PENGEMBANGAN VIDEO BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI BAGI GURU-GURU MGMP BAHASA INDONESIA SMP KABUPATEN TANGGAMUS

Sudarmaji¹, Abdulloh², Febriyantina Istiara³, Jessica Amanda Putri⁴, Wahyu Febrianto⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹sudarmaji@stkipgribl.ac.id, ²abdullohaja@rocketmail.com, ³tiarafebri02@gmail.com, ⁴jessikaamandaputri25@gmail.com, ⁵wahyu_febrianto@gmail.com

Abstrak: Permasalahan pada mitra guru-guru MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung yaitu 1) guru-guru Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus perlu keterampilan dalam menyusun materi pembelajaran digital dan mencari berbagai sumber materi pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan pembelajaran dan tuntutan kemajuan teknologi digital dan 2) guru-guru Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus belum memiliki keterampilan yang memadai dalam membuat video pembelajaran. Dalam hal ini perlu dilakukan suatu solusi pelatihan dan pendampingan pembuatan atau perancangan video belajar digital sesuai dengan kebutuhan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP. Adanya permasalahan tersebut, solusi yang diperlukan adalah pelatihan dan pendampingan dalam 1) menyusun materi pembelajaran digital dan mencari berbagai sumber materi pendukung pembelajaran dan 2) membuat video belajar digital melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat. Hasil pelatihan dan pendampingan adalah guru terampil membuat video belajar dan memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kata Kunci: video belajar, teknologi, MGMP

***Abstract:** The problems with the Indonesian Language MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) teacher partners at the Tanggamus Regency Middle School, Lampung Province, namely 1) Indonesian language teachers at the Tanggamus Regency Middle School need skills in compiling digital learning materials and finding various sources of supporting material for learning Indonesian as needed learning and the demands of advances in digital technology and 2) Indonesian teachers at the Tanggamus Regency Middle School do not yet have adequate skills in making learning videos. In this case, it is necessary to carry out a training solution and assistance in making or designing digital learning videos in accordance with the needs of Middle School Indonesian Language Subjects. Given these problems, the solution needed is training and assistance in 1) compiling digital learning materials and finding various sources of learning support materials and 2) making digital learning videos through community service activities. The result of training and mentoring is that teachers are skilled at making learning videos and using them in the teaching and learning process in class.*

Keywords: learning video, technology, MGMP

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bekerja sama dengan MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus merupakan forum atau wadah yang memfasilitasi berkumpulnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang sama untuk mengembangkan profesionalitas kerja yang terletak di Desa/pekon Gisting Atas Kec. Gisting Kab. Tanggamus Prov. Lampung. Guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus di bawah nawungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanggamus. Berdasarkan hasil koordinasi antara Tim Abdimas STKI-PGRI Bandar Lampung dengan Guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus maka disepakati untuk melakukan pengembangan video belajar berbasis teknologi bagi guru-guru MGMP bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan video pembelajaran. Harapannya dengan pelatihan ini guru dapat efektif dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan video pembelajaran berbasis teknologi adalah proses merancang, membuat, dan menghasilkan video yang digunakan sebagai alat pembelajaran dalam konteks pendidikan atau pelatihan. Video pembelajaran ini menggunakan teknologi digital dan berbagai elemen multimedia, seperti animasi, grafis, narasi, dan konten interaktif, untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, atau mendemonstrasikan keterampilan kepada peserta.

Pengembangan video pembelajaran berbasis teknologi melibatkan langkah-langkah seperti perencanaan konten, desain instruksional, produksi video, dan penyebaran melalui platform atau saluran yang tepat. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan keterampilan peserta dalam proses pembelajaran. Pengembangan video

pembelajaran berbasis teknologi, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti durasi video, kualitas produksi, penggunaan media dan grafis yang relevan, interaktivitas, aksesibilitas, dan evaluasi untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian dengan kebutuhan pendidikan atau pelatihan yang ditargetkan.

Pengembangan video pembelajaran berbasis teknologi memiliki manfaat yang signifikan bagi guru dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengembangan video pembelajaran berbasis teknologi penting bagi guru 1) video pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan kreatif. Dengan menggunakan elemen multimedia, animasi, dan grafis yang menarik, video pembelajaran dapat memancing minat dan perhatian peserta, 2) video pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan konsep atau topik yang sulit dipahami dengan lebih jelas, 3) video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu bagi peserta yang belajar secara mandiri, 4) video pembelajaran dapat digunakan untuk mengenrich atau melengkapi konten pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, 5) dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau *blended learning*, video pembelajaran menjadi alat yang sangat berguna, dan 6) dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat memantau kemajuan peserta secara lebih efektif. Guru dapat mengukur pemahaman peserta melalui kuis atau evaluasi yang terintegrasi dalam video pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat menerima umpan balik dari peserta terkait keefektifan video pembelajaran tersebut.

Pengembangan video pembelajaran bagi guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus menghadapi beberapa masalah. Berikut adalah beberapa masalah yang dihadapi dalam pengembangan video belajar 1) keterampilan produksi video: Guru mungkin tidak memiliki keterampilan

atau pengetahuan teknis dalam produksi video, termasuk pengeditan, pengambilan gambar, atau penggunaan perangkat lunak pengeditan video. Keterbatasan ini dapat menjadi hambatan dalam menghasilkan video pembelajaran berkualitas tinggi, 2) waktu dan sumber daya: Mengembangkan video pembelajaran membutuhkan waktu dan upaya yang signifikan. Guru mungkin memiliki keterbatasan waktu karena tuntutan pekerjaan mereka yang lain. Selain itu, pengembangan video pembelajaran dapat memerlukan sumber daya tambahan, seperti peralatan kamera atau perangkat lunak pengeditan video, yang mungkin tidak tersedia secara langsung bagi guru, 3) konten yang relevan dan berkualitas: Menyusun konten yang relevan, akurat, dan berkualitas dalam video pembelajaran dapat menjadi tantangan. Guru perlu memastikan bahwa informasi yang disampaikan dalam video adalah benar, terkini, dan sesuai dengan kurikulum atau standar pembelajaran yang berlaku. Memiliki sumber informasi yang dapat dipercaya dan mengambil waktu untuk menyusun konten yang berkualitas dapat menjadi masalah bagi guru, 4) kurangnya dukungan dan pelatihan: Guru mungkin tidak mendapatkan dukungan atau pelatihan yang memadai dalam pengembangan video pembelajaran. Ini dapat membuat guru kesulitan dalam memahami konsep teknis atau desain instruksional yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran yang efektif. Kurangnya dukungan dan pelatihan dapat menghambat guru dalam menggunakan potensi penuh teknologi dalam pembelajaran, dan 5) evaluasi dan umpan balik: Mengevaluasi efektivitas video pembelajaran dan mendapatkan umpan balik dari peserta dapat menjadi tantangan. Guru mungkin perlu mengumpulkan umpan balik dari peserta untuk memahami sejauh mana video pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu mengevaluasi pemahaman peserta dan

menyesuaikan video jika diperlukan. Tantangan ini mungkin muncul jika tidak ada mekanisme yang jelas untuk evaluasi dan umpan balik.

Pembelajaran memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi yang diberikan, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku dan metode ceramah saja (Juliana et al., 2016). video belajar digital memiliki kelebihan karena adanya perpaduan antara gambar, teks, dan suara. Pembuatan dan pemanfaatan video belajar digital bagi guru-guru anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus diperlukan karena media video belajar digital dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran seperti (a) mengatasi jarak dan waktu; (b) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat; (c) dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain; (d) dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan; (e) pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat; (f) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (g) mengembangkan imajinasi; (h) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic; (i) mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas; (j) mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya (Munadi, 2010).

Karakteristik media video yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) video mampu memperbesar obyek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang, misalnya mikro organism dalam tubuh dapat dengan jelas terampil oleh kamera dan dapat dilihat di televise/video; (b) dengan teknik editing obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera

dapat diperbanyak (*cloning*); (c) video jugamampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali obyek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh obyek-obyek yang terjadipada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang; (d) video mampu membuat obyek menjadi *still picture* artinya gambar/obyek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam; (e) daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa/audien yang melihat video tersebut dan hasil penelitian menunjukkan siswa bisa bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dengan baikdibandingkan dengan mendengarkan saja yang mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja; (f) video mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktualatau kekinian (Riyana, 2007). Selain itu, video pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang akan terdokumentasi dengan sangat lama, penggunaan bahasa Indonesia yang baik oleh guru-guru anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus juga perlu perhatian utama dalam kegiatan pengabdian ini. Untuk itu, penguasaan penggunaan bahasa Indonesia yang baik di dalam oleh guru di dalam video belajar digital yang dihasilkan juga harus ditingkatkan. Penggunaan Bahasa Indonesia secara lisan dan tulis seperti ejaan, pilihan kosa kata baku, pilihan kata, pelafalan/penyampaian materi harus dikuasai oleh guru-guru anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus (Ermanto & Emidar, 2018).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dengan judul pengembangan video belajar berbasis teknologi bagi guru-guru MGMP bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus yang dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2023 bertempat di Desa/pekon

Gisting Atas Kec. Gisting Kab. Tanggamus Prov. Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB dengan waktu istirahat 11.00 sampai dengan 12.00. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru MGMP bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus yang berjumlah 20 orang.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang materi pengembangan video belajar berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat sosialisasi dan pelatihan.
3. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kepada MGMP bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
6. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 13 Maret 2023.
7. Tanggal 12 Maret 2022 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
8. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Senin tanggal 13 Maret 2023 kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan

2. Pembukaan pelatihan oleh ketua MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus yaitu Bapak Amin Fauzi, M.Pd. dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Bapak Drs. Sudarmaji, M.Pd.
3. Penyampaian Materi
4. Materi Pertama disampaikan Oleh Drs. Sudarmaji, M.Pd. dengan Materi Pentingnya video pembelajaran. Materi Kedua disampaikan Oleh Abdulloh, M.Pd. dengan Materi media pembelajaran. Materi Ketiga disampaikan oleh Dr. Febriyantina Istiara, M.Pd. dengan materi permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran. Dibantu dengan dua mahasiswa yaitu Jessika Amanada Putri dan Wahyu Febrianto sebagai asisten dalam kegiatan PkM. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi guru-guru MGMP bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus
5. Akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama dengan pihak penyelenggara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus dalam menyusun materi pembelajaran digital dan mencari berbagai sumber materi pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan pembelajaran dan tuntutan kemajuan teknologi digital. Menyusun materi pembelajaran digital memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari menyusun materi pembelajaran digital:
  - a. Aksesibilitas yang Luas: Materi pembelajaran digital dapat diakses dengan mudah oleh peserta di mana saja dan kapan saja, selama mereka memiliki akses internet. Ini membuka peluang bagi peserta untuk belajar secara fleksibel sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka sendiri.
  - b. Penyajian yang Interaktif dan Menarik: Materi pembelajaran digital dapat disajikan dalam format yang interaktif dan menarik, menggunakan elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, atau simulasi. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
  - c. Pemahaman yang Lebih Baik: Dengan menggunakan multimedia dan elemen interaktif, materi pembelajaran digital dapat membantu peserta memahami konsep dengan lebih baik. Visualisasi, demonstrasi, dan konten yang beragam dapat membantu mengklarifikasi konsep yang kompleks dan memperkuat pemahaman peserta.
  - d. Pengulangan dan Kendali yang Mandiri: Materi pembelajaran digital dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan peserta. Peserta dapat mengontrol kecepatan, mengulangi bagian yang sulit, atau memilih urutan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka. Ini memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.
  - e. Pembelajaran yang Beragam: Dalam materi pembelajaran digital, variasi metode dan gaya penyajian dapat digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan dan preferensi belajar peserta. Ada ruang untuk memadukan teks, gambar, audio, video, latihan interaktif, dan tugas-tugas yang berbeda dalam satu materi

- pembelajaran, menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan komprehensif.
- f. Evaluasi dan Pemantauan Kemajuan: Dalam materi pembelajaran digital, dapat disertakan fitur evaluasi dan pemantauan kemajuan peserta. Ini memungkinkan guru atau peserta untuk melacak pemahaman dan kemajuan belajar secara real-time, dan memberikan umpan balik yang tepat waktu untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.
  - g. Fleksibilitas dalam Adaptasi dan Perbaruan: Materi pembelajaran digital dapat dengan mudah diadaptasi, diperbarui, atau disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang berubah seiring waktu. Konten dapat diperbarui dengan informasi terkini atau diperbaiki berdasarkan umpan balik peserta, memastikan kesesuaian dan relevansi dalam jangka waktu yang lebih lama.
Menyusun materi pembelajaran digital memberikan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang lebih besar bagi peserta. Ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bagi guru-guru MGMP SMP Kabupaten Tanggamus, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan terkini.
2. Meningkatkan keterampilan guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus dalam membuat video pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan pembuatan video pembelajaran bagi guru:
    - a. Penyusunan Skrip yang Tepat: Penyusunan skrip yang baik adalah langkah awal yang penting dalam pembuatan video pembelajaran. Skrip yang terstruktur dengan baik akan membantu guru dalam mengatur alur cerita, menggambarkan konsep dengan jelas, dan menjaga fokus dalam penyampaian materi.
    - b. Persiapan yang Matang: Persiapkan segala hal yang diperlukan sebelum proses pengambilan gambar. Pastikan bahwa alat dan peralatan yang diperlukan, seperti kamera, mikrofon, dan pencahayaan, siap digunakan. Juga, pastikan lokasi dan latar belakang sesuai dengan konten yang akan disampaikan.
    - c. Penggunaan Metode Pembelajaran yang Beragam: Gunakan berbagai metode pembelajaran dalam video, seperti demonstrasi, cerita, permainan, atau percakapan. Ini akan membantu mempertahankan minat peserta dan memaksimalkan pemahaman mereka melalui pendekatan yang berbeda.
    - d. Penggunaan Narasi yang Menarik: Narasi yang baik dapat membuat video lebih menarik dan memudahkan pemahaman peserta. Gunakan suara yang jelas, intonasi yang sesuai, dan bahasa yang mudah dipahami. Berikan penjelasan yang lengkap dan terstruktur dalam narasi.
    - e. Durasi yang Sesuai: Pertimbangkan durasi video yang sesuai agar tetap mempertahankan minat peserta. Hindari membuat video terlalu panjang agar tidak mengurangi konsentrasi dan keterlibatan peserta. Potong dan edit video jika perlu untuk menjaga durasi yang optimal.
    - f. Editing dan Produksi yang Baik: Setelah pengambilan gambar selesai, jangan lupa untuk melakukan proses editing yang baik. Pemetongan, pengaturan transisi, pengeditan suara, dan penambahan elemen grafis dapat meningkatkan kualitas keseluruhan video pembelajaran.
    - g. Evaluasi dan Pembaruan: Setelah video pembelajaran selesai, lakukan

evaluasi terhadap materi dan cara penyampaian. Terima umpan balik dari peserta atau rekan guru dan gunakan informasi tersebut untuk meningkatkan video di masa mendatang. Pastikan untuk memperbarui video secara berkala sesuai dengan perkembangan konten atau teknologi.

Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, guru dapat meningkatkan kualitas video pembelajaran mereka dan menghasilkan materi yang lebih menarik, efektif, dan berdampak positif terhadap pembelajaran peserta.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Tanggamus sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hasil evaluasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Nilai Rata-rata Pretes dan Postes Pengetahuan tentang Materi Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran

No.	Nama Peserta	Nilai Prates	Nilai Postes
1	Peserta 1	70	80
2	Peserta	75	80
3	Peserta 3	70	85
4	Peserta 4	80	90
5	Peserta 5	65	80
6	Peserta 6	70	85
7	Peserta 7	60	85
8	Peserta 8	75	90
9	Peserta 9	80	95
10	Peserta 10	60	80
11	Peserta 11	70	85
12	Peserta 12	65	80

13	Peserta 13	60	85
14	Peserta 14	65	90
15	Peserta 15	70	85
16	Peserta 16	75	90
17	Peserta 17	70	95
18	Peserta 18	70	85
19	Peserta 19	80	95
20	Peserta 20	60	80

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini disambut baik oleh para peserta. sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman dan keterampilan mengenai pentingnya video pembelajaran berbasis teknologi diantaranya:

1. Teori tentang materi menyusun materi pembelajaran digital dan mencari berbagai sumber materi pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan pembelajaran dan tuntutan kemajuan teknologi digital. Hal ini karena materi pembelajaran digital merupakan sebuah materi yang dikuasa oleh guru.
2. Pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya video pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Video pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar terhadap pemahaman siswa, terutama ketika siswa mengalami kejenuhan atau kebosanan pada saat belajar. Video pembelajaran dapat membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran di rumah ketika guru memberikan tugas tambahan.

Dengan penerapan materi dan memperaktikkannya yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Tanggamus, khususnya dalam mengembangkan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>.
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silaet Kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 5(2), 62–65.
- Ermanto, & Emidar. (2018). *Bahasa Indonesia: Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Rajagrafindo Jakarta.
- Fitriani, A. A., Ulfa, S., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar di Rumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 303–316. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p303>
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Machfud, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran di SMP Negeri 2 Tarakan pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 179–188. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.645>
- Marlen, L., & Atmazaki, A. (2020). Kesantunan Berbahasa Siswa dengan Guru Bahasa Indonesia melalui Media Sosial WhatsApp di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(4), 1. <https://doi.org/10.24036/110721-019883>
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Novisya, D., & Desnita. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Ctl pada Materi Fluida. *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)*, 4(2), 141–154.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Prananda, G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*.

Program P3AI Universitas
Pendidikan Indonesia.

Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih,
A. (2021). Pembelajaran Daring
dengan Intervensi Video
Pembelajaran Pada Masa Pandemi
Covid 19. *JURNAL E- DuMath*,
7(1), 27–34.
<https://doi.org/10.52657/je.v7i1.134>
4

Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016).
Pengembangan Video Pembelajaran
untuk Meningkatkan Motivasi dan
Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas
IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*,
4(2), 209.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.83>
93