

PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO TENTANG PODCAST PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO/RADIO BAGI MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Karina Rahmah Fitri

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
karinarahmah.19087@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

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

ABSTRAK

Berdasarkan uraian sebelumnya mahasiswa mampu belajar secara mandiri dan mampu menguasai keterampilan setelah pembelajaran. Oleh karena itu solusi penulis terkait permasalahan tersebut yaitu video pembelajaran pada materi langkah mengembangkan podcast mata kuliah pengembangan media audio, video pembelajaran memiliki akses dan penggunaannya melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet bahkan smartphone. Video pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak. Artinya video pembelajaran lebih komprehensif dalam hal mencakup konten nyata dengan adanya teks, gambar, video, audio, animasi atau fitur interaktif lainnya, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media dan ini untuk peneliti dapat memberikan pengalaman belajar langsung. video pembelajaran dapat menjadi pembelajaran yang dapat mencapai hasil belajar yang efektif dalam mencapai capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Tujuan dari pengembangan media video pembelajaran ini guna sebagai mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk sajian pada mata kuliah pengembangan media audio materi *podcast* pada Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan mengetahui keefektifan media video pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media audio materi *podcast* pada Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Model pengembang ini menggunakan model ADDIE dengan subjek uji coba mahasiswa angkatan 2021 jurusan Teknologi pendidikan universitas negeri Surabaya. Data di kumpulkan melalui instrument kelayakan materi, media validitas, reabilitas butir soal, homogenitas serta normalitas.

Jenis data kualitatif dan kuantitatif, analisis data yang digunakan untuk memproses hasil uji kelayakan menggunakan skala penilaian Linkert, untuk uji kelayakan materi podcast (100%) menunjukkan kategori layak. Uji kelayakan media video pembelajaran (90%) menunjukkan kategori sangat layak. Kesimpulan dari hasil yang didapatkan, penelitian menunjukkan hasil media *motion graphics video* materi metode penelitian ini layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah podcast efektif dalam meningkatkan hasil belajar

Kata kunci: Pengembangan, video pembelajaran, hasil belajar

ABSTRAK

Based on the previous description, students are able to study independently and are able to master skills after learning. Therefore, the author's solution to this problem is a learning video on step-by-step material for developing a podcast for audio media development courses, learning videos have access and use through electronic devices such as computers, laptops, tablets and even smartphones. Learning videos have advantages over printed books. This means that learning videos are more comprehensive in terms of covering real content in the presence of text, images, video, audio, animation or other interactive features, allowing students to interact directly with the media and this for researchers can provide direct learning experiences. learning videos can be learning that can achieve effective learning outcomes in achieving predetermined learning outcomes.

The purpose of developing this learning video media is to find out the feasibility of learning video media to be presented in audio media development courses for podcast material at the Department of Educational Technology, Surabaya State University and to find out the effectiveness of learning video media in audio media development courses for podcast material at the Department of Educational Technology Surabaya State University. This development model uses the ADDIE model with trial subjects for class 2021 students majoring in Educational Technology, Surabaya State University. Data was collected through material feasibility instruments, media validity, item reliability, homogeneity and normality.

Types of qualitative and quantitative data, data analysis used to process the results of the due diligence using the Linkert rating scale, for the due diligence of podcast material (100%) indicates a feasible category. The feasibility test of learning video media (90%) shows a very feasible category. The conclusion from the results obtained, the research shows that the results of motion graphics video media material for this research method are feasible to be applied in learning activities for podcast courses to be effective in improving learning outcomes

Keywords: Development, learning videos, learning outcomes



PENDAHULUAN

Pendidikan membentuk upaya dalam menciptakan kondisi pembelajaran dan prosedur pembelajaran supaya peserta didik berupaya untuk aktif dan cakap dalam kegiatan pembelajaran serta mampu mengembangkan potensi di dalam dirinya agar memiliki spiritual keagamaan yang baik serta kepribadian yang santun, kecerdasan dan keterampilan untuk terjun di masyarakat secara langsung menurut (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003).

Pendidikan merupakan alur yang harus di lewati oleh manusia. Pendidikan juga sebagai alat untuk mengubah cara orang berpikir, berperilaku dan berpikir. Menurut Bernadib (2017:21), Pendidikan adalah upaya menuju kedewasaan manusia secara sadar untuk menaikkan derajat kesejahteraan.

Ragam inovasi di dunia Pendidikan kini berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, peserta didik juga tidak hanya duduk dan mendengarkan guru di dalam kelas saja karena situasi pembelajaran tersebut sangat monoton, Di zaman sekarang peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapanpun bisa semua berkat perkembangan teknologi terutama di bidang pendidikan.

Universitas Negeri Surabaya merupakan perguruan tinggi yang terletak di kota Surabaya. Dimana pada perguruan tinggi ini memiliki visi misi untuk mewujudkan mahasiswa yang unggul dalam bidang kependidikan dan kukuh dalam keilmuan dan perguruan tinggi yang terus melakukan inovasi, mendorong serta memfasilitasi peserta didik mereka dengan teknologi agar mahasiswa dapat terus berkembang mengikuti perkembangan zaman di era saat ini. Pada Universitas Negeri Surabaya ini memiliki fakultas ilmu pendidikan dan terdapat jurusan Teknologi Pendidikan

Dalam laporan penelitian ini penulis akan berfokus kepada salah satu mata kuliah pengembangan media audio materi podcast yang tersedia pada program studi S1 Teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran peran media pembelajaran sangatlah penting. Salah satu upaya dalam media pembelajaran adalah dengan mengurangi komunikasi verbal. Media pembelajaran merupakan media pembantu untuk mendukung proses belajar siswa. Pengertian media pembelajaran berupa sarana yang secara fisik digunakan dalam proses pembelajaran (Gagne & Reiser, 1983:49). Media pembelajaran diartikan sebagai sarana penyediaan sumber belajar yang merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar

untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016:6). Beragam alat penunjang belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan cara bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan perhatiannya.

Podcast merupakan Salah satu bentuk teknologi digital yang muncul untuk generasi milenial saat ini. Penggunaan podcast saat ini menyangkut pendidikan sebagai media pembelajaran. Podcast dapat meningkatkan hasil belajar dengan beberapa materi. Salah satunya adalah kemampuan berbicara peserta didik (Samad, Ahmad & Diana, 2017:97).

Kemauan belajar juga erat kaitannya dengan minat belajar. Minat dipandang sebagai pembuka pintu yang memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya diduga minat belajarnya menurun. Mulai dari kurangnya diskusi kelas hingga minat peserta didik karena peserta didik tidak tepat waktu dan terlambat mengumpulkan tugas. Rendahnya minat belajar seorang peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti motivasi, perhatian, minat, dan psikologi lembaga pendidikan. Penelitian Jirana, Syamsiara, dan Nurmiati (2015) menemukan bahwa infrastruktur yang disediakan oleh sebuah kampus dapat merangsang minat belajar mahasiswa. Salah satu sarana prasarana lembaga pendidikan adalah media pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang tersedia juga harus memperhatikan kelompok sasaran dan perkembangan dari waktu ke waktu.

Media pembelajaran saat ini membutuhkan perkembangan yang lebih mudah diakses, lebih mudah digunakan, dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan dalam bentuk audio, video dan di dalamnya juga terdapat materi pembelajaran yang di kemas dengan baik dan terkonsep dengan menggunakan media video ini mahasiswa dapat lebih memahami dan dengan mudah mencerna materi perkuliahan yang di ajarkan oleh dosen (Cheppy Riyana 2007).

Mata kuliah pada pengembangan audio ini pada materi podcast ini merupakan materi baru yang di sajikan untuk mahasiswa angkatan 2021 di mana podcast ini juga dapat meningkatkan lulusan Teknologi Pendidikan ini sebagai pengembang media pembelajaran. Oleh karena itu materi podcast ini di ajarkan sehingga mahasiswa dapat mengembangkan jiwa kreatifitas dan memberikan solusi pembelajaran karena podcast ini dapat

memberikan solusi pembelajaran untuk peserta didik.

Salah satu inovasi untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam kelas dan menambah semangat belajar mahasiswa dosen harus mempunyai cara agar pembelajaran lebih inovatif, sehingga dapat mendorong semangat belajar mahasiswa baik belajar secara mandiri atau di dalam kelas. Dan pada jurusan Teknologi Pendidikan pun mendorong mahasiswa agar mampu mengembangkan jiwa kreatifitas agar mampu menyelesaikan permasalahan di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya mahasiswa mampu belajar secara mandiri dan mampu menguasai keterampilan setelah pembelajaran. Oleh karena itu solusi penulis terkait permasalahan tersebut yaitu motion graphic video pada materi langkah mengembangkan podcast mata kuliah pengembangan media audio, video pembelajaran memiliki akses dan penggunaannya melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet bahkan smartphone. Video pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak. Artinya video pembelajaran lebih komprehensif dalam hal mencakup konten nyata dengan adanya teks, gambar, video, audio, animasi atau fitur interaktif lainnya, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media dan ini untuk peneliti dapat memberikan pengalaman belajar langsung. video pembelajaran dapat menjadi pembelajaran yang dapat mencapai hasil belajar yang efektif dalam mencapai capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan.

METODE



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE (Branch,2010)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dan model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model

ADDIE memiliki beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model ADDIE ini dipilih karena bercirikan langkah-langkah yang sederhana namun kompleks, sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dalam perkembangan, semua komponen proses merespon setiap stimulus, paling tidak mungkin merespon stimulus (Branch, 2010:2). Pada tahap awal pengembangan model ADDIE ini adalah analisis, hasil analisis dapat didapat dari analisis RPS, karakteristik materi, karakteristik peserta didik, serta sumber belajar yang digunakan peserta didik. Setelah tahap awal selesai, maka dilanjutkan pada tahap kedua yaitu desain. Desain ini dilakukan dengan melihat hasil analisis awal yang telah dikerjakan, analisis karakteristik materi, karakteristik peserta didik dan sumber belajar dapat menghasilkan desain yang untuk media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap tahapan dari metode pengembangan ADDIE yang digunakan akan melalui tahap uji coba. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mendapatkan masukan dan saran atas pembuatan media pengembangan. Setelah memahami kelayakan media pembelajaran, maka dilakukan uji coba produk pada subjek tes. Tahap pengembangan media melewati 3 tahap uji coba, antara lain adalah:

1. Uji Desain Pembelajaran akan dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dan kompeten di bidang desain pembelajaran, dalam desain pembelajaran ini untuk pengujian minimal S2 Kurikulum dan 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, pengujian 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 menggunakan metode angket, wawancara dan tes untuk mengumpulkan data. Menyediakan peserta didik angket dan menyediakan 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 untuk pengembangan ini menggunakan skala Likert. Skala Likert mengukur sikap, pendapat, dan persepsi tentang individu atau sekelompok orang terkait fenomena sosial (Sugiyono, 2013:93). Tanggapan pada skala Likert berkisar dari positif hingga negatif, dengan masing-masing tanggapan menghasilkan 1-5 poin. Jawaban paling negatif mendapat 1 poin dan jawaban paling positif mendapat 5 poin. Instrumen skala Likert dapat menggunakan bentuk daftar atau pilihan ganda. Pengumpulan data saat ini menggunakan formulir daftar periksa (✓).

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:

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

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 :

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
(1)	(2)
76 % - 100 %	Baik Sekali
51 % - 75 %	Baik
26 % - 50 %	Tidak Baik
0 % - 25 %	Tidak Baik Sekali

Teknik pengumpulan data akhir menggunakan One Group Pre Test – Posttest, dimana pretest dilakukan di awal saat peserta didik belum menggunakan media atau produk untuk menemukan keterampilan awal peserta didik. Jika posttest dilakukan setelah peserta didik menggunakan sumber/produk, posttest ini berfungsi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan sumber/produk. Jika peserta didik menggunakan media pembelajaran, ditentukan pengaruh keefektifan media terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan media tersebut, dilakukan 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 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. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis, pengembang melakukan identifikasi untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Pada tahapan analisis ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu:

Pada tahapan ini pengembang menemukan permasalahan pembelajaran yang terjadi pada mata kuliah pengembangan medeia audio pada jurusan teknologi Pendidikan, pada angkatan 2021. Dengan melakukan wawancara kepada Ibu Khusnul Khotimah S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pengembangan media audio di jurusan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan pengembang dapat melakukan identifikasi perbandingan kondisi nyata dan kondisi ideal yang terjadi.

Waktu kegiatan pembelajaran mata kuliah pengembangan media audio di jurusan teknologi Pendidikan, kegiatan pembelajaran di lakukan

dalam satu minggu hanya satu kali mahasiswa dan mahasiswi harus menempuh mata kuliah sebanyak 4sks dalam mata kuliah ini, pembelajaran menggunakan metode ceramah yang dilakukan oleh dosen, dengan buku sebagai sumber belajar. Media pembelajaran di lakukan adalah berupa power point. Peserta didik sering kali kesulitan dalam menerima materi yang di sampaikan oleh dosen pengampu matakuliah, hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu sehingga penjelasan yang di berikan sangat singkat sehingga peserta didik tidak dapat menerima secara baik. Hal ini sangat mempengaruhi hasil pembelajaran yang di peroleh oleh peserta didik yang tergolong lumayan rendah hanya 20 (dibawah ketuntasan beajar minimal).

Kondisi yang diharapkan adalah semua tujuan pembelajaran materi podcast dapat tercapai dengan tercapainya nilai peserta didik di atas rata rata. Selain itu, pembelajaran pengembangan media audio ini memiliki lingkungan pembelajaran yang mempertimbangkan semua aspek, tidak hanya buku perkuliahan, tetapi juga media yang dapat mengakomodir aspek pembuatan podcast yang cukup sulit. Media pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap masalah waktu pembelajaran podcast, membuat pembelajaran materi podcast lebih mudah bagi peserta didik, membuat pembelajaran materi podcast lebih interaktif dan pembelajaran lebih fleksibel. Selain itu, materi podcast merupakan materi penting untuk digunakan dalam menunjang kopetensi lulusan teknologi pendidikan dapat digunakan sebagai memecahkan solusi pembelajaran perta didik.

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. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini proses produksi atau pengembangan dilakukan. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan di tahap perancangan atau design. Media dikembangkan menggunakan software canva. Media juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang tujuannya sebagai panduan untuk dosen dan pengguna media pada proses pembelajaran. Pada tahap ini juga

media yang telah dikembangkan serta rancangan pembelajaran.

a. Produksi

Pada tahapan ini peneliti mengaplikasikan rancangan media yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti membuat medianya di software canva mulai dari pembuka sampai selesai. Setelah semua selesai dibuat di software canva kemudian export dalam format Mp4. Berikut adalah tampilan video pembelajaran.



b. Validasi

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

- 1) Validasi Ahli Materi, 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 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	100%	Sangat Layak
Media	90%	Sangat Layak

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang sudah diproduksi dapat dikatakan layak apabila sudah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, serta melalui tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tahap selanjutnya ialah melakukan uji coba atau penerapan video pembelajaran pada kelompok besar dalam kegiatan pembelajaran pengembangan media audio pada materi podcast dalam kelas. Tahapan ini dilakukan kepada 75 peserta didik yang berjenis kelamin perempuan dan laki laki, yang berasal dari angkatan 2021, jurusan teknologi pendidikan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan terlebih dahulu diberikan pre test – post test untuk mengetahui tingkat keefektifan keefektifan video pembelajaran dan survei respon siswa tentang penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada model pengembangan ADDIE, evaluasi dilakukan pada setiap tahapannya. Evaluasi formatif dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan. Hasil evaluasi dari evaluasi formatif adalah seperti hasil revisi atau masukan dari para ahli materi, ahli media, ataupun saat uji coba media perseorangan maupun kelompok kecil. Pada setiap tahapan tahapan yang telah dijelaskan, pengembang telah melakukan beberapa revisi dari hasil produk awal yang diproduksi, baik dari segi penambahan materi, ataupun segi teknis dari media tersebut. Untuk evaluasi sumatif, dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat efektivitas media setelah diuji cobakan kepada peserta didik, dan memberikan *pre test – post test*. Dari hasil *pre test – post test* tersebutlah kita dapat mengetahui tingkat keefektifan video pembelajaran, yang sebelumnya terlebih dahulu dilakukan kegiatan analisis data, yaitu dilakukan homogenitas, normalitas data, dan dilakukan Uji T. Hasil perhitungan uji-t dengan data uji coba pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa hasil thitung lebih besar dari ttabel ($18,05 > 1,47$). Berdasarkan data dan perhitungan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan untuk topik podcast mampu menjawab permasalahan yang telah dijelaskan pada Bab I, bahwa terdapat video pembelajaran dalam mata kuliah pengembangan media audio radio, untuk menjawab podcast berguna dan efektif di gunakan sebagai pembelajaran.

A. Saran

Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan sebuah produk media audio materi cara pembuatan podcast bagi mahasiswa s1 teknologi pendidikan universitas negeri surabaya. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran mengenai produk yang telah dihasilkan, sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaat podcast ini harus memperhatikan beberapa hal:

- a. Guru dan peserta didik mampu bekerjasama untuk melakukan persiapan awal dalam proses pelaksanaan podcast
- b. Guru diharapkan dapat menjadi fasilitator dan pendamping bagi peserta didik, apabila mengalami kesulitan/kendala

2. Saran Pengembangan Lanjutan

- a. Untuk pengembangan produk lebih lanjut adakan tata cara pembuatan atau penguasaan podcast yang baik, dan tutur Bahasa yang digunakan.
- b. Video pembelajaran dapat memperluas materi yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan serta kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A. dan W. S. (2014). Psikologi Belajar. PT. Rineka Cipta.
- AECT. (2004). Assosiation for Educational Communication and Technology.
- Anderson, R. (1987). Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran. Rajawali Pers.
- Andy Shera. (2010). step by step internet marketing. PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, s. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Reka cipta.
- Arikunto, S. (1992). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Melton Putra.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2013). Media Pembelajaran. Rajagrafindo Persada.
- Bernadib, I. (2017). Filsafat Pendidikan Sistem dan Metode. Penerbit Ombak.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer Science Business Media. LLC University Of Georgia.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design*. Educational Technology Publications Inc. Englewood Cliff.
- Cheppy Riana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3A UPI.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dirjendikti. (2020). No Title.
- Gagne, Robert M. dan Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt Rinehart & Winston.
- Januszewski, Alan and Molenda, M. (2008). *Educational Technology: a Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kareem, A. (2015). Effects of computer assisted instruction on students' academic achievement and attitude in biology in Osun State, Nigeria. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*, 6(1), 69-73.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Maylanny Christin, Ariel Barlian Obadyah, Dini S. F. A. (2021). *TRANSMEDIA STORYTELING (Ritha Khatir (ed.)). SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustaka.
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Unesa University Pres.
- Nursalim, Mochamad, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Unesa University Press.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (n.d.). *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, et al. (2005). *Instructional technology and media for learning 8th edition*. Pearson Educational Inc.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Pendelitan Pendidikan : pendekatan kuanlitatif, kualitatif, dan R& D*.
- Mutia, Rita, Adlim Adlim, and A. Halim. "Pengembangan video pembelajaran IPA pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2017): 108-114.
- Geoghegan, Michael Woodland, and Dan Klass. *Podcast solutions*. Apress, 2005.
- Kawete, Meylin, Dokri Gumolung, and Anderson Aloanis. "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia dengan Model ADDIE sebagai Penunjang Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Chemistry Education* 4, no. 1 (2022): 63-69.
- Arifin, Rita Wahyuni, Henri Septanto, and Imron Wignyowiyoto. "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning." *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management* 2, no. 2 (2018): 179-188.
- Muna, Khofifah Naila, and Surya Wardhana. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 175-183.
- Thigaarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.

Fina Rachmatina.(2020)."Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Archaeobacteria dan Eubacteria Kelas X Di SMA Sejahtera Surabaya.

Prichayo, Eko Wahyu, et al. 2018. Development of Motion Graphic Animation Video in Elementary School

Shaw, Austin. 2016. Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals. New York

Curran, Steven. 2000. Motion Graphics: Graphics Design for Broadcast and Film. Amerika: Rockport

Copley, Jonathan. (2007). Audio and video podcast of lectures for campus-based student: production and evaluation of student use. *Innovation in Education and Teaching International*, 44 (4): 387 - 399

Dajani, Dima dan Hegleh, Abdallah S. Abu. 2019. Behavior intention of animation usage among university students

Hadryanti, Fitrona, dan Narius, Don. 2016. Teaching Speaking By Using Short Cartoon Movies To Senior High School Students

Hanif, Muhammad. 2020. The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes

Hapsari, Angganingrum Shinta, et al. 2019. Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outco

Radika, Mochamad Irfan dan Sri Dewi Setiawati. Strategi Komunikasi Podcast dalam Mempertahankan Pendengar (Studi Kasus dalam Podcast Do You See What I See). *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 96-106.

Ramadhany, Iskandar Dinata. (2020). Peran Podcast sebagai Media Penyiaran Modern Berbasis Audio (Studi Kualitatif Pengguna Memilih Podcast sebagai Media Alternatif Hiburan). Banjarmasin: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyaf Al-Banjari.

Lavircana, Rinda, Murdiansyah Herman, dan M. Agus Humaidi. (2020). Penggunaan Podcast sebagai Media Hiburan dan Informasi di Banjarmasin. Banjarmasin: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan MAB.

Fadilah,Efi, Pandan Yudhapramesti, Nindi Aristi. 2017. Podcast Sebagai Alternative Distribusi Konten Audio. (1) : 6-9

Faradinna, Nadia. 2020. Peran Podcast dalam Membangun Knowledge Society (Studi Kasus Perilaku Penggunaan Podcast melalui Aplikasi Spotify). Skripsi. Universitas Pertamina, Jakarta

Mayangsari, Dewi, and Dinda Rizki Tiara. "Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial." *Jurnal Golden Age* 3, no. 02 (2019): 126-135.

