

## **Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video atau Televisi Materi Teknik Pengambilan Video Materi Teknik Pengambilan Video**

**Dian Amaliya**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[dian.21064@mhs.unesa.ac.id](mailto:dian.21064@mhs.unesa.ac.id)

**Alim Sumarno**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[alimsumarno@unesa.ac.id](mailto:alimsumarno@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan media video atau televisi. Penelitian dilakukan menguji kelayakan serta keefektifan video pembelajaran dalam mata kuliah Pengembangan Media Video atau Televisi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Materi yang dikembangkan berfokus pada teknik pengambilan video yang bersifat procedural, dimana mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Penelitian ini menggunakan Metode pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implent dan evaluate) dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data digunakan melalui tes pre-test dan post test, serta lembar angket untuk kelas eksperimen. Analisi data dilakukan menggunakan uji homogenitas, normalitas dan uji independent sample test dengan bantuan SPSS27. Hasil homogenitas menunjukkan bahwa data pre-test bersifat homogen, sedangkan uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post test berdistribusi normal. Hasil uji independent sample test nilai ( $\text{Sig.} 0,489 > 0,05$ ) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; Nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan, Media Video Pembelajaran layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci:** video pembelajaran, teknik pengambilan video, ADDIE

### **Abstrack**

*This research is driven by the importance of improving student learning outcomes in the "Video or Television Media Development" course. The study aims to examine the feasibility and effectiveness of instructional videos used in this course within the Educational Technology Study Program at Universitas Negeri Surabaya. The developed learning material focuses on procedural video shooting techniques, which students often find difficult to understand. The research employed the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate), involving both an experimental class and a control class. Data were collected through pre-tests and post-tests, as well as questionnaires distributed to the experimental class. Data analysis included homogeneity tests, normality tests, and independent sample t-tests using SPSS 27. The homogeneity test showed that the pre-test data were homogeneous, while the normality test indicated that both pre-test and post-test data were normally distributed. The results of the independent sample t-test showed a significance value ( $\text{Sig.} = 0.489 > 0.05$ ), indicating a significant difference between the experimental and control classes. The average post-test score of the experimental class was higher than that of the control class. In conclusion, instructional videos are feasible and effective for improving student learning outcomes.*

**Keywords:** instructional video, video shooting techniques, ADDIE

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital telah mendorong proses pembelajaran menjadi lebih terbuka, fleksibel, dan dapat diakses secara luas melalui berbagai platform. Kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan telah berkembang menjadi pengalaman pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar di mana saja dan kapan saja. Salah satu implikasi nyata dari perkembangan ini adalah semakin luasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, yang mampu menghadirkan informasi secara visual dan dinamis.

Media video pembelajaran telah banyak digunakan karena kemampuannya dalam menyampaikan materi yang bersifat prosedural, kompleks, dan sulit dijelaskan secara verbal. Munir (2017) menjelaskan bahwa media video efektif dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak karena dapat menampilkan gambar bergerak disertai suara secara simultan, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu, video pembelajaran juga dapat menstimulasi pancaindra, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurwahidah et al., 2021; Anwariningsih, 2022).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal di Universitas Negeri Surabaya pada jurusan Teknologi Pendidikan, ditemukan bahwa mahasiswa semester 4 mengalami kesulitan dalam memahami materi teknik pengambilan gambar dalam mata kuliah *Pengembangan Media Video atau Televisi*. Materi ini bersifat prosedural dan teknis, yang menuntut pemahaman melalui contoh

konkret atau demonstrasi langsung. Ketidaktuntasan pemahaman ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Padahal, berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas video pembelajaran, namun implementasinya belum secara optimal menyentuh kebutuhan spesifik mahasiswa pada mata kuliah ini.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai bentuk respon terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih tepat sasaran melalui pengembangan media video pembelajaran. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga kontekstual, prosedural, dan sesuai dengan karakteristik materi. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini adalah pada fokus pengembangan video pembelajaran khusus untuk materi teknik pengambilan gambar, yang belum banyak dikaji secara spesifik dalam konteks pendidikan teknologi di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media video pembelajaran pada mata kuliah *Pengembangan Media Video atau Televisi*. Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan baik secara klasikal maupun mandiri oleh mahasiswa, serta mampu mengatasi kendala pembelajaran yang selama ini terjadi.

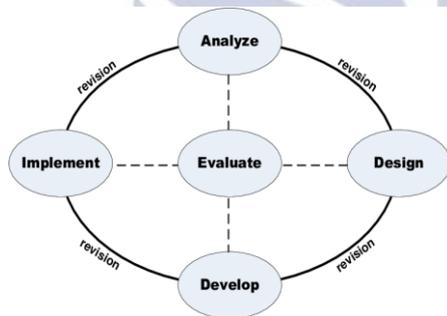
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi pembelajaran, khususnya sebagai referensi pengembangan media berbasis video untuk materi yang bersifat teknis-prosedural.

Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya khasanah media pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan tinggi, serta memberikan arah pengembangan media yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media video pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media video atau televisi merupakan penelitian yang termasuk kedalam penelitian berjenis *Research dan Development* (Penelitian dan Pengembangan)

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media video pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.



**Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar mahasiswa dan karakteristik materi, khususnya terkait kesulitan dalam memahami teknik pengambilan video. tahap desain melibatkan perancangan naskah video, storyboard, serta penyusunan instrument yang digunakan untuk validasi dan evaluasi. Tahapan development mencakup proses produksi video pembelajaran mulai dari pengambilan video, pengelolaan audio dan visual, hingga pengusunan buku pendamping. Setelah media dikembangkan, dilakukan tahap implementasi, yaitu dengan menguji coba media kepada mahasiswa .

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester IV Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang

menempuh mata kuliah *Pengembangan Media Video atau Televisi*. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa subjek sedang mempelajari materi teknik pengambilan video yang menjadi fokus media pembelajaran yang dikembangkan. Alat yang digunakan dalam penelitian meliputi angket validasi ahli, angket uji coba media, serta instrumen tes berupa soal pre-test dan post-test. Validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Analisis data untuk penilaian kelayakan media dilakukan secara kuantitatif deskriptif menggunakan skala Likert, yang dihitung dalam presentase dengan rumus sebagai berikut:

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

P = Presentase

F = Frekuesnsi

N = Jumlah jawaban responden

Hasil presentase dari tiap aspek dibandingkan dengan kategori berdasarkan dari arikunto (2013 : 218) sebagai berikut :

Rentang Persentase	Kriteria / Predikat
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Media pembelajara dinyatakan layak apabila presentase yang diperoleh diatas 61%. Jika hasil berada dibawah 61%, maka media perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

Desain penelitian yang digunakan untuk menguji efektivitas media adalah desain quasi experiment dengan bentuk pretest-posttest control group design, di mana kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa pada aspek kognitif, yang diukur melalui nilai pre-test dan post-test.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, penyebaran angket, dan tes. Analisis data kelayakan media dilakukan secara deskriptif kuantitatif berdasarkan skor persentase dari validator dan tanggapan mahasiswa. Sementara itu, analisis data hasil belajar dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (independent sample t-test) dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang ditemukan oleh Brach 2009. Terdapat lima tahapan menurut Brach yang meliputi *Analysis, Design, Develop, Implemt, Evaluate* dengan penjelasan sebagai berikut:

### 1. Analysis (Analisis)

Berdasarkan analisis lapangan terdapat permasalahan yang terjadi pada mata kuliah pengembangan media video atau televisi. Berdasarkan hasil analisa tersebut peneliti dapat meleakukan identifikais perbandingan kondisi nyata dan kondisi idel yang terjadi.

#### a. Kondisi Nyata

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan mata kuliah pengembangan media video merupakan mata kuliah yang bersifat praktik. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas adalah metode ceramah sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi teknik pengambilan video. Pada kondisi lapangan media pemeblajaran yang digunakan berupa powe point sehingga terdapat ketimpangan antara teori yang diajarkan dan pemahaman mahasiswa. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan media video atau televisi

#### b. Kondisi Ideal

Kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran materi teknik pengambilan video adalah

tercapainya secara optimal tujuan pembelajaran, yang ditandai dengan hasil nilai peserta didik diatas rata-rata. Selain itu, diharapkan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi media pembelajaran yang digunakan tidak hanya bergantung pada buku teks, dan PowerPoint, tetapi juga dilengkapi dengan media pembelajaran yang mampu mendemonstrasikan teknik pengambilan video.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu menjadi solusi bagi peserta didik memahami materi teknik pengambilan video. selain itu, media tersebut juga diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan fleksibel.

### c. Analisis Peserta Didik

Peserta didik penelitaian adalah mahasiswa Angkatan 2023 jurusan Teknologi Pendidikan yang berusia antara 18-21 tahun yang memiliki kemampuan berfikir abstrak serta mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pendekatan berbasis hipotesis.

### 2. Design (Desain)

Tahapan desaian merupakan tahapan untuk merancang spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Perencanaan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang perlukan dalam proses produksi video pembelajaran. pada fase ini lebih menekankan persiapan sebelum fase produksi media. Langkah-langkah yang dilakukan dalam fase desain meliputi :

1. Merancang kegiatan pembelajaran  
Kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan pengimplementasian media video pembelajaran.

2. Penentuan media

Media yang akan dibuat adalah media video pembelajaran dengan materi teknik pengambilan video. format yang digunakan dalam

video pembelajaran adalah format feature yang mencampakan informasi mengenai topik pembahasan secara mendalam dan interaktif disertai dengan gaya narasi bercerita atau *storytelling*.

3. Skema atau garis besar program
 

Pembuatan garis besar program merupakan tahapan awal sebelum proses produksi video. Garis besar program berisikan jabaran materi yang akan disampaikan dan *storyboard* sebagai gambaran runtut dan detail keseruhan elemen yang digunakan dalam video pembelajaran. Storyboard digunakan sebagai acuan dalam menggambarkan alur, visual, adegan dan audio dalam media video pembelajaran

SCENE	GAMBAR	KETERANGAN
1.	LOGO UNESA LOGO TP	Scene 1 Logo Universitas Negeri Surabaya Logo Teknologi Pendidikan
2.	JUDUL	Scene: a. Judul: TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR b. MUSIC BG
3.	TUJUAN PEMBELAJARAN	Scene: a. Tujuan pembelajaran b. MUSIC BG

**Tabel 1 Format storyboard Media Video Pembelajaran**

3. Develop (Pengembangan)
 

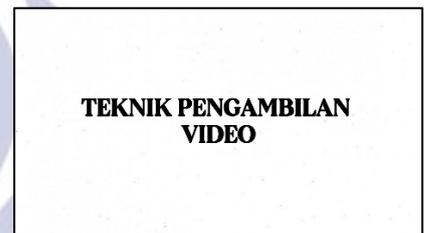
Tahap pengembangan merupakan tahapan proses produksi media pembelajaran. media yang dikembangkan dirancang berdasarkan tahapan perancangan (*design*) yang telah dibuat. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan bantuan perangkat software Canva dan Capcut. Selain itu, media pembelajaran dilengkapi dengan bahan penyerta yang ditujukan sebagai panduan pemakaian bagi mahasiswa dan dosen. Pada tahapan ini rancangan dan media yang dikembangkan telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba terhadap peserta didik, baik secara individual maupun dalam kelompok kecil. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

  - a. Produksi
 

Tahap awal produksi adalah pengambilan video yang berisi materi teknik pengambilan video. setelah seluruh footage

video diperoleh selanjutnya tahap penyuntingan (*editing*) dengan menggunakan software Canva dan Capcut. Pada tahap penyuntingan video disusun, dipotong dan ditambahkan elemen pendukung seperti teks, transisi, elemen, dan backsound. Setelah proses penyuntingan, video disimpan dengan format MP4 agar mudah diakses dibagi perangkat.

**Gambaran 12 gambaran desain awal media**



- b. Validasi
 

Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran. Validasi dilakukan oleh para ahli sehingga media yang digunakan dapat diukur kelayakannya sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran

  - 1) Validasi ahli media
 

Validasi ahli media dilakukan untuk mengukur kelayakan produk video pembelajaran yang dikembangkan penelitian meminta saran serta masukan agar media video lebih baik. Berdasarkan saran dari ahli media perlu adanya revisi dalam video pembelajaran.

Saran dan masukan :

    - Mengubah ukuran text

- Mengubah jenis font
- Menambahkan credit dalam video

2) Validasi ahli desain pembelajaran

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan untuk menguji rencana kegiatan pembelajaran sebelum digunakan dalam kelas. Validasi desain pembelajaran dilakukan oleh ahli desain pembelajaran yang mendapatkan hasil 93,8% yang berarti desain pembelajaran layak digunakan.

3) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelengkapan materi dan kesesuaian materi yang terdapat dalam media video pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli dengan menggunakan skala linkert. Berdasarkan hasil validasi materi nilai presentase kelayakan materi sebesar 94,67% yang berarti materi dikategorikan layak digunakan.

c. Tahap uji coba

Tahap uji coba melalui 3 tahapan yaitu uji coba kelompok perorangan dengan responden 3 orang, uji coba kelompok kecil dengan responden 10 orang dan uji coba kelompok besar sejumlah 30 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran.

4. Implement

Implementasi merupakan tahapan penerapan media video pembelajaran dalam kelas. Untuk mengukur keefektifan media dilakukan dengan penilaian pretest dan dan post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan perlakuan

diantaranya kelas eksperimen mendapatkan perlakuan penggunaan media video pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan media PPT. Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest nilai rata-rata kelas kontrol lebih sedikit dibanding kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 56,71 dan 74,43. Selanjutnya Hasil nilai pretest dan posttest diuji t dengan bantuan SPSS27 menunjukkan nilai sig. < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

5. Evaluate

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan media pembelajaran layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran teknik pengambilan video pada mata kuliah pengembangan media video atau televisi pada mahasiswa semester 4 S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan validasi yang dilakukan pada ahli mater dengan presentase 94,2%, ahli media dengan presentase 95,7%. Serta uji coba media yang dilakukan dan mendapatkan hasil (1) uji coba individu dengan presentase kelayakan sebesar 98,6% (2) uji coba kelompok kecil sebesar 98,2% Dan (3) uji coba kelompok besar sebesar 93,6% berdasarkan hasil presentase tersenut, media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Berdasarkan uji lapangan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS27, diperoleh nilai signifikasi (sig. 2-tailed) sebesar <0,001 yang

artinya lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan khusus berupa pemberian media video pembelajaran dengan kelas yang tidak beri media video pembelajaran. Perbedaan dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

## B. Saran

1. Saran Pemanfaatan  
Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan disarankan agar pengguna memperhatikan hal penting sebagai berikut :
  - a. Pengguna diharapkan dapat memanfaatkan media video pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - b. Pengguna video pembelajaran sebaiknya didukung dengan bahan ajar lainnya, seperti buku pedoman dan media pembelajaran tambahan yang relevan dengan materi yang disampaikan
2. Saran Diseminasi (Penyebaran)  
Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media video pembelajaran pada materi teknik pengambilan video dalam mata kuliah Pengembangan Media Video atau Televisi. Apabila media yang digunakan di lembaga pendidikan lain, maka diperlukan identifikasi dan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Hal tersebut penting karena setiap Lembaga pendidikan memiliki karakteristik peserta didik, permasalahan yang berbeda. Apabila hasil analisis menunjukkan kesamaan karakteristik dan kebutuhan, maka media ini dapat dimanfaatkan dilembaga pendidikan lainnya secara efektif.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media ke depan diharapkan dapat dilakukan dengan melakukan pembaruan terhadap isi materi ataupun desain, khususnya dengan merujuk pada sumber Pustaka atau referensi terbaru. Hal ini bertujuan agar media tetap relevan, akurat dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In *Jakarta: Rineka Cipta* (p. 172). <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- barbara Seels, R. R. (1994). *Instructional Tecnology*.
- Branch, robert maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. [https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*.
- Committee, T. (2023). *Educational Technology : Offering a Contemporary Definition*. *October*, 58-64.
- Hikaru, A. B. (2022). Pengaruh Angle Camera Dalam Penerapan Videografi

- Dan Fotografi. *Specta : Journal of Photography, Arts, and Media*, 6(1), 67–72.  
<https://doi.org/10.24821/specta.v6i1.6370>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Nugroho, P. (n.d.). *Definisi Terbaru Teknologi Pendidikan AECT 2023: Cakupan Lebih Luas dan Relevansi Terkini*. 2023.  
<https://renggaprakosonugroho.my.id/definisi-terbaru-teknologi-pendidikan-aect-2023-cakupan-lebih-luas-dan-relevansi-terkini/>
- Nursalim, Mohammad, D. (2007). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. remaja rosdakarya.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).  
<https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>Media Video Pembelajaran Dalam Men. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Penyusun, T. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Sri Huning Anwariningsih, A. K. A. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil belajar*.
- Sutarti, T. (2017). *kiat sukses hibah penelitian pengembangan*.
- Wang, S. (n.d.). *Transforming Digital Education: Essential Skills for Digital Learning Professionals*.  
[https://flanz.org.nz/2024/06/05/transforming-digital-education-essential-skills-for-digital-learning-professionals/?utm\\_source=chatgpt.com](https://flanz.org.nz/2024/06/05/transforming-digital-education-essential-skills-for-digital-learning-professionals/?utm_source=chatgpt.com)
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknlogi dan Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press.
- Association for Educational Communications and Technology (AECT). (2023). *Definition of Educational Technology*.
- Nugroho, R. P. (2023). *Definisi Terbaru Teknologi Pendidikan AECT 2023: Cakupan Lebih Luas dan Relevansi Terkini*.