

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMK NEGERI 2 GARUT - JAWA BARAT**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh:

Naurin Yazki

NIM. 2009219

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMK NEGERI 2 GARUT - JAWA BARAT**

Oleh
Naurin Yazki

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur
Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

© **Naurin Yazki**
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMK NEGERI 2 GARUT - JAWA BARAT**

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I,

04/Sept
2014



Dr. Ir. Nurvanto, S.Pd., M.T.

NIP. 19760513 200604 1 010

Dosen Pembimbing II,



Riskha Mardiana, S.T., M. Pd.

NIP. 19820317 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Arsitektur FPTI UPI



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T.

NIP. 19761207 200501 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 2 Garut - Jawa Barat**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Naurin Yazki
NIM. 2009219

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 2 Garut - Jawa Barat”** sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri (FPTI), Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari beberapa pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih dan penghargaan ini peneliti sampaikan kepada yang terhormat Ibu/Bapak:

1. Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd., MT. selaku dosen pembimbing 1 (satu) yang telah memberikan saran, masukan, pengetahuan, bimbingan, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Riskha Mardiana, S.T., M. Pd. selaku dosen pembimbing 2 (dua) yang telah memberikan saran, masukan, pengetahuan, bimbingan, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Prof. Dr. H. Johar Maknun, M.Si., Restu Minggra, S.Pd., M.T., dan Yudhistira Kusuma, S.Pd., M.Ars. selaku dosen pembahas dalam seminar proposal yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
4. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T., Yudhistira Kusuma, S.Pd., M.Ars., dan Try Ramadhan, S.Pd., S.Ars., M.Ars. selaku dosen pembahas dalam seminar hasil yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
5. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T. dan Indah Susanti, S.Pd., M.T. selaku dosen penguji dalam ujian sidang skripsi yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
6. Indah Susanti, S.Pd., M.T. selaku dosen wali akademik peneliti yang telah memotivasi dan mendorong mahasiswanya dalam menjalani perkuliahan.
7. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur.

8. Dr. Cipi Riyana, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian serta saran dan masukan terhadap produk penelitian yang dibuat oleh penulis.
9. Ella Sofia, S.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian serta saran dan masukan terhadap produk penelitian yang dibuat oleh penulis.
10. Dede Rahmat, S.T., M.Pd. selaku guru produktif DPIB yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Garut.
11. Dra. Nistiana, M.M. selaku kepala jurusan DPIB yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Drs. H. Dadang Johar Arifin, M.M. selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Garut yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian kepada peserta didik SMK Negeri 2 Garut.
13. Seluruh dosen dan staff Pendidikan Teknik Arsitektur FPTI UPI yang telah membantu dan memberikan ilmu kepada peneliti.
14. Seluruh guru dan staff di DPIB SMK Negeri 2 Garut yang telah menyambut, membantu, dan, mendampingi peneliti dalam melakukan penelitian.
15. Pihak-pihak terkait yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Skripsi ini telah dikerjakan secara maksimal, tetapi apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan pada skripsi ini, peneliti memohon maaf. Peneliti mengharapkan kritik dan saran agar skripsi selanjutnya dapat lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Bandung, Agustus 2024



Naurin Yazki
NIM. 2009219

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat rahmat dan hidayah Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dilakukan dengan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ayahanda tercinta, Bapak Suheri yang telah mendidik, membimbing, mengajarkan, dan mendoakan peneliti dalam menjalani serta menyikapi kehidupan di dunia ini. Terima kasih tak terhingga telah menjadi ayah yang hebat dan kuat.
2. Ibunda tercinta, Ibu Erni Maulina TS yang selalu sabar dalam mendidik, mendukung, memotivasi, dan mendoakan peneliti dalam menjalani kehidupan mulai dari kecil hingga sampai pada titik ini. Terima kasih tak terhingga telah menjadi ibu terbaik yang sangat hebat dan tangguh.
3. Saudari-saudari peneliti tercinta Ziani Nadzima, Agnie Khilda Fahrillah, dan Yesira Mirzaqie yang selalu mendoakan, mendukung, serta menghibur peneliti selama penyusunan skripsi serta perkuliahan ini.
4. Kucing-kucing kesayangan peneliti Cumeng, Hiris, Habu, Hide, Lexa, Lexi, Leon, Hezel, Loren, Lukas, Lowi, Luis, Luki, Lula, dan lainnya yang sudah menemani dan banyak menghibur peneliti saat penat.
5. Teman terdekat peneliti Farah Fauziah dan Herdentyas Ketpasca yang berjuang bersama dalam menjalani suka duka perkuliahan dan selalu membantu, mendukung, dan menyemangati peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman peneliti Aura, Assifa, Isna, Rezy, Serviana, Retno, Della, Regia, Ilmi, dan teman-teman PTA 2020 yang telah kebersamai serta memberikan keceriaan dan dukungan dalam menjalani perkuliahan hingga saat ini.
7. Teman-teman seperjuangan P3K dan PI Fahmi, Hafidz, dan Fadlan yang memberikan berbagai bantuan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Peserta didik kelas X DPIB 1 dan X DPIB 2 yang selalu memberikan keceriaan, dukungan, dan semangat peneliti saat mengajar P3K sampai saat ini.
9. Seluruh peserta didik DPIB SMK Negeri 2 Garut yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMK NEGERI 2 GARUT - JAWA BARAT**

Naurin Yazki
2009219

Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur,
Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media video pembelajaran dilatar belakangi oleh pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) di SMKN 2 Garut seringkali masih menggunakan media visual statis dan tidak tersedia visualisasi 3D, sedangkan penggunaan media video masih menggunakan video dari *youtube*. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran KUG dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran serta mendeskripsikan implementasi video pembelajaran pada mata pelajaran KUG di kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Garut. Penelitian ini bermanfaat dalam menambah pengetahuan mengenai video pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari, serta dapat dijadikan sumber atau referensi mengenai video pembelajaran bagi seluruh pihak terkait. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Video pembelajaran memiliki presentase kelayakan sebesar 90,40% untuk media dan 98,82% untuk materi yang termasuk kategori sangat layak. Pengembangan video pembelajaran dilakukan pada dua bagian yaitu, visual dan audio. Implementasi video pembelajaran berlangsung sangat baik berdasarkan persentase respon peserta didik 92,45% dan nilai rata-rata peserta didik 84,9 yang termasuk kategori sangat baik. Video pembelajaran ini berdampak terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dalam membantu pemahaman peserta didik dan aspek afektif dalam mendorong kemandirian peserta didik.

Kata Kunci: Audio, Media, Pembelajaran, Video, Visual

**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MEDIA
IN THE SUBJECT OF BUILDING CONSTRUCTION AND UTILITIES
AT SMK NEGERI 2 GARUT - WEST JAVA**

Naurin Yazki

2009219

Architecture Engineering Education Study Program,
Faculty of Engineering and Industrial Education, Universitas Pendidikan
Indonesia

ABSTRACT

Research on the development of learning video media is motivated by learning in the subject of Building Construction and Utilities (KUG) at SMKN 2 Garut often still uses static visual media and there is no 3D visualization available, while the use of video media still uses videos from YouTube. Therefore, it is necessary to develop learning videos in KUG subjects to support effective and efficient learning. This research aims to develop learning video media and describe the implementation of learning videos in KUG subjects in class XI DPIB SMK Negeri 2 Garut. This research is useful in increasing knowledge about learning videos, improving students' understanding of the material being studied, and can be used as a source or reference regarding learning videos for all related parties. This research uses the research and development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). The learning video has a feasibility percentage of 90.40% for media and 98.82% for material which is included in the very feasible category. Learning video development is carried out in two parts, namely, visual and audio. The implementation of learning videos is very good based on the percentage of student responses of 92.45% and the average score of 84.9 students which is included in the very good category. This learning video has an impact on students learning outcomes in the cognitive aspect in helping students understand and the affective aspect in encouraging students independence.

Keywords: *Audio, Media, Learning, Video, Visual*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PRAKATA	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	8
2.1.4 Prinsip Media Pembelajaran	8
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.6 Kriteria Media Pembelajaran	10
2.2 Video Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran	12
2.2.2 Karakteristik Video Pembelajaran	13
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Video Pembelajaran	13
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran.....	14
2.2.5 Pemilihan Video Pembelajaran	15
2.2.6 Pengembangan Video Pembelajaran.....	16
2.3 Pembelajaran dan Hasil Belajar	20
2.3.1 Pembelajaran	20
2.3.2 Hasil Belajar.....	21
2.4 <i>Motion Graphic</i>	23
2.5 Konstruksi dan Utilitas Gedung	24
2.6 Penelitian Terdahulu.....	26
2.7 Kerangka Berpikir	28

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	29
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.3.1	Populasi Penelitian	29
3.3.2	Sampel Penelitian	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1	Angket	30
3.4.2	Tes	30
3.4.3	Wawancara	31
3.5	Instrumen Penelitian	31
3.5.1	Instrumen Validasi Ahli	31
3.5.2	Instrumen Peserta Didik	34
3.5.3	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	36
3.6	Prosedur Penelitian	36
3.6.1	<i>Define</i>	38
3.6.2	<i>Design</i>	40
3.6.3	<i>Develop</i>	43
3.6.4	<i>Disseminate</i>	44
3.7	Analisis Data	45

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Pengembangan Media Video Pembelajaran	47
4.1.1	<i>Define</i>	47
4.1.2	<i>Design</i>	50
4.1.3	<i>Develop</i>	63
4.1.4	<i>Disseminate</i>	72
4.2	Implementasi Video Pembelajaran	75
4.2.1	Uji Coba Kelompok Terbatas	75
4.2.2	Uji Coba Kelompok Besar	76

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1	Simpulan	78
5.2	Implikasi	78
5.3	Rekomendasi	79

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	----

LAMPIRAN	83
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan 4D	29
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian	37
Gambar 4.1 Warna yang digunakan.....	52
Gambar 4.2 Uji Coba Kelompok Terbatas.....	69
Gambar 4.3 Penayangan Video Uji Coba Kelompok Terbatas.....	69
Gambar 4.4 Uji Coba Kelompok Besar Kelas XI DPIB 1	73
Gambar 4.5 Pengisian Lembar Respon Kelas XI DPIB 1	73
Gambar 4.6 Uji Coba Kelompok Besar Kelas XI DPIB 2.....	73
Gambar 4.7 Pengisian Lembar Respon Kelas XI DPIB 2	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Perangkat Lunak	16
Tabel 2.2 Alur Tujuan Pembelajaran	25
Tabel 2.3 Tabel Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Soal Pilihan Ganda.....	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	34
Tabel 3.6 Storyboard Video Pembelajaran	41
Tabel 3.7 Skala Likert	45
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Validitas	46
Tabel 3.9 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 3.10 Kriteria Nilai Peserta Didik	46
Tabel 4.1 Penggunaan <i>Software</i>	51
Tabel 4.2 Pemilihan Huruf	51
Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembuatan Video Pembelajaran	53
Tabel 4.4 Desain Rancangan Awal	58
Tabel 4.5 Identitas Validator Ahli Media	63
Tabel 4.6 Kelayakan Ahli Media	64
Tabel 4.7 Identitas Validator Ahli Materi	65
Tabel 4.8 Kelayakan Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.9 Hasil Validasi Soal Pilihan Ganda.....	67
Tabel 4.10 Pengembangan Video Pembelajaran dari Ahli	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Angket Respon Kelompok Terbatas	69
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Kelompok Terbatas	70
Tabel 4.13 Persebaran Hasil Uji Coba Kelompok Terbatas	70
Tabel 4.14 Skor Hasil Uji Coba Kelompok Terbatas	71
Tabel 4.15 Nilai Soal PG Kelompok Terbatas.....	71
Tabel 4.16 Pengembangan Video Pembelajaran dari Responden.....	72
Tabel 4.17 Persebaran Hasil Uji Coba Kelompok Besar	73
Tabel 4.18 Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar	73
Tabel 4.19 Nilai Soal PG Kelompok Besar	74
Tabel 4.20 Pengembangan Video Pembelajaran.....	74
Tabel 4.21 Skor Respon Uji Coba Kelompok Terbatas	76
Tabel 4.22 Nilai Soal PG Kelompok Terbatas.....	76
Tabel 4.23 Skor Respon Uji Coba Kelompok Besar	76
Tabel 4.24 Nilai Rata-Rata Soal PG Kelompok Besar	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	84
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah untuk Penelitian	85
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian di SMK Negeri 2 Garut	86
Lampiran 4 CV Validator Ahli Media	87
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 6 CV Validator Ahli Materi.....	97
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	98
Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi Hasil Revisi	101
Lampiran 9 Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda.....	102
Lampiran 10 Hasil Angket Pra Penelitian.....	104
Lampiran 11 Lembar Angket Respon Peserta Didik	106
Lampiran 12 Lembar Soal Pilihan Ganda Peserta Didik	112
Lampiran 13 Materi Penulangan Kolom dan Balok	121
Lampiran 14 Hasil Respon dan Nilai Uji Coba Kelompok Terbatas.....	124
Lampiran 15 Hasil Respon Uji Coba Kelompok Besar	125
Lampiran 16 Hasil Nilai Uji Coba Kelompok Besar	126
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup Peneliti	127
Lampiran 18 Lembar Bimbingan Skripsi.....	128

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D. dkk. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggraini, F. D. P. dkk. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Animaker. Think Creativity, Think Animaker. Diakses melalui situs www.animaker.com pada tanggal 01 Mei 2024.
- Apriansyah, M. R. dkk. (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), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ariani, N. dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arif, M. (2014). Penerapan Aplikasi Anates Bentuk Soal Pilihan Ganda. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.398>
- Arikunto, S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. UPT UHAMKA Press. www.uhamkappress.com
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Daniyati, A. dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Djamaluddin, A., dan Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran, 4 Pilar Kompetensi Pedagogis. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dogusoy, B. dkk. (2016). How Serif and Sans Serif Typefaces Influence Reading on Screen: An Eye Tracking Study. *Design, User Experience, and Usability: Novel User Experiences: 5th International Conference*, 2(5), 578–586. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-40355-7>
- Farhan, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Model Discovery Learning Pada Siswa SMP/MTs. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Fauziyah, Z. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fikri, H., dan Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Firmansyah, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual untuk Siswa SMP. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Harisnur, F. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 20–31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>

- Iskarina, M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Kelas XI IPS Di SMAN 1 Way Serdang. Universitas Lampung.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Antasari Press*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kusnah, N. (2018). *Teknik Pembelajaran Mutahir: Solusi Pembelajaran K-13*. CV Pustaka Ilalang.
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(1), 10–19.
- Mulyadi, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi di SMK Negeri 2 Garut. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nicholas. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lutoon untuk Pembelajaran Struktur Rangka Atap di SMK Negeri 6 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika Di SD Negeri Poris Pelawad 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 333–343. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurwahidah, C. D. dkk. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1), 118–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. *E-Prociding Universitas PGRI Semarang*, 150–157.
- Powtoon. The Visual Communicatin Platform. Diakses melalui situs www.powtoon.com pada tanggal 01 Mei 2024.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3ai UPI.
- Romadonah, E. S., dan Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, V(2), 115–122.
- Said, A. A. (2006). Dimensi Warna. In *Dasar Desain Dwimatra*. UNM Makassar.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana, R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Thiagarajan, S. dkk. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Vyond. Communicate Better with Video. Diakses melalui situs www.vyond.com pada tanggal 01 Mei 2024.
- Wiana, W. dkk. (2018). Emerging Technologies in Learning. *International Journal: Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 4–20.
- Winaryati, E. dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D: Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Penerbit KBM Indonesia.
- Wirasasmita, R. H., dan Putra, Y. K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Educatio*, 10(2), 262–279.