

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATAKULIAH METODE PENELITIAN TEATER MENGUNAKAN MODEL R&D

Koko Hari Pramono

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya, Indonesia
kokoharipramono@stkw-surabaya.ac.id

Penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran. Adapun sistematika pengembangan menggunakan metode penelitian pengembangan R&D. Pada penelitian ini penulis akan fokus pada beberapa item untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan konsep R&D atau *research and development*. Langkah-langkah penelitian R&D. 1. menentukan potensi dan masalah. 2. mengumpulkan informasi. 3. merancang desain produk. 4. validasi desain produk

Kata kunci: R&D, Pengembangan Bahan Ajar, Video Pembelajaran,

Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar merupakan Langkah konkret yang dapat digunakan oleh Dosen untuk membuat formula secara khusus dalam mencapai tujuan belajar. Menghadapi perkembangan serta kemajuan teknologi maka setiap perkuliahan hendaknya menghadirkan pola pembelajaran yang menarik. Selain itu kondisi pandemik juga membuat seorang dosen dituntut mampu untuk membuat inovasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran yang baik harus mampu membuat produk pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa.

Segala bentuk bahan yang berisi paduan materi dan metode yang dikemas secara tercetak, elektronik, maupun digital untuk membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar bahan tersebut digunakan mahasiswa dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya (Pranata, 2011, hal. 22)

Sejalan dengan apa yang disampaikan Sofyan dan Lif, 2010:159 mengatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Bahan ajar adalah sesuatu bahan yang berisi materi dan metode yang digunakan untuk membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Sofyan, Lif, 2010, hal. 159).

Peranan penting bahan ajar dapat dilihat sebagai dasar bagi kebutuhan buku pegangan, mahasiswa yang dalam masa studinya akan sering berkaitan dengan tugas-tugas yang berkaitan erat dengan makalah dan tulisan. Oleh sebab itu penulis merasa pengembangan buku ajar menjadi penting untuk dilakukan. Menurut Dikti, pengertian buku ajar adalah buku pegangan untuk mata kuliah yang disusun dan ditulis oleh pakar di bidangnya dengan memenuhi buku teks serta diterbitkan secara resmi dan disebarluaskan.

Sejauh ini selama kuliah metode penelitian teater belum menggunakan media video pembelajaran, hanya menggunakan modul sebagai pendamping. Biasanya buku

ajar ditulis oleh dosen pengampu mata kuliah, namun sering juga buku referensi biasanya digunakan sebagai buku ajar karena keterkaitan materi dan kebutuhan mengajar. Dalam dunia pendidikan tinggi ada yang namanya Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Penelitian Sebelumnya

1. Aulya Ilsa, Farida F, Mardiah Harun judul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18” hasil penelitian: video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik yaitu 88,4%, sikap 83%, pengetahuan 84% dan keterampilan 87% sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif (Aulia et al., 2021).
2. Rizki Alamsyah, Anselmus JE Toenlio, Arafah Husna Judul “Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang” Hasil : Audiens dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, jumlah populasi mahasiswa dalam penelitian ini adalah 51 orang yang terbagi dalam 3 kelas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase 93,75% sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi diperoleh persentase 80%. Hal ini menunjukan bahwa aplikasi ini dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil dalam penelitian ini diperoleh persentase 77,67% dan 78,75%. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan secara umum media video pembelajaran ini sudah

layak digunakan dalam pembelajaran (Rizki et al., 2018)

3. M. Rezeki Muamar Judul “Pengembangan Video Pembelajaran (Tutorial) Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografis (Sig) Dengan Menggunakan Camtasia Studio” Hasil video pembelajaran interaktif mata kuliah SIG dengan rentang persentase tanggapan positif dari 68.57% sampai 100,00%. Selain itu, sebagian besar mahasiswa mendapatkan hasil belajar dengan kriteria baik (51.42%) dan sangat baik (14.28%). Sebagai tambahan, seluruh indikator kinerja pengembangan video pembelajaran interaktif pada media SIG tercapai, kecuali pada indikator persentase kehadiran mahasiswa yang hanya mencapai 85.36%.

Kebaruan Penelitian: Pada penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D (Muamar, 2014).

Landasan Teori

Pengembangan (Litbang) atau sering juga disebut dengan istilah *Research & Development (R&D)*, merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.

Penelitian pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk bangunan/konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan

pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.

Jika digabungkan, pengertian penelitian pengembangan (*Research & Development*) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan konsep model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorthy S. Semmel, dan Melvyn I. Model pengembangan Four-D terdiri empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan et al., 1974, hal. 6–9).

Penelitian pengembangan ini akan memfokuskan pada dua hal yakni: (1) pengembangan pada buku ajar mata kuliah penulisan ilmiah untuk mahasiswa semester V Program Studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Untuk mendampingi buku ajar tentunya dibutuhkan penjelasan yang baik mengenai buku ajar agar mahasiswa dalam menghadapi masa pandemi ini dapat melakukan pembelajaran mandiri. (2) pengembangan video pembelajaran mata kuliah metode penelitian untuk mahasiswa semester V Program Studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

Media Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Asyhar, 2011, hal. 4) Sadiman mengemukakan pengertian media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar. Para ahli media dan pendidikan pun banyak yang memberikan definisi terminologi mengenai media. *The Association for Education Communication and Technology* (AECT, 1977) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan

untuk menyalurkan informasi (Asyhar, 2011, hal. 4). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Asyhar, 2011, hal. 4). Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2010, hal. 6).

Sementara Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya (Sadiman, 2010, hal. 7). Sadiman, dkk berpendapat bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman, 2010, hal. 7). Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada 15 penerima, sehingga terjadilah komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima.

Asyhar mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Asyhar mengutip dari Barlo, bahwa proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*) (Asyhar, 2011, hal. 5).

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Video

merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003, hal. 65). Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad, 2004, hal. 36).

Metode dan Data

Pendekatan

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan karena tujuan utamanya adalah menghasilkan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Penelitian pengembangan menurut Pranata (2011, hal. 39) adalah upaya yang sistematis untuk merancang sesuatu produk, serta memvalidasi dan menguji cobakan sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat bagi memenuhi kebutuhan pemecahan masalah tertentu. Menurut Sugiono penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010, hal. 407).

Produk yang dikembangkan

Penelitian ini mengembangkn produk yang berupa buku ajar dan video pembelajaran penulisan ilmiah yang akan digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai buku pendamping untuk mahasiswa

program studi seni teater yang menempuh mata kuliah penulisan ilmiah. Dengan demikian maka mahasiswa akan mendapat kemudahan informasi dan petunjuk untuk melakukan penulisan ilmiah terlebih lagi sampai pada tahap publish di jurnal nasional bereputasi.

Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Sampel diambil sebanyak 4 mahasiswa secara acak untuk keperluan data penelitian, hal ini didasarkan pada kebutuhan data awal yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti

Metode Pengembangan

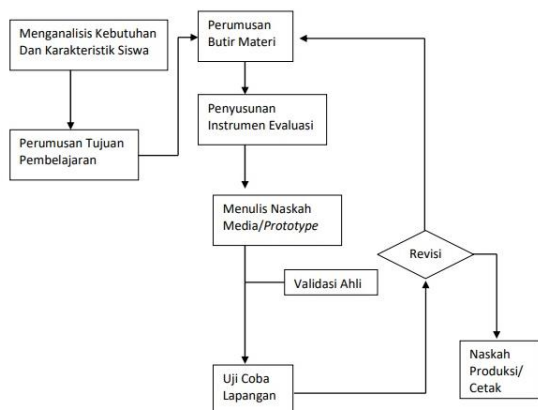
Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model *four-D* (Thiagarajan et al., 1974, hal. 13–178) Model tersebut terdiri atas empat (4) proses yaitu ; a) Pendefinisian (*define*), b) Perancangan (*design*), c) Pengembangan (*develop*), d) Penyebaran (*dissemination*), pengembangan buku ajar mata kuliah Metode Penelitian pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang mengadaptasi model 4D tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

Menurut Sadiman, dkk, desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) perumusan tujuan pembelajaran; (3) perumusan butir – butir materi; (4) penyusunan instrumen

evaluasi; (5) penyusunan naskah media/prototype; (6) melakukan uji coba produk (Asyhar, 2011, hal. 94). Di samping enam tahap ini, langkah kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media. Secara umum, prosedur perancangan media yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap definisi yakni peneliti akan mendefinisikan lebih dahulu mengenai produk pembelajaran. Selama ini dalam mata kuliah Metode Penelitian Teater hanya menggunakan RPS dan Silabus sebagai orientasi pembelajaran. Namun pada penelitian kali ini akan dikembangkan menjadi produk berupa media video pembelajaran Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan bahan ajarnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu (a) analisis ujung depan, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep, (e) perumusan tujuan pembelajaran (Trianto, 2010, hal. 93).

Tahapan Pengembangan

1) Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran mata kuliah metode penelitian teater pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Untuk menentukan masalah dasar sebagai bentuk pertimbangan penelitian pengembangan ini, peneliti berpedoman pada hasil wawancara dengan mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

Dalam melakukan analisis ujung depan ini peneliti mencermati kurikulum, dalam hal ini pelajaran Pendidikan Seni Budaya. Butir-butir yang dianalisis antara lain: a) Standar kompetensi, 2) kompetensi dasar, 3) tujuan pembelajaran, 4) model pembelajaran yang diterapkan, 5) metode pembelajaran yang diterapkan. Analisis ini diharapkan dapat menghasilkan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran penulisan ilmiah agar sesuai dengan kurikulum, model pembelajaran yang inovatif dan metode pembelajaran yang bervariasi.

2) Analisis mahasiswa

Analisis mahasiswa merupakan telaah karakteristik mahasiswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa (Trianto, 2010, hal. 197). Pembelajaran metode penelitian teater selama ini mahasiswa dihadapkan dalam persoalan penulisan secara terperinci, terlebih lagi selama 2 tahun ini pandemi melanda. Oleh sebab itu pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara luring kini harus berubah secara daring. Ini menjadi dasar persoalan dimana dalam mata kuliah penulisan ilmiah sebaiknya diadakan penelitian

pengembangan yang menghasilkan produk berupa media video pembelajaran

3) Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep yang relevan untuk pengembangan bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Bahan ajar tersebut terdiri media video pembelajaran.

4) Analisis Tujuan Pembelajaran

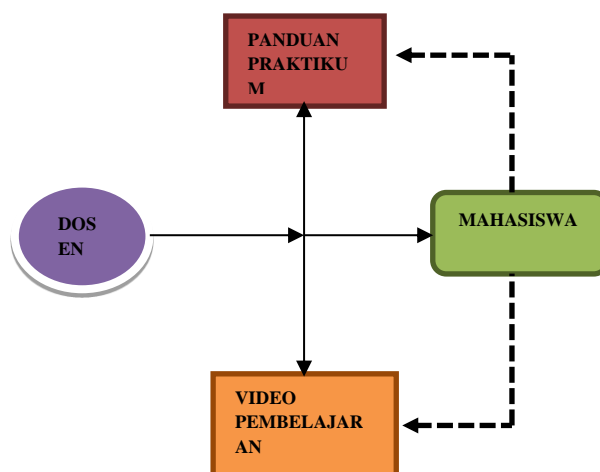
Tujuan dari analisis ini adalah mengonversi tujuan analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah dibuat. Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah awal menyusun bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang akan menghasilkan media video pembelajaran.

Tujuan dari bahan ajar ini adalah membantu mahasiswa dalam belajar mata kuliah metode penelitian teater yang sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar. Dengan adanya video pendamping selain buku pembelajaran akan menjadikan pemahaman mahasiswa menjadi lebih baik. Namun hal ini tentu harus terjadwal dengan baik oleh dosen pengampu agar disela materi yang berikan secara mandiri juga didampingi oleh dosen pendamping.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain awal bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang dikemas dalam bentuk media video pembelajaran. Untuk menghasilkan desain bahan ajar tersebut, maka digunakan

pedoman dari hasil rancangan materi yang disusun sedemikian rupa beserta buku petunjuk penggunaannya. Dari hasil rancangan yang telah tersistematis, diharapkan desain bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Hasil desain awal bahan ajar metode penelitian teater ini akan menghasilkan draf I yang akan diuji coba kepada empat mahasiswa.



Gambar 3.2 Penggunaan Bahan Ajar

Simpulan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini ialah (1) pengumpulan informasi sebagai data untuk analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) produksi buku ajar. Berikut merupakan rincian langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

(1) Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan beberapa cara yaitu menganalisis dokumen berupa tugas dan artikel oleh

mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Selain itu peneliti mengumpulkan sejumlah mahasiswa untuk dimintai wawancara terkait pembelajaran yang telah dilakukan dan sebagai bahan data awal untuk membuat rancangan penelitian pengembangan produk bahan ajar ini.

(2) Perencanaan

Perencanaan dibuat berdasarkan hasil pengumpulan informasi. Peneliti mengembangkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan sebagai dasar penyusunan buku ajar. RPS juga digunakan untuk menentukan ruang lingkup materi yang akan disajikan dalam buku ajar yang akan dikembangkan. RPS disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan telaah terhadap kurikulum dengan berpedoman pada Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi. RPS yang telah disusun akan divalidasi oleh ahli agar rencana yang dikembangkan benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur. Setelah mendapat masukan dan saran oleh ahli, RPS akan direvisi dan disempurnakan untuk digunakan sebagai dasar pemetaan materi, kegiatan pembelajaran, dan tugas/latihan serta evaluasi di dalam media pembelajaran.

(3) Pengembangan Desain Produk

Desain produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran pada Mata Kuliah metode penelitian teater yang ditempuh oleh mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Dengan pengembangan desain produk dan media video pembelajaran akan menjadikan pembelajaran metode penelitian teater lebih efektif.

(4) Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan secara internal sebelum dilakukan uji coba di lapangan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa buku ajar sudah memenuhi syarat validitas dan kelayakan media ajar. Validasi akan dilakukan dengan meminta bantuan dosen ahli untuk menilai produk media video pembelajaran, materi, dan bahasa.

(5) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi ahli. Desain produk akan diperbaiki berdasarkan saran dan masukan oleh dosen ahli agar dapat dikembangkan media video pembelajaran yang layak untuk digunakan saat penilaian produk di lapangan oleh pengguna.

(6) Uji coba Produk

Uji coba produk dilakukan berupa penilaian dari pengguna untuk mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan dalam Mata Kuliah metode penelitian teater mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

(7) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba di lapangan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian mahasiswa agar media video pembelajaran dapat digunakan pada mata kuliah metode penelitian teater mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

(8) Produksi media video pembelajaran

Produksi media video pembelajaran untuk meningkatkan keruntutan berpikir dalam berargumentasi pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

setelah dinyatakan layak digunakan oleh ahli melalui validasi dan uji coba lapangan berupa validasi eksternal dengan revisi demi penyempurnaan media video pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih pada LPPM Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih pada tim penilai hibah internal yang telah melakukan seleksi serta penilaian terhadap proposal penelitian ini sehingga penelitian ini terpilih untuk melanjutkan ke jenjang penelitian. Yang terakhir ucapan terima kasih disampaikan kepada mahasiswa jurusan Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang telah membantu terlaksananya penelitian ini. Semoga hasil yang telah dicapai pada Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata kuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D ini dapat digunakan untuk kemajuan program studi Seni Teater.

Daftar Pustaka

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Aulia, I., Farida, H., & Mardiana. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 Nomor 1(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I1.643>
- Muamar, R. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran (Tutorial) Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografis (Sig) Dengan Menggunakan Camtasia Studio. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 2(1).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan*

- Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rizki, A., Anselmus JE, T., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–235. <https://doi.org/prefix10.17977/um038>
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. ., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.