1-6.
- Arianto, A. S., & Nadiar, F. (2021). Studi Literatur Tentang Penerapan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Menggambar 2D Dengan Autocad Di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(2), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/42929>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dianti, L. W., & Heri, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Menggambar Menggunakan Sketchup pada Mata Pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kelas XII KGSP SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 8(2), 1-8.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149–157. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 107–117.
- Fitriani. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKA*, 4(2), 137–142.
- Hardiansyah, M., & Adistana, G. A. (2012). Penerapan Media Video 3D Sketchup Gambar Detail Kolom dan Balok pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Sidoarjo. *JPTB*, 1-10.
- Harianjaya, L. (2021). Penerapan Media 3D Sketchup pada Model Pembelajaran Langsung Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Medan. *JPTS*, 144-150.
- Hilmansyah, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis

- Adobe Flash Kompetensi Dasar Menggambar Rencana Struktur Rangka Atap Kelas XI DPIB SMKN 3 Jombang. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 1-7.
- Ismunandar, R. S., & Adistana, G. A. (2020). Studi terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 6(2), 1-6.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98.
- Kurniawan, T. D., & Triharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *KWANGSAN*, 1, 95–105. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–77. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187. https://core.ac.uk/display/268180802?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1
- Putri, N. K., Yuberti, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(3), 133–143.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. (2018, Juli). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Rohman, F. N., & Dani, H. (2020). Validasi Media Sketchup dan Perangkat Pembelajaran Materi Menghitung Volume Pondasi dan Sloof. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(1), 1-9.
- Siregar, S. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif di SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus*, 2(2), 217–221.
- Sungkono, S., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2022). Pengembangan Buku Panduan Penilaian Multimedia Pembelajaran. *Akademika*, 11(02), 371–378.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tarial, T., Suratno, S., & Idrus, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 829-840.