

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MATERI TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR VIDEO PADA PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Fani Fahriza Adinda

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fanifahriza.19078@mhs.unesa.ac.id

Hirnanda Dimas Pradana

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media video pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Metode penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis mengidentifikasi kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap teknik pengambilan gambar video dan metode ceramah yang membosankan. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan media video.

Pada tahap pengembangan, media video divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji validitas dan reliabilitas soal tes. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 100% (sangat baik), sementara ahli media mencapai 78,57% (baik). Uji coba perorangan dan kelompok kecil juga menunjukkan hasil sangat baik (86,6%). Implementasi dilakukan pada 40 mahasiswa dengan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* (rata-rata 60,5) dan *post-test* (rata-rata 80,5). Pembahasan menunjukkan bahwa media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan media video, Media pembelajaran, Teknik pengambilan gambar video, Hasil belajar, Uji-t.

ABSTRACT

This research aims to develop and evaluate the feasibility of video learning media for the Video/Television Media Development course for S1 Educational Technology students at Universitas Negeri Surabaya. The research method used the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis phase identified students' lack of understanding of video shooting techniques and boring lecture methods. The proposed solution was the development of interactive video media.

In the development phase, the video media was validated by material experts and media experts, as well as through validity and reliability tests of the test questions. The material expert validation results showed a percentage of 100% (very good), while media experts achieved 78.57% (good). Individual and small group trials also showed very good results (86.6%). Implementation was carried out on 40 students by comparing pre-test and post-test scores. The normality test results showed that the data was normally distributed. The t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between pre-test scores (average 60.5) and post-test scores (average 80.5). The discussion indicates that the video media is effective in improving learning outcomes. The conclusion of this study is that the developed video learning media is very feasible and effective for use in learning, and is able to improve students' understanding and learning outcomes.

Keywords: Video media development, Learning media, Video shooting techniques, Learning outcomes, T-test.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut inovasi berkelanjutan dalam penyampaian materi pembelajaran agar relevan dengan karakteristik generasi pembelajar yang akrab dengan teknologi. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah video. Video, sebagai media yang memadukan unsur audio dan visual, mampu menyajikan informasi secara dinamis dan menarik, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung statis. Sadiman (dalam Nugraha dan Nestiyarum, 2021:6) menegaskan bahwa video merupakan media yang efektif karena menggabungkan gambar bergerak dan suara, sehingga dapat menyampaikan pesan baik informatif, mendidik, maupun instruktif. Penggunaan video yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara simultan berpotensi besar dalam meningkatkan daya serap dan retensi informasi pada peserta didik. Elihami, dkk (Nurwahidah, dkk 2021:119) juga menggarisbawahi bahwa video menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual, menjadikannya alat peraga yang superior dalam melibatkan indra.

Meskipun potensi video dalam pembelajaran sangat besar, realitanya masih terdapat kesenjangan antara teori dan praktik, khususnya pada mata kuliah yang menuntut keterampilan praktis seperti Pengembangan Media Video/Televisi di tingkat perguruan tinggi. Observasi awal dan masukan dari dosen pengampu mata kuliah tersebut di S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya mengindikasikan adanya permasalahan serius. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan fundamental dalam memahami konsep dan mengaplikasikan teknik pengambilan gambar video yang merupakan inti dari mata kuliah ini. Metode pengajaran yang masih dominan berupa ceramah dirasa kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman keterampilan praktis yang membutuhkan visualisasi dan demonstrasi nyata. Kesenjangan ini menciptakan research gap yang signifikan, di mana kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik menjadi sangat mendesak.

Penelitian ini menjadi sangat penting karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan krusial yang dihadapi mahasiswa dalam menguasai keterampilan pengambilan gambar video. Keberhasilan mahasiswa dalam mata kuliah ini tidak hanya menentukan nilai akademik, tetapi juga kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja yang semakin menuntut kompetensi di bidang media visual. Dengan mengembangkan media video pembelajaran yang efektif, diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis mahasiswa, sehingga mereka lebih siap untuk berkarya di industri media atau pendidikan. Peningkatan kompetensi ini secara langsung akan berkontribusi pada peningkatan kualitas lulusan S1 Teknologi Pendidikan.

Bahwa telah banyak penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran berbasis video. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan dkk, pada tahun 2024 yang berjudul "TEKNIK PENGAMBILAN FOTO DAN VIDEO JURNALISTIK MEDIA CETAK, RADIO, TELEVISI DAN MEDIA ONLINE" menunjukkan relevansi penggunaan video dalam konteks jurnalistik. Demikian pula, penelitian Ariq Raihan Hidayatulloh (2023) dengan judul SKRIPSI "TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR VIDEO IKLAN 'UNFORGETTABLE IN EVERY MOMENT' SEBAGAI MEDIA PROMOSI NATALIE BOUTIQUE" menyoroti aplikasi teknik pengambilan gambar video untuk tujuan promosi. Penelitian-penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penguasaan teknik pengambilan gambar dan efektivitas video sebagai media penyampaian informasi.

Meskipun demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus spesifik pengembangan media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan secara eksplisit ditujukan untuk mengatasi kesenjangan pemahaman mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin lebih umum atau berfokus pada produk akhir, penelitian ini menekankan pada proses pengembangan yang terstruktur dan evaluasi yang komprehensif terhadap kelayakan dan efektivitas media untuk meningkatkan hasil belajar dalam konteks mata kuliah yang spesifik ini. Penggunaan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam penelitian ini merupakan urgensi metodologis yang penting. Model ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pembelajaran. Tahap *Analyze* memungkinkan identifikasi masalah dan kebutuhan yang akurat, menjamin bahwa produk yang dikembangkan relevan dengan permasalahan yang ada. *Design* memastikan perencanaan yang matang, *Development* mewujudkan produk secara konkret, *Implementation* menguji produk dalam kondisi nyata, dan *Evaluation* memberikan umpan balik untuk perbaikan berkelanjutan serta validasi efektivitas produk. Dengan demikian, penerapan

model ADDIE bukan hanya sekadar prosedur, melainkan jaminan kualitas bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan telah melalui tahapan yang valid dan reliabel.

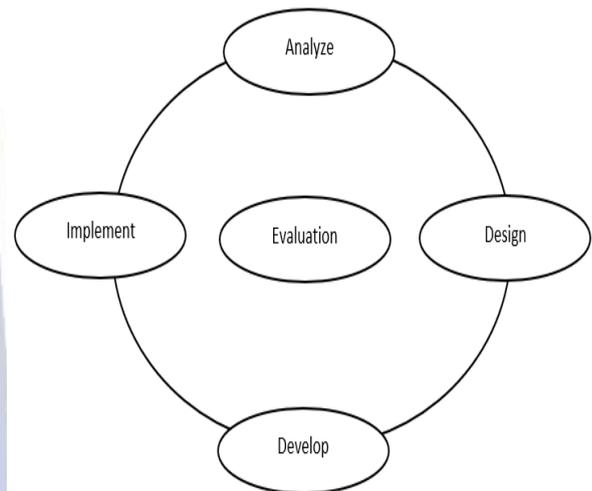
Berdasarkan latar belakang masalah dan urgensi yang telah dipaparkan, penelitian ini secara spesifik memiliki tujuan utama untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media video pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Tujuan ini mencakup pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, pengujian kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba, serta evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kontribusi signifikan. Pertama, secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai pengembangan dan implementasi media video pembelajaran dalam konteks perkuliahan yang menuntut keterampilan praktis. Kedua, secara praktis, media video pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga, bagi mahasiswa, media ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman konsep dan penguasaan teknik pengambilan gambar video, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar dan kompetensi mereka. Keempat, bagi institusi, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran serupa di mata kuliah lain yang memiliki karakteristik serupa.

Judul penelitian ini, "**Pengembangan dan Evaluasi Kelayakan Media Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Televisi bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya**", secara tepat merefleksikan inti dari permasalahan yang diangkat, metodologi yang digunakan, serta subjek dan objek penelitian. Pemilihan judul ini didasari oleh identifikasi masalah yang jelas mengenai kurangnya pemahaman teknik pengambilan gambar video yang relevan dengan mata kuliah tersebut. Judul ini mencerminkan fokus pada proses "pengembangan" media, "evaluasi kelayakan" media tersebut, serta konteks spesifik "mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi" dan target audiens "mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya". Oleh karena itu, judul ini dianggap paling representatif dan informatif untuk menggambarkan keseluruhan ruang lingkup dan tujuan penelitian yang dilakukan.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan produk yang sistematis dan evaluasi yang komprehensif. Menurut Mollenda (2008:107) model dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk antar lain model, strategi, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur umum untuk desain pengembangan ADDIE ditunjukkan pada Gambar berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek penelitian adalah mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang mengambil mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi, berjumlah 40 mahasiswa.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen validasi ahli materi dan ahli media, instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta instrumen tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Rancangan percobaan yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, di mana subjek diberikan *pre-test* sebelum intervensi media video pembelajaran, dan *post-test* setelah intervensi, untuk mengukur perubahan hasil belajar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, yaitu semua populasi (40 mahasiswa) dijadikan sampel penelitian.

Desain *one-group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 X O_2$$

(Arikunto, 2014:124)

Keterangan:

O_1 : nilai *pre-test*

O_2 : nilai *post test*

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah kelayakan media video pembelajaran (diukur melalui validasi ahli dan uji coba) dan hasil belajar

mahasiswa (diukur melalui nilai *pre-test* dan *post-test*). Teknik pengambilan data dilakukan melalui penyebaran angket validasi kepada ahli, angket respon kepada mahasiswa saat uji coba, dan tes tertulis untuk *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk kelayakan media, data dari angket validasi ahli dan angket respon uji coba dianalisis menggunakan persentase. Teknik ini dilaksanakan dengan perhitungan yang telah ditentukan. Peneliti menggunakan Teknik perhitungan angket sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2014:281)

Keterangan:

P : angka presentasi
f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N : jumlah responden

Penilaian mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, adapun penilaian media adalah sebagai berikut:

81% - 100%	= Sangat Baik
61% - 80%	= Baik
41% - 60%	= Kurang Baik
21% - 40%	= Tidak Baik
0% - 20%	= Sangat Tidak Baik

Untuk efektivitas media terhadap hasil belajar, data nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, dan uji-t (*Paired Samples T-test*) untuk membandingkan perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Model statistik uji-t digunakan untuk menentukan signifikansi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasannya secara sistematis, mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang digunakan dalam penelitian ini

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, penelitian mengidentifikasi permasalahan krusial yang melatarbelakangi pengembangan media video pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya mengalami kesulitan dalam memahami teknik pengambilan gambar video. Selain itu, metode ceramah konvensional yang sering digunakan dalam mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi cenderung monoton dan kurang

efektif dalam memfasilitasi pemahaman praktis. Data ini diperoleh melalui observasi awal, wawancara dengan dosen pengampu, dan survei singkat kepada mahasiswa. Kurangnya pemahaman konsep dasar dan keterampilan praktis dalam pengambilan gambar video menjadi indikator utama perlunya inovasi media pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah ini, dirumuskan kebutuhan akan media video yang dapat menyajikan materi secara visual, menarik, dan aplikatif.

Tahap *Design* (Desain/Perencanaan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap perancangan berfokus pada penyusunan konsep dan struktur media video pembelajaran. Desain media video mencakup penentuan tujuan pembelajaran spesifik, pemilihan materi yang relevan dengan teknik pengambilan gambar video, perumusan alur narasi, dan penentuan elemen visual serta audio yang akan digunakan. Perencanaan juga melibatkan sketsa awal (*storyboard*) untuk setiap segmen video, memastikan keselarasan antara visualisasi dan narasi. Selain itu, pada tahap ini dirancang pula instrumen evaluasi berupa soal tes untuk mengukur pemahaman mahasiswa, serta instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli media. Aspek interaktivitas dalam media video juga dipertimbangkan dalam desain, misalnya dengan penyertaan kuis singkat atau simulasi sederhana.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan realisasi desain menjadi produk media video pembelajaran yang utuh. Proses ini diawali dengan produksi konten video, termasuk pengambilan gambar, penyuntingan, penambahan efek visual, dan integrasi audio. Setelah prototipe media video selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan konten dan desain. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 100% dengan kategori "sangat baik", menandakan bahwa materi yang disajikan akurat, relevan, dan sesuai dengan kurikulum. Sementara itu, validasi ahli media mencapai 78,57% dengan kategori "baik", menunjukkan bahwa media video memiliki kualitas teknis dan estetika yang memadai, meskipun ada sedikit ruang untuk perbaikan. Selain validasi produk, pada tahap ini juga dilakukan uji validitas dan reliabilitas soal tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar, memastikan bahwa instrumen evaluasi memiliki kualitas yang baik.

Media video pembelajaran yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video/Televisi. Tahap ini melibatkan uji coba perorangan dan kelompok kecil sebelum implementasi skala penuh. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan respons yang sangat positif dengan persentase 86,6%, mengindikasikan bahwa media mudah dipahami dan

diterima oleh pengguna.

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Setelah uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah menerapkan media pengembangan media video pada subjek penelitian yaitu mahasiswa S1 prodi Teknologi Pendidikan Surabaya semester 4. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 2 Juni 2025 yang diawali dengan dosen sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Peneliti memberikan soal pre-test guna mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi.

Berikut merupakan hasil penilaian angket untuk pengembangan media video pada uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba kelompok besar, didapatkan sebesar 85,25% dan persentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video tersebut layak digunakan pada pembelajaran.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif, mencakup dua bentuk utama: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif diterapkan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan, bertujuan untuk memastikan dan menguji kelayakan serta kualitas media pembelajaran yang sedang dibuat. Hal ini meliputi validasi ahli materi dan media, serta uji coba terbatas kepada pengguna. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan untuk menilai efektivitas akhir media yang telah dikembangkan. Keefektifan media dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran oleh mahasiswa diukur melalui analisis komparatif hasil pre-test dan post-test yang telah diselesaikan oleh subjek penelitian.

Tahap evaluasi berfokus pada penilaian efektivitas dan kelayakan media video pembelajaran berdasarkan data yang terkumpul selama implementasi.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidak normalnya data yang telah didapat peneliti. Data tersebut berupa nilai pre-test dan post-test yang telah dikerjakan peserta didik mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan semester 4 Universitas Negeri Surabaya.

Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Pretest	0,958	40	0,145
Post-test	0,962	40	0,182

Gambar 2 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan menunjukkan sig > 0,05

bahwa data terdistribusi secara normal.

Selanjutnya, uji-t dilakukan untuk membandingkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*.

Paired Samples Test

	Mea n	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Pa ir 1 - PRETEST	-	2,761	,43670	-	-	-	39	,000
POSTEST	5000	20,292	21,133	19,366	46,371			

Gambar 3. Hasil Uji-T

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05 ini secara jelas menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video. Peningkatan rata-rata nilai dari 60,5 (*pre-test*) menjadi 80,5 (*post-test*) membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif, mampu mengatasi kendala pemahaman dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui proses pengembangan, media video teknik pengambilan gambar video dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil uji validasi oleh ahli materi yang mencapai 100% dan uji validasi oleh ahli media sebesar 78,57%. Proses pengembangan dilanjutkan dengan uji coba kepada peserta didik dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (3 peserta didik) dengan hasil 86,6%, uji coba kelompok kecil (6 peserta didik) dengan hasil yang sama yaitu 86,6%, dan uji coba kelompok besar (40 peserta didik) yang memperoleh hasil 85,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan tergolong sangat baik dan layak digunakan. Keefektifan media juga diperkuat melalui analisis data dengan uji prasyarat normalitas dan uji T. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05, sedangkan uji T menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) atau nilai t-hitung > t-tabel, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video teknik pengambilan gambar video, peneliti memberikan beberapa saran untuk pemanfaatan, penyebarluasan, dan pengembangan lebih lanjut. Pertama, dalam pemanfaatan media, disarankan agar sebelum pemutaran video pembelajaran, peserta didik diberi pertanyaan pemantik terkait teknik pengambilan gambar guna meningkatkan antusiasme dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, untuk penyebarluasan media, karena video ini disusun berdasarkan karakteristik peserta didik kelas 2023D, maka jika hendak digunakan di kelas atau institusi lain, perlu dilakukan analisis karakteristik peserta didik dan strategi pemanfaatan media agar implementasinya tetap efektif dan relevan. Ketiga, dalam pengembangan lebih lanjut, disarankan kepada pengembang media agar terus melakukan analisis dan penyesuaian berdasarkan kebutuhan peserta didik, kondisi lingkungan, kurikulum, serta ketersediaan sarana pembelajaran, mengingat kebutuhan setiap kelas berbeda dan materi pembelajaran dapat mengalami perubahan seiring waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, S. (2021). Pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta didik Di SMP Ar-Rohmah Putri, Dau Hidayat, A. A. (2021). Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas. Health Books Publishing.
- Hilir Alwi. 2021. PENGEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN Peranan Pendidik dalam Menggunakan Meidia Pembelajaran. Jawa Tengah: Lakeisha Kabupaten Malang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Hilir, A., & Kom, S. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Penerbit Lakeisha.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Miftah, Mohamad. (2022). Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Feniks Muda Sejahtera.
- Norfai, S. K. M. (2022). Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat dan Multivariat). Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Rayanto, Yudi Hari. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rengganis, Aysyah, dkk. (2022). Penelitian dan Pengembangan. Yayasan Kita Menulis.
- Setyorini, Ririn, Faat Nasiruddin, Nuramila, dan Marhamah. (2021). Teknologi Pendidikan. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Kamera Digital Sebagai Alat Utama Praktek Teknik Pengambilan Gambar diKompetensi Multimedia - SMK Negeri 5 BATAM (<https://smkn5batam.sch.id/2020/02/19/kamera-digital-sebagai-alat-utama-praktek-teknik-pengambilan-gambar-dikompetensi-multimedia/>)
- Jenis-Jenis Teknik Pengambilan Gambar (<https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/23/100000669/jenis-jenis-teknik-pengambilan-gambar>)
- Teknik Dasar Videografi – Perpustakaan ISI Yogyakarta (<https://lib.isi.ac.id/2016/09/01/teknik-dasar-videografi/>)
- Berita Terkini Harian Jenis-teknik-pengambilan-gambar Terbaru Hari Ini - Kompas.com (<https://www.kompas.com/tag/jenis-teknik-pengambilan-gambar>)
- 17 Macam Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Besar dan Sudutnya | Masbos Corporation (<https://masbos.co.id/blog/teknik-pengambilan-gambar/>)
- 17 Teknik Pengambilan Gambar dalam Videografi Halaman 1 - Kompasiana.com (<https://www.kompasiana.com/anwarcarkul97/5dea7238d541df767c5e20a2/17-teknik-pengambilan-gambar-shot-dalam-vidiografi>)
- Beberapa Macam Teknik Pengambilan Gambar – KEE INDONESIA (<https://www.keeindonesia.com/blogs/keele/sson/beberapa-macam-teknik-pengambilan-gambar>)
- Teknik Videografi yang Mudah Dipelajari Pemula | kumparan.com (<https://kumparan.com/seputar-hobi/teknik-videografi-yang-mudah-dipelajari-pemula-20xv1WybF1A>)

