

PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO/RADIO MATERI FORMAT PENYAJIAN PROGRAM AUDIO BAGI MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Dian Arubi Arum

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dian.18059@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

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

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) Untuk menghasilkan hasil akhir berupa sebuah produk Video *Motion graphic* dengan materi Format Penyajian Program Audio mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada peserta didik S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. (2) Untuk mengetahui kelayakan dari media *Motion graphic* dengan menggunakan angket dan didapatkan hasil bahwa persentase kelayakan validasi ahli materi mendapatkan 85%, ahli media 85% dan bahan penyerta 89,3% dengan analisis data menggunakan skala Likert yang menunjukkan bahwa materi, media dan bahan penyerta sangat layak digunakan saat pembelajaran. (3) Untuk mengetahui keefektifan media Video *Motion graphic* dengan cara menggunakan uji coba *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan hasil nilai rata-rata 63,89, setelah dilakukan penerapan media video *motion graphic* menunjukkan peningkatan hasil nilai dengan rata-rata 87,34. Dengan selisih perbandingan 24,67 dapat dikatakan bahwa media video *motion graphic* dengan materi Format Penyajian Program Audio layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Kata Kunci: pengembangan, *motion graphic*, format penyajian program audio

Abstract

The objectives of this development research are (1) To produce a final result in the form of a Video Motion graphic product with Audio Program Presentation Format material for Audio/Radio Media Development courses for undergraduate students, Curriculum and Educational Technology, State University of Surabaya. (2) To determine the feasibility of Motion graphic media using a questionnaire and the results obtained that the percentage of eligibility for validation of material experts is 85%, media experts are 85% and accompanying materials are 89.3% with data analysis using a Likert scale which shows that the material, media and accompanying material is very suitable for use during learning. (3) To determine the effectiveness of Video Motion graphic media by using pre-test and post-test trials. The results of the pre-test showed an average score of 63.89, after the application of motion graphic video media showed an increase in the score with an average of 87.34. With a comparison difference of 24.67, it can be said that motion graphic video media with Audio Program Presentation Format material is feasible and effective to improve student learning outcomes for Undergraduate Curriculum and Educational Technology.

Keywords: development, motion graphic, audio program presentation format

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Pendidikan dan pembelajaran tidak akan lepas dari manusia, karena manusia membutuhkan pendidikan sejak lahir hingga proses belajar melalui pengalaman seumur hidup. Gagne, DiVesta, dan Thompson (1970) mengungkapkan dalam Sukmadinata (2004:156) bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen karena pengalaman. Ada tiga jenis pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan formal adalah segala bentuk pendidikan atau pelatihan yang diselenggarakan secara terorganisir dan berjenjang, termasuk umum dan khusus. Sementara itu, sesuai dengan Pasal 6 ayat 1 Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dari kedua pengertian pendidikan formal di atas, dapat dikatakan bahwa perguruan tinggi Universitas Nasional Surabaya merupakan salah satu jenis pendidikan formal yang salah satu tujuannya adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir akademik melalui pembelajaran. proses pembelajaran.

Menurut Sagala (2010: 61), belajar adalah mengajar siswa untuk menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Oemar Hamalik (2005), tujuan belajar adalah gambaran tentang perilaku yang diharapkan akan dicapai siswa setelah pembelajaran terjadi. Nana Syaodih (2002) merangkum manfaat tujuan pembelajaran menjadi empat, yaitu (1) lebih mudah mengkomunikasikan tujuan kegiatan belajar mengajar kepada siswa sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, dan (2) lebih mudah untuk memilih dan menata pendidik Buku teks (3) membantu pendidik lebih mudah mengidentifikasi kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran (4) memudahkan pendidik mengevaluasi/menilai.

Membaca merupakan suatu aktifitas yang sangat membutuhkan usaha. Salah satu faktor agar siswa memilih untuk mencurahkan energinya untuk membaca adalah motivasi. Bahkan pembaca dengan keterampilan kognitif terbaik pun mungkin tidak menghabiskan banyak waktu untuk membaca jika dia tidak cukup termotivasi untuk membaca (Khotimah, K., 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus pandai memajukan pembelajaran dengan memberikan model pembelajaran yang berbeda dan menggunakan teknologi

terkini (Khotimah, K., 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan mewajibkan dosen membuat pembelajaran lebih inovatif, sehingga mendorong mahasiswa untuk mencapai hasil belajar terbaik dalam pembelajaran mandiri/online dan pembelajaran di kelas. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran yang digunakan dosen diberikan kepada mahasiswa sebagai sumber dan bahan ajar.

Media pembelajaran merupakan sarana impersonal yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pengajaran (Winkel 2009:318). Menurut pandangan Winkel di atas, dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Mustaji 2016:1, media pembelajaran adalah sarana fisik yang berisi informasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video grafik dinamis untuk mendukung pembelajaran. Sedangkan menurut Schramm (dalam Putri, 2011:20), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007:15) mengatakan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat untuk kegiatan belajar, dan membawa dampak psikologis bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dan menyampaikan informasi dan konten pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa, membuat mereka lebih mudah menerima, dan membuat siswa lebih termotivasi dan termotivasi (Nugrahani, F., 2017).

Dalam penggunaan media harus dilakukan proses seleksi agar media yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Oleh karena itu dalam memilih media pembelajaran, kita harus mengacu pada standar ahli yang harus dipenuhi agar media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Menurut Musfiqon (2021:118), ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, salah satunya adalah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Dengan berfokus pada tujuan pembelajaran ketika memilih media pembelajaran, maka media pembelajaran yang digunakan akan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Salah satu media pembelajaran adalah penggunaan video dalam pembelajaran. Winslett

Teknologi Pendidikan yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran

2. Uji Ahli Materi, dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam materi Format Penyajian Program Audio atau materi yang dibahas, penguji minimal bergelar magister di bidang Teknologi Pendidikan
3. Uji Ahli Media, untuk uji ahli media ini akan dilakukan oleh ahli dalam bidang teknologi dan pengembangan media, desain media ajar dan minimal bergelar magister dalam teknologi pendidikan

TEKNIK ANALISIS DATA DAN PENGEMBANGAN

Pengembangan ini membutuhkan penggunaan metode survei kuesioner dan dokumentasi materi untuk mengumpulkan data. Menyediakan siswa dengan survei angket dan menyediakan alat verifikasi untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Alat verifikasi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan video *motion graphic* yang dikembangkan. Metode dokumentasi materi dilakukan dengan menganalisis RPS mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Skala penilaian dalam pengembangan ini menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait dengan fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93). Jawaban skala likert memiliki arti mulai dari positif hingga negatif, dan setiap jawaban memberikan 1-5 poin. Skor paling negatif mendapat 1 poin, dan jawaban paling positif mendapat 5 poin. Alat skala likert dapat menggunakan bentuk daftar atau pilihan ganda. Pengumpulan data saat ini menggunakan bentuk checklist (✓).

1.	Sangat Setuju / selalu / sangat positif	5
2.	Setuju / sering / positif	4
3.	Ragu-ragu / kadang / netral	3
4.	Tidak setuju / hampir tidak pernah / negatif	2
5.	Sangat tidak setuju / tidak pernah	1

Tabel 1. Skor pada Skala Likert (Sugiyono, 2013:94)

Penjelasan dengan menggunakan skala likert ini dapat dinyatakan sebagai skala 1 yang artinya kualitasnya

sangat buruk sampai skala 5 dan kualitasnya sangat baik. Untuk menghitung data setelah responden memberikan jawaban, dapat digunakan rumus berikut untuk menjumlahkan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Number of Case (jumlah responden)

Setelah ditemukan hasil persentase dengan menggunakan skala likert, maka dianalisis dengan kriteria kelayakan menurut Arikunto (2010 : 224) sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori	Keterangan
81% - 100 %	Sangat Layak	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80 %	Layak	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60 %	Cukup Layak	Boleh digunakan setelah revisi besar
21% - 40%	Kurang Layak	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Sangat Kurang layak	Tidak boleh digunakan

Dalam teknik pengumpulan data yang terakhir adalah menggunakan eksperimen *One Group Pre Test - Posttest Design*, dimana pre test dilakukan di awal pada saat peserta didik belum menggunakan media atau produk agar mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sedangkan Posttest dilakukan pada saat peserta didik telah menggunakan media / produk, posttest ini digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media / produk. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran, maka untuk mengetahui pengaruh efektivitas media terhadap hasil belajar siswa yang telah menggunakan media maka dilakukannya Uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa video motion graphic dengan materi Format Penyajian Program Audio pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu *analyze, design, development, implement, evaluate*, untuk rinciannya adalah:

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam mengembangkan media pembelajaran maka tahap awal yang harus dilakukan oleh pengembang adalah analisis kebutuhan dari media tersebut. Pada tahap analisis ini dilakukan agar dapat mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Dalam tahap analisis ini, peneliti atau pengembang dapat mengetahui kebutuhan dan menentukan solusi permasalahan.

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan memperoleh informasi yang bersumber dari dosen pengampu yang memaparkan kondisi nyata yang ada di lapangan serta memaparkan kondisi ideal yang seharusnya berjalan pada saat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat pembelajaran. Hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa fasilitas dari kampus sudah memadai. Untuk fasilitas *luring* mahasiswa disediakan kelas yang telah terdapat proyektor untuk menunjang pembelajaran. Sedangkan kelas *daring* mahasiswa sudah difasilitasi oleh *room zoom* yang dapat diakses mahasiswa.

Pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio terdapat materi Format Penyajian Program Audio yang ada pada pertemuan 7 untuk mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Materi Format Penyajian Program Audio bersifat konseptual, maka peneliti membuat media video *motion graphic* sebab menurut Winslett media video adalah bagian dari pendidikan tinggi, yang digunakan untuk menyajikan konten materi faktual, konseptual, atau prosedural kepada peserta didik (Fyfield et al., 2019)

Keunggulan dari media video *motion graphic* jenis ini adalah mudah digunakan dan dapat diputar saat dibutuhkan, karena berbentuk *soft file* dan mudah untuk didistribusikan di berbagai platform, mudah untuk merangsang ide dan dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Memperhatikan siswa setiap saat. kegiatan belajar (Ayuningdyah & Khotimah, 2018).

Dengan berbagai pertimbangan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan video *motion graphic* dengan materi Format Penyajian Program Audio mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio untuk mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua adalah perancangan atau *design*. Tujuan dalam tahap ini adalah menentukan dan merancang media agar sesuai dengan tujuan yang dianalisis pada langkah pertama. Pada tahap ini peneliti menyiapkan bahan-bahan yang akan ditampilkan pada media, setelah bahan-bahan disiapkan, yang perlu dilakukan adalah mengembangkan program dan mulai merancang naskah sebagai acuan untuk produksi dan desain program. Media dan mempersiapkan musik background yang akan digunakan

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini proses produksi pembuatan media atau pengembangan dilakukan. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahap perancangan atau *design*. Dalam pengembangan video *motion graphic* ini, pengembang menggunakan aplikasi Canva Pro. Ada beberapa tahapan yang dilalui dalam tahap ini adalah :

a. Produksi

Pengembang mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh dan diolah dalam tahap perancangan menjadi media video *motion graphic* yang realistis. Dimulai dari pembuatan cover, *template slide, font* dan *layout*.



Gambar 2 . Hasil Pengembangan Media

b. Validasi

Pada tahap validasi materi dan media dilakukan terhadap ahli materi, media dan bahan penyerta

- 1) Validasi Ahli Materi dilakukan pada tanggal 1 November 2021, oleh dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dari angket yang telah diisi oleh ahli materi dinyatakan bahwa layak digunakan tanpa revisi.
- 2) Validasi Ahli Media dilakukan pada tanggal 3 November 2021 oleh ahli media yang berpendidikan S2 kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- 3) Validasi Bahan Penyerta dilakukan pada tanggal 5 November 2021 oleh ahli media yang berpendidikan S2 kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Validasi dilakukan agar pengembang memiliki acuan dalam kualitas produk media yang layak dan sesuai agar dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Produk

Kelayakan	Presentase	Kriteria
Materi	85%	Sangat Layak
Media	85%	Sangat Layak
Bahan Penyerta	89,3%	Sangat Layak

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji media terhadap peserta didik melalui Vinesa yang dapat diakses oleh peserta didik di *Single Sign On* pada masing masing akun. Materi format penyajian program audio dapat dilihat pada kelas Pengembangan Media Audio/Radio yang menggunakan kode kelas DU-86203-20211-8620304079-1 pertemuan ke-7



Gambar 3. Vinesa Pertemuan ke-7

Dalam pertemuan ke-7 tersebut terdapat soal *Pre-test* dan *Post-test*. Soal *Pre-test* dilakukan untuk melihat dan mengukur kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan dan melihat media video *motion graphic* yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah mengerjakan soal *Pre-test*, mahasiswa diminta untuk melihat dan memahami media yang telah disediakan di dalam Vinesa, dan terakhir mahasiswa diminta untuk mengerjakan soal *Post-test*. Dari hasil jawaban mahasiswa didapatkan rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Rata-rata nilai <i>Pre-test</i>	Rata-rata nilai <i>Post-test</i>
63,89	87,34

Tabel 5. Distribusi Skor

Total Skor (Nilai)	Jumlah Peserta Didik	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<25	1	0
26-50	9	0
51-75	13	4
76-100	8	27

Tabel 6. Deskriptif Statistik

N= 31	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Mean	63,89	87,34	-24,67
Std. Deviation	14,25007	9,02505	
Max	90	100	
Min	25	60	

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi model ADDIE dilakukan pada setiap kegiatan selama tahap pengembangan. Mulai dari analisis, desain hingga evaluasi kegiatan. Pada tahap analisis, dilakukan evaluasi keberlakuan antara materi dan media video pembelajaran. Tahap desain yang dilakukan adalah evaluasi spesifikasi produk dan skrip. Kemudian pada tahap pengembangan dilakukan evaluasi terhadap bahan desain media dan bahan pelengkapannya. Keuntungan menggunakan media video pembelajaran antara lain: mudah digunakan dan memperbanyak video dalam bentuk file digital dengan format MP4. Video tersebut juga diunggah ke youtube dan *Vinesa / Vilearning*, dengan bahan penyerta sebagai pendukung. Sangat membantu, video dapat diputar berulang-ulang,

jika peserta didik kurang paham dapat mendengarkannya dengan memutar media video. Sedangkan kelemahan dari penggunaan media video pembelajaran semacam ini adalah penggunaannya yang terbatas pada penggunaan kuota internet yang cukup memakan kuota.

Pada kelayakan media peneliti melakukan evaluasi formatif ketika melakukan uji kelayakan pada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan bagaimana ketepatan materi, media dan juga bahan penyerta yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar yang ada untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran. Dalam validasi materi, media dan bahan penyerta, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut

a. Validasi Materi

Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase 85% dan dalam skala penilaian termasuk kategori sangat layak. Berikut adalah instrumen kelayakan materi

b. Validasi Media

Hasil validasi dari ahli media juga memperoleh persentase 85% dan dalam skala penilaian termasuk kategori sangat layak. Berikut adalah instrumen kelayakan media.

c. Validasi Bahan Penyerta

Dari pengisian angket yang memperoleh persentase 89,3% yang artinya sangat layak digunakan untuk pembelajaran an tanpa revisi.

Peneliti mendapatkan hasil analisis berupa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 *paired samples test* dibuktikan dengan skor mencapai -24,67742, dimana hasil *post-test* lebih tinggi dengan perolehan rata-rata kelas 62,7419 dan *pre-test* 87,4194. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikatakan signifikan didukung dengan analisis uji hipotesis *paired sample t-test* yang diperoleh hasil *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu sig (2-tailed) = 0,000. Nilai signifikansi (2-tailed) jika $< 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal yaitu *pre-test* dengan variabel akhir yaitu *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 7. Uji *Paired samples test*

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig
-24,67742	14,65921	2,63287	-9,373	30	,000

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil pendataan yang telah diperoleh serta hasil dari teknik pengumpulan data, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video motion graphic pada materi Format Penyajian Program Audio mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio bagi mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Surabaya layak dan efektif digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa ditunjukkan dengan hasil validasi dan juga hasil analisis uji hipotesis *paired sample t-test*.

2. Saran

a. Saran pemanfaatan

Dengan terciptanya pengembangan media video motion graphic dengan materi Format Penyajian Program Audio mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio bagi mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan maka diharapkan mampu dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas secara mandiri. Sebab media dapat diakses dimanapun dan kapanpun di Youtube.

b. Saran pengembangan

Dengan adanya penelitian pengembangan media video *motion graphic* dengan materi Format Penyajian Program Audio mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio bagi mahasiswa S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan ini diharapkan akan dapat memuat materi yang lebih bervariasi lagi dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang ada di tempat tersebut, sehingga proses pengembangan selanjutnya dapat memuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. 2007. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ayuningdyah, M., & Khotimah, K. (2018). Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika Materi Bidang Datar Simetris Untuk Siswa Kelas IV di SDN Jatikalen 3 Nganjuk. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).

Betancourt, M. (2019). *Experimental Animation and Motion Graphics*. *Experimental Animation: From Analogue to Digital*.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Fyfield, M., Henderson, M., Heinrich, E., & Redmond, P. (2019). Videos in higher education: Making the most of a good thing. *Australasian Journal of Educational Technology*
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245-1255.
- Khotimah, K. (2020, December). Exploring Online Learning Experiences During the Covid-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)* (pp. 68-72). Atlantis Press.
- Khotimah, K., & Wahyu, A. A. A. (2019, December). Reading in The Digital Age: Electronic Storybook as a Teaching Tool for Beginning Readers. In *3rd International Conference on Education Innovation (ICEI 2019)* (pp. 83-86). Atlantis Press.
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Pres
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2002. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugrahani, F. (2017). The development of film-based literary materials which support character education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3).
- Omar Hamalik .2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Roche, L., & Gal-Petitfaux, N. (2015). A video-enhanced teacher learning environment based on multimodal resources: A case study in PETE. *Journal of e-learning and knowledge society*, 11(2).
- Sukmadinata, N.S. and Syaodih, E., 2004. *Kurikulum dan pembelajaran kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Stevenson, B., Lnsitie, J., Kogler, C., & Bauer, P. (2015). Exploring Co-creation of Educational Videos in an International Collaborative Context. *Journal of E-learning and Knowledge Society*, 11(2).
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Cetakan Kedelapan Belas. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- Winkel, WS. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.