

**PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC VIDEO* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
MATERI TEKNIK PEREKAMAN SUARA**

Nadhila Porbarini

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nadhilaporbarini.19052@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) media Motion Graphic Video Materi Teknik Perekaman Suara layak digunakan untuk mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa (2) media Motion Graphic Video Materi Teknik Perekaman Suara efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi Teknik Perekaman Suara mata kuliah Pengembangan *Motion Graphic Video* Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE oleh Branch (2010). Model penelitian menggunakan model kuantitatif dengan *Quasi Eksperimental Design Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Hasil analisis untuk kelayakan media berupa validasi ahli materi diperoleh presentase 88%, ahli media dengan presentase 92%, uji coba perorangan dengan presentase 81,11%, uji coba kelompok kecil dengan presentase 82,22%, dan uji coba kelompok besar dengan presentase 84,52%. Berdasarkan hasil presentase tersebut termasuk kriteria sangat baik sehingga media *Motion Graphic Video* materi Teknik Perekaman Suara dinyatakan layak. Sedangkan hasil analisis untuk keefektifan media pada uji lapangan dengan melakukan tes mendapat hasil $t_{hitung} = 8,21 > t_{tabel} = 1,664$. Yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada perhitungan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Motion Graphic Video*, Teknik Perekaman Suara.

ABSTRACT

This research aims to find out (1) Motion Graphic Video media Material for Sound Recording Techniques is appropriate for use in the Audio/Radio Media Development course in Unesa Educational Technology Study Program (2) Motion Graphic Video media Material for Sound Recording Techniques is effective in improving learning outcomes students on Sound Recording Technique material in the Motion Graphic Video Development course, Unesa Educational Technology Study Program. The development model used is the ADDIE development model by Branch (2010). The research model uses a quantitative model with Quasi Experimental Design Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design. The results of the analysis for media feasibility in the form of material expert validation obtained a percentage of 88%, media experts with a percentage of 92%, individual trials with a percentage of 81.11%, small group trials with a percentage of 82.22%, and large group trials with a percentage of 84.52%. Based on the results of these percentages, the criteria are very good so that the Motion Graphic Video media material for Sound Recording Techniques is declared feasible. While the results of the analysis for the effectiveness of the media in the field test by conducting the test obtained $t_{count} = 8.21 > t_{table} = 1.664$. That is, there is a significant difference in post-test calculations in the control class and the experimental class so that it can be concluded that this research is effective for use in learning activities.

Keywords: Development, *Motion Graphic Video*, Sound Recording Techniques.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar dan setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang baik serta layak. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menjadi mandiri dan menjadikan pendidikan sebagai bekal untuk keberlangsungan hidupnya. Dalam pendidikan usaha untuk menyiapkan peserta didik agar ilmu atau pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, untuk menciptakan proses tersebut membutuhkan suasana belajar dan pembelajaran yang dapat memfokuskan peserta didik. Menurut Slameto (Slameto, 2015, p. 2) proses belajar tiap peserta didik berbeda tergantung interaksinya dengan lingkungan dan berdasarkan pengalaman-pengalaman dirinya sendiri, semakin sering berinteraksi dengan lingkungannya semakin baik proses belajar peserta didik tersebut.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian peserta didik tentang bagaimana proses pembelajaran berlangsung (Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, 2014, p. 7). Dengan menggunakan media dalam pembelajaran peserta didik dapat menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh (Kristanto, 2016, p. 11).

Universitas Negeri Surabaya merupakan perguruan tinggi negeri di Surabaya yang mempunyai misi salah satunya menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan pemanfaatan teknologi yang dioptimalkan. Dengan demikian, salah satu fakultas di Universitas Negeri Surabaya yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan bertujuan menghasilkan lulusan bermutu dan keunggulan berkompetensi tingkat nasional dan internasional. Program studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan dalam tiga konsentrasi, yaitu pengembang kurikulum dan pembelajaran, pengembang teknologi

pembelajaran, dan pendidik dan tenaga kependidikan bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia.

Dalam program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya terdapat salah satu mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio. Mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio ini diperoleh pada semester ganjil dengan menggunakan pembelajaran metode kolaboratif. Mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio ini mengajarkan mahasiswa mengenai pengertian, karakteristik, klasifikasi media audio format program audio, pengorganisasian personil produksi, pengenalan dan penggunaan studio rekaman dan peralatannya, langkah-langkah penyusunan rancangan, pengembangan treatment, penulisan naskah dan produksi media audio dan penyiaran.

Capaian pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio adalah ini mahasiswa mempunyai sikap tanggung jawab dan kerjasama dalam meningkatkan dan memfasilitasi pembelajaran melalui pengembangan media audio/radio sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Analisis Pendidikan/Pelatihan. Kemampuan akhir yang diharapkan dapat mahasiswa peroleh salah satunya adalah dapat mempraktikkan teknik perekaman suara.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan pada semester ganjil bersama dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd dan beberapa mahasiswa S1 prodi Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio menunjukkan hasil bahwa mahasiswa mengalami kesulitan memahami beberapa materi pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio yaitu salah satunya materi teknik perekaman suara. Pada materi tersebut terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh mahasiswa untuk memahami materi yaitu 1) dalam penyampaian materi, dosen menggunakan media PowerPoint sebagai media pembelajaran di kelas, 2) beberapa materi pembelajaran yang bersifat prosedural perlu adanya bantuan dengan menggunakan media lain sebagai media pembelajaran agar mahasiswa dapat memahami materi perkuliahan dengan mudah.

Dari permasalahan tersebut menimbulkan beberapa dampak yaitu: 1) banyak mahasiswa dari prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya kurang memahami mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio, 2) kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar dalam perkuliahan yaitu mengandalakan slide PowerPoint dari dosen pengampu mata kuliah. Hal tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi terhadap mata kuliah tersebut sehingga proses pembelajaran mandiri oleh mahasiswa menjadi kurang optimal.

Motion graphic adalah media yang dibuat dengan menggunakan teknologi video atau animasi serta menciptakan halusinasi gerak atau mengubah tampilan elemen visual. Saat digunakan dalam proyek multimedia, grafik gerak umumnya disertai dengan suara. Adanya media pembelajaran *motion graphic video* dapat meningkatkan minat mahasiswa yang berimplikasi pada peningkatan pengetahuan mahasiswa dan nilai pada mata kuliah tersebut. (Amali, Zees, & Suhada, 2020)

Menurut Brame (2016) dalam desain video yang efektif, membuat video pembelajaran dengan durasi yang tidak terlalu lama yaitu durasi yang ideal adalah 6 menit. Pada jurnal penelitian oleh Elisa Susanti (Susanti, Harta, Karyana, & Halimah, 2018) hasil menunjukkan bahwa durasi yang dianggap ideal oleh mahasiswa adalah antara 5-10 menit.

Dilihat dari kondisi di lapangan dan dengan pemilihan media yang menyesuaikan dengan isi bahan materi pembelajaran penelitian ini dapat menggunakan media video. Melihat dari karakteristik peserta didik yaitu mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan media video pembelajaran bisa diterapkan pada saat proses pembelajaran karena mahasiswa bisa menggunakan video pembelajaran tersebut pada saat belajar mandiri maupun pembelajaran di ruang kelas berlangsung. Melihat dari segi kemudahan dalam mengakses media video

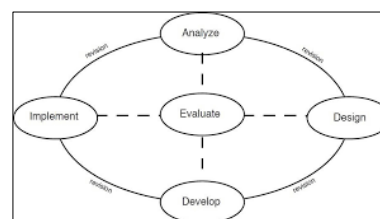
pembelajaran ini mudah diakses mahasiswa melalui smartphone, laptop, maupun komputer. Berdasarkan uraian diatas maka dilakukannya penelitian pengembangan media yaitu media *motion graphic video* pada materi teknik perekaman suara pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah: 1) Bagaimana kelayakan media *motion graphic video* untuk materi teknik perekaman suara pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio prodi S1 Teknologi Pendidikan? 2) Bagaimana keefektifan media *motion graphic video* materi teknik perekaman suara pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio dalam meningkatkan hasil belajar bagi mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan?

Lalu tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *motion graphic video* pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio Prodi S1 Teknologi Pendidikan, 2) untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *motion graphic video* pada mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio Dalam Hasil Belajar Bagi Mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdapat tahapan-tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi).



Gambar 2. 2 Model Pengembangan ADDIE Branch (2010)

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan UNESA yang mengambil mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio yaitu mahasiswa angkatan 2021, dengan menggunakan *two group pre test post test*.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan tes dengan menggunakan skala Likert skala untuk perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian

SKOR	KRITERIA	KETERANGAN
81%- 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak memerlukan revisi
61%- 80%	Baik	Layak, tidak memerlukan revisi
41%- 60%	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
21%- 40%	Kurang	Tidak layak, sangat memerlukan revisi
0%- 20%	Sangat Kurang	Sangat tidak layak, sangat memerlukan revisi

Untuk teknis analisis perhitungan tes menggunakan Uji t untuk mengetahui keefektifan media dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2} \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata per kelompok

N : Banyaknya subjek

x : deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y : deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

Σx^2 dapat diperoleh dari $\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N}$ dan

Σy^2 dapat diperoleh dari $\Sigma y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{N}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut uraian hasil penelitian motion graphic video materi teknik perekaman suara menggunakan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

1. Analyze (analisis)

a) Analisis Kinerja

1) Kondisi Nyata

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan analisis masalah di Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dan beberapa mahasiswa. Setelah melaksanakan wawancara kondisi nyata dalam Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Dalam penyampaian materi perkuliahan, dosen hanya menggunakan slide Powerpoint sebagai media penyampaian materi, 2) Dosen menyampaikan materi kepada mahasiswa menggunakan penyampaian verbal, 3) Mahasiswa kurang memahami materi terutama dalam materi teknik perekaman suara.

2) Kondisi Ideal

Adapun kondisi ideal yang mahasiswa capai dalam mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio materi teknik perekaman suara yaitu mampu memproduksi (merekam) suara menjadi media audio pembelajaran atau non pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang optimal seperti yang dijelaskan di atas, dibutuhkan sesuatu yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran motion graphic video dapat

menjadi alternatif untuk mencapai kondisi ideal.

b) Analisis Kebutuhan

Untuk tujuan pembelajaran materi Teknik Perekaman Suara yaitu mahasiswa mampu mengetahui tata cara perekaman suara untuk media audio. Sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut diperlukannya media yang dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menunjukkan proses tata cara perekaman suara menggunakan *software* Audacity, hal ini menjadi alternatif yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, peneliti mengembangkan media motion graphic video untuk mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio materi Teknik Perekaman Suara yang dapat memvisualisasikan materi untuk mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah.

2. Design (desain)

Dalam proses pengembangan desain produk ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan produk, yakni:

a) Desain produk materi

Peneliti mengembangkan desain isi materi yang sesuai dengan analisis kebutuhan mahasiswa yang dilakukan dengan pedoman RPS yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah.

b) Pra produksi

Peneliti membuat desain media dalam bentuk Flowchart dan Storyboard. Storyboard merupakan dasar pembuatan media motion graphic video ini.

c) Menyusun SAP

Selain merancang media yang akan dikembangkan, peneliti juga menyiapkan Satuan Acara Perkuliahan (SAP). SAP diperlukan untuk pedoman cara mengimplementasikan media dalam kegiatan pembelajaran.

3. Development (pengembangan)

peneliti mulai mengembangkan media sesuai dengan Flowchart dan Storyboard yang telah dibuat sebelumnya.

a) Produksi

Tahap pembuatan media sesuai dengan Storyboard yang telah dibuat. Peneliti menggunakan beberapa *software* pendukung untuk mengembangkan media motion graphic video ini diantaranya Microsoft Word 365, Canva, dan Audacity. Media motion graphic video ini terdiri dari beberapa bagian *scene*, yaitu *scene* pembuka, *scene* judul video, *scene* sasaran video, *scene* tujuan pembelajaran, *scene* materi, *scene* penutup.

b) Validasi ahli

Tujuan dari validasi ahli untuk menilai apakah media sudah sesuai dengan karakteristik dan penilaian yang mana media yang dikembangkan sudah layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data validasi ahli ini menggunakan angket. Berikut hasil perhitungannya:

1. Ahli materi memperoleh presentase nilai sebanyak 88% dengan kategori **Sangat Baik**
2. Ahli media memperoleh presentase nilai sebanyak 92% dengan kategori **Sangat Baik**
3. Uji coba perorangan memperoleh presentase nilai sebanyak 81,11% dengan kategori **Sangat Baik**
4. Uji coba kelompok kecil memperoleh presentase nilai sebanyak 82,22% dengan kategori **Sangat Baik**
5. Uji coba kelompok besar memperoleh presentase nilai sebanyak 84,52% dengan kategori **Sangat Baik**

Berdasarkan analisis hasil nilai dari ahli materi dan media Pengembangan *Motion Graphic Video* Materi Teknik

Perekaman Suara layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (implementasi)

Tahap ini dimana media diterapkan pada subjek sasaran yaitu penerapan media motion graphic video materi teknik perekaman suara dan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan dengan membandingkan hasil pre test post test dalam 2 kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji t. Berikut hasil perhitungan menggunakan uji t:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum y^2 + \sum x^2}{N_y + N_x - 2}\right)\left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}} \\
 &= \frac{32,32 - 24,76}{\sqrt{\left(\frac{9117,45 + 6647,68}{43 + 43 - 2}\right)\left(\frac{1}{43} + \frac{1}{43}\right)}} \\
 &= \frac{7,56}{\sqrt{\left(\frac{15765,13}{84}\right)(0,023 + 0,023)}} \\
 &= \frac{7,56}{\sqrt{(18,68)(0,046)}} \\
 &= \frac{7,56}{0,92} \\
 &= 8,21
 \end{aligned}$$

Nilai d.b = $N_1 + N_2 - 2 = 43 + 43 - 2 = 84$. Dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diketahui $t_{\text{tabel}} = 1,664$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $8,21 > 1,664$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Motion Graphic Video Materi Teknik Perekaman Suara efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio Unesa.

5. Evaluate (evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini tidak hanya dilakukan hanya pada akhir penelitian namun sudah dilakukan pada setiap akhir tahapan ADDIE untuk meminimalisir kesalahan pada penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengembangan media *Motion Graphic Video* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa Materi Teknik Perekaman Suara dan pembahasan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan dengan 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE meliputi, Analyze (analisis kebutuhan dan lapangan), Design (perancangan produk media), Development (pengembangan tahap awal media, tahap uji coba, revisi produk akhir), Implementation (implementasi media), Evaluate (penilaian setiap tahapan)
2. Media *Motion Graphic Video* materi teknik perekaman suara layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Pengembangan Media Audio/Radio pada S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Kesimpulan tersebut didapatkan berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli materi dengan presentase 88% dengan kategori "sangat layak", validasi ahli media dengan presentase 92% dengan kategori "sangat layak". Lalu dengan uji coba perorangan memperoleh presentase 81,11%, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 82,22%, dan uji coba lapangan/kelompok besar dengan presentase 84,52% maka semua uji coba masuk kategori "sangat layak".
3. Efektifitas penggunaan media *Motion Graphic Video* materi teknik perekaman suara dilihat dari hasil pre-test dan post-test terhadap 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dihitung melalui uji-t. Hasil dari perhitungan uji-t diperoleh angka t_{hitung} sebanyak 8,21 yang kemudian

dicocokkan dengan t tabel dengan taraf signifikan 5% dan Nilai d.b = $N_1 + N_2 - 2 = 43 + 43 - 2 = 84$ diketahui $t_{\text{tabel}} = 1,664$. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $8,21 > 1,664$. Maka penggunaan media *Motion Graphic Video* dapat dikatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Terdapat saran pemanfaatan dari penggunaan pengembangan media motion graphic video materi teknik perekaman suara yang telah layak dan efektif sebagai berikut:

- a. Dosen/Tenaga Pendidik dapat menggunakan media motion graphic video materi teknik perekaman suara sebagai salah satu media atau sarana pada kegiatan pembelajaran
- b. Mahasiswa dapat memanfaatkan media motion graphic video materi teknik perekaman suara ini sebagai sarana belajar mandiri

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan motion graphic video materi teknik perekaman suara ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di prodi S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2021 Universitas Negeri Surabaya. Jika pengembangan media motion graphic video ini diaplikasikan pada sasaran lain, perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik dan kebutuhan sasaran agar pemanfaatan media tersebut optimal dan digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, terdapat hal yang perlu diperhatikan, yakni pemilihan karakteristik materi yang sesuai dengan media motion graphic video agar pemanfaatan media dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal Of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/Jji.V2i1.4640>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta.
- Chotimah, U., & Nurdiansyah, E. (2017). Meningkatkan High Order Thinking Skills Mahasiswa Semester III Ppkn Dalam Pembelajaran Psikologi Sosial Melalui Penerapan Metode Six Thinking Hats. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 63-74. <https://doi.org/10.21831/Civics.V14i1.14563>
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia Di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22-31.
- Dasar, S. (2013). *Peran Audio Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah*. 92-107.
- Engel. (2014). Teori Pengembangan. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 11-23.
- Hamidah, S. (2010). *Kajian Teori Toleransi*. 11-31.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V4i3.41223>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. In Arief S. Sadiman. Depok.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). *Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Rizky Dias Saputra Pendidikan Teknologi Informasi , Fakultas Teknik , Universitas Negeri*. 371-378.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta.

- Smaldino, S. E., Russel, J. D., & L, L. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran: (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Suprpto, T., Yogaswara, A., & Supriyono, N. (2006). *Berkarier Di Bidang Broadcasting*. Yogyakarta.
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167-185.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.V3i2.929>
- Syawalludin, M. (2018). Bab II. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., (2015), 5-24. Retrieved From [http://repository.unpas.ac.id/35637/1/Bab II.Doc](http://repository.unpas.ac.id/35637/1/Bab%20II.Doc)
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 140.
<https://doi.org/10.23887/jet.V3i3.21735>
- Zainal, A. (2013). *Buku Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung.