

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI MATERI NASKAH
KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 2 SURABAYA**

Soleh Hudin

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
solehhudin.19024@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mustaji@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video pembelajaran untuk materi naskah pada mata pelajaran Videografi kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data berupa kuisioner (angket) dan tes. Sedangkan Teknik analisis data tes menggunakan skala guttman dan skala likert serta teknik analisis data tes menggunakan uji-*t paired sample test*. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *pre-test post-test one group design* dengan sasaran yaitu peserta didik kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya. Hasil uji validasi ahli materi sebesar 96,67%, uji validasi media sebesar 92,50%, uji validasi desain pembelajaran sebesar 87,5% sedangkan hasil uji coba perorangan atau individu sebesar 85%, uji coba kelompok kecil sebesar 89%, dan uji coba kelompok besar sebesar 95,43%. Hasil uji validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang nilai 81%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian pada hasil analisis data *pretest-posttest* memperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,000 \leq 0,05$ dan nilai thitung sebesar $21,427 > 2,03224$. Kemudian pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata *post-test* yaitu 88,91 lebih tinggi dari rerata *pre-test* peserta didik yaitu 65,37. Maka artinya terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberikan media video pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh adalah media video pembelajaran layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, Hasil Belajar, Naskah, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of instructional video media for script material in the class XI Animation Videography subject at SMK Negeri 2 Surabaya. The development model used in this research is ADDIE which has five stages, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in the form of questionnaires (questionnaires) and tests. While the test data analysis technique uses the Guttman scale and the Likert scale and the test data analysis technique uses the paired sample test t-test. The design used in this study used a pre-test post-test one group design with the target being class XI Animation students at SMK Negeri 2 Surabaya. The results of the material expert validation test were 96.67%, the media validation test was 92.50%, the learning design validation test was 87.5% while the results of individual or individual trials were 85%, small group trials were 89%, and try a large group of 95.43%. The results of the validation test are included in the very good category because they are in the range of 81% - 100%, so that it can be stated that the development of instructional video media is feasible to use in learning. Then the results of the pretest-posttest data analysis obtained a sig.(2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$ and a tcount value of $21.427 > 2.03224$. Then in calculating the average test, the post-test average value was 88.91, which was higher than the pre-test average of students, namely 65.37. So it means that there is a significant increase in learning outcomes for students before and after being given learning video media. The conclusion obtained is that the instructional video media is appropriate and effective for use in the learning of Class XI Animation students at SMK Negeri 2 Surabaya..

Keywords: Development, Video Media, Learning Outcome, Script, ADDIE

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terutama dalam dunia pendidikan merupakan jalan pembuka bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan sebuah media yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta kualitas pembelajaran.

Penggunaan alat bantu atau dapat disebut media pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan juga efektif, hal ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan yang nantinya akan berdampak pada ketercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengangkat video sebagai media dalam membantu proses pembelajaran, dimana media video sendiri merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan sebuah gambar beserta suara dalam waktu yang bersamaan (Sukiman, 2012:187-188).

Kustandi (2013:64) mengemukakan bahwa video merupakan alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan berbagai konsep-konsep yang rumit, mengajarkan suatu keterampilan, memangkas atau memperlambat waktu dan memengaruhi sikap. Dengan kata lain melalui media video peserta didik dapat lebih memahami materi ajar yang dirasa rumit, serta dapat mengulang secara mandiri materi ajar yang masih belum dipahami. Selain itu media video juga memiliki manfaat lain, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (Azhar Arsyad, 2011: 49)

SMK Negeri 2 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan seni dan teknologi di Kota Surabaya yang bertanggung jawab untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didiknya. SMK Negeri 2 Surabaya memiliki beberapa program keahlian, salah satunya adalah program keahlian animasi. Ada jenis pembelajaran khusus di jurusan ini yaitu pembelajaran produktif. Pembelajaran produktif merupakan pembelajaran yang harus diselesaikan peserta didik sesuai dengan kompetensi dan keahlian masing-masing, dan siswa harus mencapai kompetensi yang telah ditetapkan oleh sekolah pada saat mengambil mata pelajaran produktif. Salah satu kompetensi keahlian yang termasuk mata pelajaran produktif di

jurusan animasi adalah videografi. Pada mata pelajaran videografi ini, keahlian yang diberikan kepada peserta didik adalah mempersiapkan proses videografi terutama pada proses pra produksi yaitu penaskahan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap guru yang mengampu mata pelajaran videografi di jurusan Animasi, didapatkan beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah kurangnya bahan ajar atau sumber belajar baik itu berupa buku ajar atau modul videografi. Peserta didik hanya mengandalkan materi dari guru, hal ini membuat kegiatan belajar mengajar juga hanya berpusat pada guru sehingga dapat memunculkan rasa bosan yang nantinya dapat mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi menurun.

Hal ini akan berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Sebagian peserta didik juga lebih meminati proses pembelajaran dengan bantuan media, terutama media audiovisual tidak hanya berupa teks dan penjelasan, namun juga berupa gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian dan minat dari peserta didik.

Dengan permasalahan yang ada, dibutuhkan suatu media ajar yang dapat menarik minat dan kemandirian siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran yang selama ini bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru bisa berubah kearah *student centered* atau berpusat pada siswa. Media video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat sebagai alat menunjang dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan. Media pembelajaran berupa video pembelajaran mampu memberikan stimulasi yang berbeda kepada peserta didik dengan menggeser pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media video yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana belajar secara mandiri pada materi naskah dan judul penelitian yang dilakukan adalah "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Videografi Materi Naskah Kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya".

Media Pembelajaran Video

Kristanto (2017) menyatakan: *A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.* Dimana secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan

peserta didik untuk dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan dalam proses penyaluran informasi.

Hasil Belajar

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku ini dicapai setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Adapun pengertian bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

Naskah

Naskah atau manuskrip (dalam bahasa latin : manu scriptus) berarti ditulis tangan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) naskah dapat diartikan sebagai karangan yang masih ditulis dengan tangan yang masih belum diterbitkan. Sedangkan menurut Suprpto (2013:59) yang memaparkan bahwa naskah merupakan penuangan ide atau gagasan yang mengandung fakta serta terperinci dalam susunan kata-kata, baik dalam susunan narasi ataupun dialog, rincian jenis pengambilan gambar (shot) dan informasi mengenai dekorasi yang digunakan

METODE

Model pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu model yang dikembangkan oleh Molena & Reiser (2003). Pemilihan model ADDIE didasari oleh beberapa pertimbangan seperti model ADDIE merupakan suatu model yang sederhana dan sistematis, sehingga setiap tahapan atau langkah-langkah lebih mudah dipahami dan di implementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan dimana salah satunya adalah media pembelajaran (Setyosari, 2015:258). Menurut Mulyatiningsih (2012:199) model pengembangan ADDIE dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan seperti model, strategi, metode pembelajaran, bahan ajar ataupun media pembelajaran. Selain memiliki langkah yang sistematis dan sederhana, model ini juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan pada model ADDIE sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan ataupun kekurangan pada tahap akhir pengembangan produk (Tegeh, dkk, 2014:41). Menurut

Hari Rayanto & Sugianti (2020) prosedur pengembangan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*.

Untuk mengumpulkan beberapa informasi dan pengambilan data, maka penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Surabaya. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI Animasi 2 SMK Negeri 2 Surabaya tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 35 orang.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes praktek (*pre-test* dan *post-test*). Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data dengan angket tertutup yang diberikan kepada subjek uji coba yaitu: (1) Ahli Desain Pembelajaran, (2) Ahli Materi, (3) Ahli Media, dan (4) Peserta Didik. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik dengan melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknis analisis data yang peneliti lakukan agar menjawab rumusan masalah penelitian yakni: Analisis kelayakan media dengan menggunakan angket yang diberikan kepada subjek uji coba. Dalam mengolah data ini menggunakan skala *likert*, dan analisis hasil belajar peserta didik. Dalam mengolah data ini diperlukan, uji normalitas, uji-t dan *n-gain score*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pengembangan media sesuai dengan tahapan model yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*). Berdasarkan langkah-langkah atau tahapan pengembangan media video tutorial Penulisan Naskah Menggunakan Aplikasi Final Draft.

Tahapan yang pertama yaitu *analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assesment*) terkait kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi.

Tahapan kedua yaitu *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan media video yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Identifikasi Program (2) Menyusun Garis Besar Isi Materi, (3) Menyusun Garis Besar Isi Program, dan (4) Pra Produksi

Tahapan ketiga yaitu *development*, pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan/produksi media sesuai rancangan yang telah dibuat. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Produksi, (2) Validasi media oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, dan (3) Revisi media.

Tabel 1. Hasil Angket Validasi Ahli

Ahli	Presentase	Kualifikasi
Uji Validasi Ahli Materi	97%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	88%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Media	93%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai hasil validasi kelayakan didapatkan hasil presentase 88% dari ahli desain pembelajaran, 87% dari ahli materi, 93% dari ahli media. Menurut Arikunto (2014) presentase tersebut dikualifikasikan memiliki kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap yang keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada peserta didik dengan melakukan uji coba perorangan yang terdiri dari 3 peserta didik, kelompok kecil terdiri dari 9 peserta didik dan kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik serta pengaruh media terhadap pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba Produk

Subjek Uji Coba	Presentase	Kualifikasi
Uji Coba Perorangan	85%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	89%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Besar	95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 mengenai hasil angket uji coba produk didapatkan hasil presentase 85% dari uji coba perorangan, 89% dari uji coba kelompok kecil, dan 95% dari uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan maka kualifikasi media video pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap keempat yaitu *Implementation*, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas multimedia tutorial yang dikembangkan dengan cara menganalisa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df.	Sig.	Statistic	df.	Sig.
Sebelum Menggunakan Media	.130	35	.146	.942	35	.062
Setelah Menggunakan Media	.173	35	.010	.951	35	.120

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas SPSS

Berdasarkan tabel output hasil uji normalitas diatas yang diperoleh dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 yang artinya bahwa data berdistribusi normal. Hasil data pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai *pre-test* sig 0,062 > 0,05 dan data *pre-test* sig 0,120 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* telah terdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji-t. Setelah data terdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t untuk mengetahui keefektifan penggunaan media, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 22 dengan metode uji t *paired sample test*.

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum Menggunakan Media	65,37	35	4,446	,752
Setelah Menggunakan Media	88,91	35	4,973	,841

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Menggunakan Media - Setelah Menggunakan Media	-23,543	6,500	1,099	-25,776	-21,310	-21,427	34	,000

Gambar 2. Hasil Uji Paired Sample Pre test dan Post test

Berdasarkan tabel output hasil Uji-T dengan dasar pengambilan keputusan tolak Ho jika sig.(2-tailed) ≤ 0,05 dan thitung > ttabel. Hasil data Uji-T diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000 ≤ 0,05 dan nilai thitung sebesar 21,427 > 2,03224. Dengan demikian, dapat diperoleh keputusan bahwa Ho ditolak dan Ha Diterima, yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan media video tutorial penulisan naskah menggunakan aplikasi Final Draft.

Jika dilihat Berdasarkan analisis deskriptif, maka diperoleh nilai rerata *Pre-test* adalah 65,37 dan nilai rerata *Post-test* adalah 88,91 yang berarti bahwa adanya peningkatan dari nilai *Pre-test* peserta didik setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial penulisan naskah menggunakan aplikasi final draft. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media video penulisan naskah berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI ANI SMK Negeri 2 Surabaya

Selanjutnya *Normalized Gain* (N-Gain Score), yakni bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video grafik tutorial tweening dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari perhitungan N gain score dengan menggunakan SPSS 22.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	35	.32	1.00	.6763	.15554
NGain_Percent	35	32.26	100.00	67.6298	15.55440
Valid N (listwise)	35				

Gambar 2. Hasil Perhitungan N-Gain Score

Berdasarkan table output diatas diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,67 atau 67% yang berarti masuk kedalam kategori sedang dan cukup efektif. Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media video tutorial penulisan naskah menggunakan aplikasi final draft efektif digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas XI ANI SMK Negeri 2 Surabaya.

Tahap kelima yakni tahap evaluasi yang merupakan tahapan yang harus dilakukan pada setiap tahap pengembangan ADDIE dengan tujuan untuk memperbaiki dan menghasilkan produk media yang lebih baik dan dapat membantu serta meningkatkan hasil belajar peserta didik

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan media video tutorial menulis naskah menggunakan aplikasi final draft mata pelajaran Videografi kelas XI ANI SMK Negeri 2 Surabaya, maka dapat diperoleh kesimpulan yakni berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan presentase 96,67% dan ahli media dengan presentase 92,50%. Serta uji coba media yang telah dilakukan dan mendapatkan hasil (1) Uji Coba individu dengan presentase 85% ; (2) Uji coba kelompok kecil dengan presentase 89% ; (3) Uji coba kelompok besar dengan presentase 95,43%. Berdasarkan presentase tersebut maka media dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, telah diperoleh hasil sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan media video tutorial penulisan naskah menggunakan aplikasi final draft. Serta pada hasil analisis deskriptif yang dihitung dengan menggunakan SPSS 22, dengan hasil nilai rerata *Pre-test* peserta didik 65,37 dan nilai *Post-test* peserta didik sebesar 88,91 yang berarti telah terjadi peningkatan nilai dalam hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa, media video tutorial menulis naskah menggunakan aplikasi final draft mata pelajaran Videografi untuk peserta didik kelas XI ANI SMK Negeri 2 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Saran

Beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan multimedia tutorial ini antara lain: (1) Saran Pemanfaatan, berdasarkan hasil pengembangan dalam pemanfaatannya peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai tata cara menggunakan media videotutorial yang dapat dilihat pada bahan penyerta. Bagi guru, pembelejaraan menggunakan media video tutorial ini guru tidak lagi sebagai sumber informasi tunggal melainkan berperan sebagai fasilitator. Bagi siswa, media video tutorial dapat dipelajari secara mandiri. Serta lebihbaik media digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, (2) Saran Diseminasi, Pengembangan media video tutorial menulis naskah menggunakan aplikasi final draft mata pelajaran Videografi hanya dapat digunakan untuk peserta didik kelas XI ANI SMK Negeri 2 Surabaya. Jika ingin menggunakan lebih lanjut untuk desiminasi oleh sekolah lain, maka harus dilakukannya pengkajian ulang, khususnya terkait pada analisis kinerja dan analisis kebutuhan lingkungan sehingga media dapat dimanfaatkan dengan tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: pringer.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.
- Kristanto, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Staff. Uny. AC. Id.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nicholaus, W. K. (2020). Perkembangan Videography Dari Ilmu Hingga Menjadi Sebuah Profesi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)*, 4(2), 1-8.
- Pramundito, A. (2013). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 4-12.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman. (2011). *Model - Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains Of The Fields*. Washington D.C.: AECT.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I., & Atmaja, I. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Denpasar: Mahameru Press.
- Suprpto, T. (2013). *Berkarir di Bidang Broadcasting*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Tegeh, I. .. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Warsihna, J. (2009). *Pembuatan Media Video*. Jakarta: Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

