

PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATERI PRINSIP DESAIN PESAN VISUAL MATA KULIAH DESAIN PESAN

S1 DEPARTEMEN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Adrian Ananta Ashari

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

adrianananta.19064@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

khusnulhotimah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian pembuatan Video Pembelajaran *Motion Graphic* untuk mendorong hasil belajar mahasiswa pada Materi Atensi mata kuliah Desain Pesan program Sarjana Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap diantaranya Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket), wawancara dan observasi. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan Uji Normalitas dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *paired sample test*. Desain penelitian ini menggunakan *one group design pretest-posttest* dengan sasaran penelitian yaitu peserta Mahasiswa Kelas 2022 C Program Studi Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Hasil coba kelayakan media video kepada ahli materi dapat dikategorikan baik dengan presentase sebesar 80%, dan ahli media dapat dikategorikan baik dengan presentasi 83%. Kemudian berdasarkan perhitungan uji-t dengan rincian Berdasarkan uji t diketahui nilai sig. (2-tailed) 0,00 dengan taraf signifikansi 95%. Oleh karena itu, nilai sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$. berdasarkan grafik hasil perhitungan rerata nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen tampak lebih tinggi hasil yang diperoleh setelah mahasiswa diberi *treatment* berupa media video *motion graphic*. Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan dasar pengambilan keputusan tolak H_0 apabila sig. (2-tailed) $\leq 0,05$. Hasil data uji-t diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan. Merujuk dari keseluruhan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* pada mata kuliah desain pesan untuk mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Unesa dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Desain Pesan, Media Video.

ABSTRACT

The research objective of making Motion Graphic Learning Videos is to encourage student learning outcomes in Attention Material for the Message Design course in the Undergraduate Program at the Department of Educational Technology, Surabaya State University.

The development model used in this research is the ADDIE model which has 5 stages including the Analysis Stage, Design Stage, Development Stage, Implementation Stage, Evaluation Stage. The data collection technique in this research is questionnaires, interviews and observations. Meanwhile, the media feasibility questionnaire data analysis technique uses the Normality Test and the test data analysis technique uses the paired sample t-test. This research design uses a one group pretest-posttest design with the research target being participants in the Class of 2022 C Study Program, Department of Educational Technology, Surabaya State University.

The results of testing the feasibility of video media for material experts can be categorized as good with a percentage of 80%, and media experts can be categorized as good with a presentation of 83%. Then based on the t-

test calculation with details. Based on the t test, the sig value is known. (2-tailed) 0.00 with a significance level of 95%. Therefore, the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$. Based on the graph of the calculation results of the average pre-test and post-test scores for the experimental group, the results obtained after students were given treatment in the form of video motion graphic media appeared to be higher. Then, based on the results of the t test calculations on the basis of decision making, reject H_0 if $\text{sig. (2-tailed)} \leq 0.05$. The results of the t-test data obtained a sig. (2-tailed) value of $0.00 < 0.05$ so it can be concluded that H_a was accepted and H_0 was rejected, so there is an influence of the learning media used on the learning outcomes of students in the Department of Educational Technology. Referring to the overall results discussion above, it can be concluded that the video motion graphic media in the message design course for students at the Unesa Department of Educational Technology is declared very feasible and effective for use in learning activities.

Keywords: Media, Message Design, Video Media.



PENDAHULUAN

Teknologi ialah bagian dari perubahan besar yang dibawa oleh perubahan zaman yang begitu cepat. Hampir semua orang saat ini menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya dan mempunyai dampak yang luas, salah satunya adalah pendidikan. Saat ini, pendidik sering kali menggunakan teknologi untuk memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran di kelas. Jenis media pendidikan yang mungkin digunakan oleh para pendidik adalah video.

Teknologi sudah mengikuti perubahan globalisasi dari tahun ke tahun di bidang sains maupun pendidikan. Salah satu contohnya adalah pembuatan materi pembelajaran berbasis video (Agustina, A., Novita, 2012). Animasi digital, musik, dan pertukaran gambar semuanya dimungkinkan oleh media berbasis video (Ronchetti, 2010). Video dalam media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran sederhana yang masih digunakan hingga saat ini, yang menyebabkan siswa merasa bosan (Purwanti, 2015).

Motion graphic adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (footage) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik. Pada umumnya, *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial namun dalam pengembangan ini *motion graphic* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian Boleh Daesang Kim & David A. Gilman (2008).

hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* pada mata kuliah desain pesan untuk mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Unesa dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Mata Kuliah Desain Pesan Materi Prinsip Desain Visual.

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa (Hamzah dkk, 2010:4). Istilah desain atau merancang adalah menunjukkan suatu proses analisis yang sengaja dilakukan dan terpisah dari proses pelaksanaan desain itu sendiri. Dengan ungkapan lain, desain pesan pembelajaran berbeda dari peristiwa pembelajaran yang sesungguhnya. Kata desain menunjukkan adanya suatu proses dan suatu hasil (Asri Budiningsih, 2003:7). Dalam konteks pembelajaran, desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar agar tercipta strategi dan produk pada tingkat makro seperti program dan kurikulum dan pada tingkat mikro seperti pembelajaran dan modul (Seels and Richey, 1994:32). Menurut Fleming & Levie (1993). Desain pesan untuk pembelajaran berkaitan dengan strategi yang

digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Asri budiningsih (2003:15) desain pesan pembelajaran adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan atau informasi pembelajaran, yang kajiannya mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, atau antara pendidik dan peserta didik.

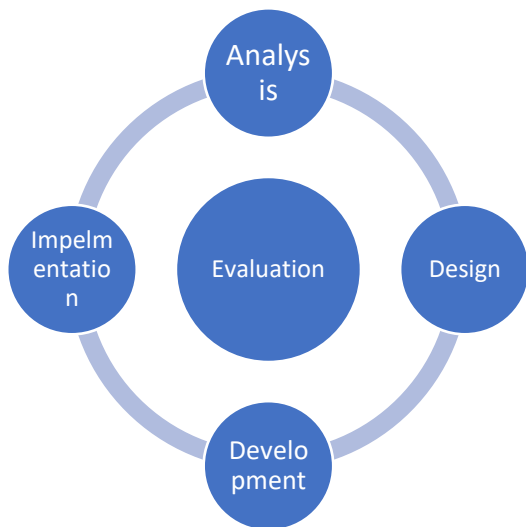
dan hasil analisis data dengan model ADDIE, Pengembangan Video *Motion Graphic* Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Materi Prinsip Desain Pesan Visual mata kuliah Desain Pesan S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menghasilkan kesimpulan yaitu Pengembangan Video *Motion Graphic* layak untuk dipergunakan Pembelajaran materi Prinsip Desain Pesan Visual mata kuliah Desain Pesan dan Pengembangan Video *Motion Graphic* dapat digunakan untuk Pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa mata kuliah Desain Pesan Departemen Departemen Teknologi Pendidikan.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana kelayakan media video untuk materi Prinsip Desain Pesan Visual pada mata kuliah Desain Pesan Program Studi dan Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya?
- 2) Bagaimana keefektifan video pembelajaran pada mata kuliah desain pesan materi Prinsip Desain Pesan Visual pada Program Studi dan Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya?

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap diantaranya Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu Mahasiswa Kelas 2022 C Program Studi Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *one group pre-test post-test*.

Teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan Uji Normalitas dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *paired sample test*.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Arikunto, (2014)

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori Penilaian
1	81-100	Sangat Layak
2	61-80	Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	21-40	Kurang Layak
5	0-20	Tidak Layak

(Arikunto, 2010)

Reliabilitas suatu tes pada kebenarannya mengukur keajegan pertanyaan tes yang didalamnya berupa setelan butir soal apabila diberikan berulang kali pada objek yang sama.

Rumus reliabilitas:

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kV} \right)$$

perhitungan uji-t dengan rincian Berdasarkan uji t diketahui nilai sig. (2-tailed) 0,00 dengan taraf signifikansi 95%. Oleh karena itu, nilai sig.(2-tailed)

0,00 < 0,05. berdasarkan grafik hasil perhitungan rerata nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen tampak lebih tinggi hasil yang diperoleh setelah mahasiswa diberi *treatment* berupa media video *motion graphic*. Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan dasar pengambilan keputusan tolak Ho apabila sig. (2-tailed) $\leq 0,05$. Hasil data uji-t diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak, maka terdapat pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah Hasil pengembangan disajikan secara logis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap penilaian dalam rangka penyempurnaan produk media pembelajaran.

1. Analyze

Menganalisis permasalahan program Sarjana Departemen Teknologi Pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan siswa yang terdaftar di kelas desain pesan, merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan media. Wawancara dan observasi adalah metode yang digunakan untuk menyelesaikan langkah ini. Sementara itu, kesimpulan yang didapatkan dari observasi dan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Kondisi nyata

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dosen mata kuliah desain pesan S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, ditemukan masalah sebagai berikut: karena (1) Terbatasnya sumber belajar. (2) Ada beberapa materi yang mengharuskan menggunakan media supaya dapat dipahami oleh mahasiswa.

2. Kondisi ideal

Kondisi ideal pada mata kuliah desain pesan S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya adalah ditandai dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang efisien dan layak dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran, maka dari itu mampu memajukan hasil belajar mahasiswa.

2. Design

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah menentukan materi yang termuat dalam media video *motion graphic* yang akan dibebaskan dan disesuaikan dengan RPS yang telah ada, menyusun *storyboard* pengembangan media, menyusun bahan penyerta media pembelajaran, serta merancang evaluasi yang berfungsi untuk memahami apakah media yang dikembangkan layak dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan kisi-kisi

penyusunan instrumen yang telah dirancang pada bab 3.

3. Development

Tahapan ini merupakan proses dari pengembangan media yang akan diproduksi dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan maka uji kelayakan media dilakukan pada tahap ini. Adapun langkah-langkah pada tahap *development* ialah sebagai berikut:

a. Perancangan Media Video *Motion Graphic*

Pada pengembangan ini, pengembang memakai aplikasi Canva untuk memproduksi video. Dimulai dari membuat bumper video kemudian menata sajian tampilan pada video secara runtut sesuai dengan *storyboard* yang sudah disusun sebelumnya dan pada bagian terakhir. Pada bagian terakhir perancangan ini, hasil pengolahan video tersebut di export dan siap untuk diuji kelayakannya. Tampilan media terlampir.

b. Bahan Penyerta

Isi bahan penyerta melingkupi identifikasi media, RPS, dan metode penggunaan media yang bertujuan untuk melancarkan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media dan pedoman penyusunan media.

c. Uji Kelayakan Media

Pada tahap uji kelayakan ini, terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut; validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Berikut ini merupakan uraian hasil uji kelayakan media:

Berdasarkan skor pada penilaian yang diberikan oleh ahli materi, maka diperoleh hasil persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{4 \times 10}{5 \times 10} \times 100\% \\ &= \frac{40}{50} \times 100\% \\ &= 0,8 \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 80%, sehingga materi yang disajikan dikategorikan layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi Media

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{(4 \times 3) + (3 \times 6)}{4 \times 9} \times 100\% \\ &= \frac{12 + 18}{36} \times 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{30}{36} \times 100\% \\ &= 0,83 \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 83%, sehingga dikategorikan sangat layak digunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan sesudah media diperbaiki sesuai revisi yang dibagikan oleh ahli materi dan media. Uji coba media dikerjakan tiga kali, yakni perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba ini dikerjakan dengan membagikan angket pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Unesa 2022 C.

I. Uji Coba Perorangan

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{(4 \times 7) + (3 \times 5)}{4 \times 3 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{28 + 15}{48} \times 100\% \\ &= \frac{43}{48} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan angket uji coba perorangan tersebut didapatkan hasil dengan persentase sebesar 89% dengan arti bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

II. Uji Coba Kelompok Kecil

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{(4 \times 18) + (3 \times 18)}{4 \times 8 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{72 + 54}{128} \times 100\% \\ &= \frac{126}{128} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan angket uji coba kelompok kecil tersebut diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 98% dengan arti bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

III. Uji Coba Kelompok Besar

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{(4 \times 67) + (3 \times 35) + (2 \times 4)}{4 \times 28 \times 4} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= \frac{268+105+8}{448} \times 100\%$$

$$= \frac{381}{448} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Berdasarkan perhitungan angket uji coba kelompok besar tersebut diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 85% yang berarti bahwa media dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan indikator masalah yang sudah disebutkan pada Bab Pendahuluan, dan hasil analisis data dengan model ADDIE, Pengembangan Video *Motion Graphic* Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Materi Prinsip Desain Pesan Visual mata kuliah Desain Pesan S1 Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Video *Motion Graphic* layak untuk dipergunakan Pembelajaran materi Prinsip Desain Pesan Visual mata kuliah Desain Pesan.
2. Pengembangan Video *Motion Graphic* dapat digunakan untuk Pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa mata kuliah Desain Pesan Departemen Departemen Teknologi Pendidikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diberikan saran yang dapat diharapkan menjadi manfaat dari penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan
Media *motion graphic* video yang telah dikembangkan bisa dipergunakan dalam pembelajaran perkuliahan untuk materi Prinsip Desain Pesan Visual mata kuliah Desain Pesan, media tersebut juga bisa dimanfaatkan dimana saja dan kapanpun diluar perkuliahan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa saat sedang tidak ada kegiatan perkuliahan.
2. Saran Penyebaran
Pengembangan *motion graphic* video materi Prinsip Desain Pesan Visual sekedar diujicobakan pada program studi S1 Departemen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, maka dari itu apabila ingin diimplementasikan ditempat lain

seperti di Universitas lain, maka diperlukan menidentifikasi siswa, lingkungan belajar, dan lain-lain, maka pembelajaran dengan memanfaatkan media pengembangan *motion graphic* video dapat dipergunakan.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lain yang sekiranya mempunyai *problem* yang sama, diharap untuk membeberkan *motion graphic* video dengan materi yang lain, agar bisa menanggulangi masalah pada pembelajaran lain, Sangat diinginkan juga untuk menumukan solusi atau inovasi yang dapat memecahkan masalah pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. Jurnal kebijakan dan pengembangan Pendidikan, 3(1).

Abi Hamid, M., Ramadhani, R. M., Juliana, J., Safitri, M., Munasarif, M., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ...& Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Wisada, P. D., & Sudarna, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi Pendidikan karakter. Journal of Education Technology, 3(3), 140-146.

Parumbuan, M. D. (2017). Pengembangan bahan ajar berbasis web untuk matakuliah desain pesan.

- JINOTEP (Journal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran, 2(2), 323-329.
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh kemandirian belajar dan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Departemen Teknologi Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis model problem based learning dengan menggunakan model dick and carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260-264.
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE. *Kencana*
- Haryati, S. (2012). Research dan Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Farista, R.M & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan viseo pembelajaran*, 1-6.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan *motion graphic* ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Comucation Design*, 3(1), 180396
- Sri, A. (2008) Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan *motion graphic* ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1), 180396.
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Departemen Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190-200.
- Darley, John M. et al. 1986. *Psychology* 3rd edition. New Jersey: Prentice-Hall.
- Ni'mah, Nilnan. 2016. Dakwah Komunikasi Visual. *Islamic Communication Journal*. Vol. 1 No. 1 – Mei-Oktober 2016. P. 104-120.
- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia
- Irawan, D. (2014). Pengembangan Model. *An-Nuha*, 1(November), 225-234.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE (pp. 1-14)
- Semiawan, C. R. (2010). Metodei Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: Grasindo
- Rahardjo, M. (2011, Juni 10). Materi Kuliah Metodologi Penelitian PPs. UIN Maliki Malang.
- Fleming, Malcolm L. & Levie, W. Howard. (1993). *Instructional Massage Design: Principles from the Behavioral and Cognitive Sciences*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Dewi Salma Prawiradilaga, (2007). Prinsip Desain pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Arief S. Sadiman, dkk. (2007). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekomdikbud & Raja Grafindo Persada.
- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55-61.

Situmorang, R., & Widyaningrum, R. (2019).
Desain Pesan dalam
Pembelajaran. *Modul
Pembelajaran.*



UNESA
Universitas Negeri Surabaya