

Pengembangan *Learning Object* Video *Motion Graphic* Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ

Esgi Afrista Novrianto[✉] Retno Widyaningrum, S.Kom, M.M², Diana Ariani, M.Pd³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.042.08>

Article History

Submitted: 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

Keywords

Development;
Learning Object; Video
Motion Graphic; Rapid
Prototyping

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan produk *Learning Object* (LO) Video *Motion Graphic* Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. LO berfokus pada video pembelajaran berupa motion graphic menggunakan model *Rapid Prototyping* yang memiliki 5 tahapan, *Assess Needs and Analyze Content*, *Set Objectives*, *Construct Prototype (design)*, *Utilization Prototype (research)*, dan *Installing the Final System*. Hasil penelitian berupa produk 5 video motion graphic yang diunggah ke dalam Learning Management System sebagai bahan pembelajaran online. LO ini telah melalui evaluasi yang melibatkan ahli dan pengguna. Hasil expert review diperoleh ahli materi sebesar 3,82 (sangat baik), ahli media 3,89 (sangat baik). Selanjutnya hasil uji coba pengguna one to one memperoleh nilai 3,59 (sangat baik) dan small group sebesar 3,78 (sangat baik). Hasil evaluasi formatif menunjukkan produk LO dapat dikatakan sangat baik dan layak dijadikan Learning Object pada Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ.

Abstract

This development research aims to develop a Learning Object (LO) Video Motion Graphic product for the Perception and Message Design Course in the Education Technology Study Program UNJ. LO focuses on learning videos in the form of motion graphics using the Rapid Prototyping model which has 5 stages, *Assess Needs and Analyze Content*, *Set Objectives*, *Construct Prototype (design)*, *Utilization Prototype (research)*, and *Installing the Final System*. The results of the study were in the form of 5 motion graphic videos uploaded to the Learning Management System as online learning materials. This LO has gone through an evaluation involving experts and users. The results of the expert review obtained by material experts are 3.82 (very good), media experts are 3.89 (very good). Furthermore, the results of the one-to-one user trial obtained a value of 3.59 (very good) and the small group of 3.78 (very good). The results of the formative evaluation show that the LO product can be said to be very good and worthy of being used as a Learning Object in the Perception and Message Design Course at the UNJ Education Technology Study Program.

✉ Corresponding author : Esgi Afrista Novrianto
Alamat : Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
E-mail : EsgiAfristaNovrianto_1101617045@mhs.unj.ac.id

PENDAHULUAN

E-learning adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan pembelajaran. Istilah e-learning ini juga sering dianggap belajar melalui internet. Dalam pelaksanaan e-learning pengajar menyampaikan materi memanfaatkan media elektronik. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013)

Bahan ajar pada e-learning merupakan berupa objek belajar atau dikenal dengan istilah *Learning Object* (LO). LO sebagai bahan ajar yang relatif lebih spesifik, fokus dan memberikan penjelasan tentang satu konsep tunggal dari materi yang diajarkan. (Uwes A. Chaeruman, 2013). Dengan demikian *Learning object* adalah bahan ajar yang dirancang menjadi bagian kecil relatif spesifik dan tunggal dari suatu materi tertentu yang digunakan untuk menyampaikan materi dan dijadikan sebagai rujukan belajar oleh warga belajar secara mandiri dan dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran.

LO ini dapat dikemas dalam bentuk digital berupa dokumen seperti PDF, word, artikel, gambar, infografis, audio clips, dan videoclips. Suatu LO dalam bentuk dokumen berkisar antara 5 – 10 halaman sedangkan untuk videoclips berdurasi 1 – 3 menit, bukan merupakan program video yang berdurasi 25 menit. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013).

Lulusan program studi S1 Teknologi Pendidikan disebut dengan Teknolog Pendidikan, salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang Teknolog Pendidikan harus tahu bagaimana menerjemahkan dan menyampaikan pesan pembelajaran dengan tepat kepada pebelajar yaitu salah satunya melalui dengan memperhatikan Persepsi dan Desain Pesan. Salah satu mata kuliah yang mempelajari hal tersebut adalah mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti kelapangan didapatkan informasi terkait kesenjangan yang terjadi yaitu akibat perubahan metode pembelajaran offline ke online sehingga mengharuskan materi di *online* kan dengan menggunakan pendekatan asinkronus melalui *Learning Management*

System UNJ yaitu *onlinelearningunj.ac.id* akibatnya terdapat materi pada mata kuliah tersebut belum lengkap.

Pertama dari total 41 LO yang disajikan dalam Learning Management System UNJ 73% berupa dokumen yaitu sebanyak 30 LO menggunakan PDF (Portable Document Format) yang sifatnya verbal dan 27% LO disajikan menggunakan video sebanyak 11 video. Materi yang disajikan dalam *Learning Management System* UNJ berupa dokumen sebanyak 12 – 23 halaman. Sedangkan materi yang disajikan dalam bentuk video disajikan berdurasi 5 – 10 menit. Hal tersebut dinilai tidak cukup efektif untuk sebuah LO, karena LO berupa dokumen idealnya adalah 5-10 halaman dan berupa video idealnya berdurasi 1-3 menit (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013) dan disesuaikan dengan konteks belajar serta kecenderungan mahasiswa. Hal ini mengakibatkan LO tidak cukup efektif karena disajikan dengan cakupan materi yang cukup banyak.

Kedua hasil survei menunjukkan diketahui materi yang belum lengkap pada Learning Management System UNJ dengan persentase terbanyak yaitu terdapat pada materi Proses Desain Pesan Digital sebanyak 48%, Desain Pesan Pembelajaran 14%, Berpikir Grafis 14%, Literasi Visual 7%, Proses Mendesain Visual 5%, Komunikasi 4%, Persepsi desain pesan 4%, Visual Image 2% dan Visualisasi pesan 2%.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menemukan masalah yang ada LO pada materi Proses Desain Pesan Digital dan Desain Pesan Pembelajaran belum lengkap dari segi konten materi dan LO yang disajikan sebelumnya belum cukup efektif. Pemilihan pada materi tersebut berdasarkan masalah yang teridentifikasi.

Pengembangan bentuk LO menggunakan analisis jenis materi berdasarkan ragam pengetahuan yang dikemukakan Anderson Krathwohl, dkk terdiri dari Fakta, Konsep, Prosedural, dan Metakognisi. Analisis materi pada suatu *learning object* dapat dianalisis dengan menggunakan tipe *learning object* yang dikemukakan oleh LODA (*Learning Object Design Asistant*) yang terdiri dari tipe materi objek tutorial, objek informasi, dan objek

latihan (J. Frantiska Jr, 2016). Materi pada masalah yang teridentifikasi masuk kedalam jenis materi ragam pengetahuan prosedural dan tipe objek belajar menurut *Learning Object Design Assistant*) yaitu materi berupa objek informasi sebuah proses desain pesan digital dan desain pesan pembelajaran.

Materi yang dapat dipertimbangkan untuk suatu media video adalah materi yang berkaitan dengan proses, prosedural, faktual, sikap, materi yang sifatnya langka, materi yang memiliki resiko tinggi apabila peserta didik harus berhadapan langsung serta materi yang membutuhkan aspek-aspek visual dalam pencapaian suatu kompetensi. (Situmorang, 2006).

Video merupakan media yang menyajikan gabungan antara audio, visual, dan teks untuk menyajikan suatu pesan atau informasi tertentu. Dilanjutkan Putu Darma Wisada (2019) video pembelajaran adalah media audio dan visual yang berisikan pesan pembelajaran baik konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Rikko Fajar (2019) menyebutkan video dapat memudahkan peserta didik yaitu pada penggunaannya dapat diputar secara berulang, sehingga apabila pengguna belum mengerti atau sulit untuk memahami materi dapat mengulang pada bagian tertentu dalam video.

Menurut (Fahmi, 2018) menjelaskan bahwa *motion graphic* dalam pembelajaran sangat berpengaruh sesuai dengan pernyataan Kustandi dan sutjipto (2013) "Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau alam".

Dengan demikian pemilihan penyajian *Learning Object* berupa video sesuai dengan kebutuhan yaitu materi yang bersifat proses dan membutuhkan aspek visual dalam pencapaian tujuan pembelajaran serta sesuai dengan kecenderungan bentuk LO dari mahasiswa angkatan 2020. Pemilihan jenis *motion graphic* ini sesuai dengan kebutuhan penyajian materi dimana visual secara grafis sangat diperlukan pada materi Proses desain pesan digital dan desain pesan pembelajaran.

METODE

Model pengembangan yang digunakan adalah model *rapid prototyping* merupakan salah satu model pengembangan produk pembelajaran online yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Asses Needs & Analyze Content, Set Objective, Construct Prototype, Utilize Prototype, dan Instal System*. Tahapan pengembangan model ini:

Tahapan pertama *Asses Needs & Analyze Content*. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan pada pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan. Proses analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa guna untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan. Pengembang menyusun pertanyaan yang akan diajukan dalam proses analisis ini, terkait karakteristik mahasiswa, kecenderungan mahasiswa, kendala atau masalah yang terjadi pada proses pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan, serta media belajar yang efektif menurut mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan. Selanjutnya pada analisis konten pengembang melakukan survei kepada mahasiswa dan melakukan observasi pada konten materi yang tersedia didalam Learning Management System UNJ.

Tahapan kedua *Set Objective*. Pada tahap ini pengembang menentukan tujuan pembelajaran pada produk *learning object* berupa media video *motion graphic* yang akan dikembangkan. Tujuan akan terbagi menjadi dua yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Ketiga

Tahapan ketiga *Construct Prototype*. Pada tahapan ini mengembangkan prototipe yang sesuai dengan hasil analisis dari kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Prototipe terdiri dari; GBIM dan JM, Naskah Video, dan Storyboard

Tahapan Keempat *Utilize Prototype*. Pada tahapan ini adalah melakukan evaluasi formatif

dengan cara *review* ahli materi dan uji coba pengguna. *Review Ahli* dilakukan kepada ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba pengguna dilakukan dengan uji coba *one to one*, *small group*, dan Pada tahap ini akan didapatkan saran dan masukan dari ahli dan pengguna yang digunakan sebagai perbaikan dari produk *learning object* yang dikembangkan.

Tahapan Kelima *Instal System*. Pada tahapan ini hasil *learning object* berupa video *motion graphic* yang sudah melalui tahap evaluasi formatif dan dilakukan perbaikan selanjutnya kemudian akan diunggah ke dalam *Learning Management Systems UNJ*.

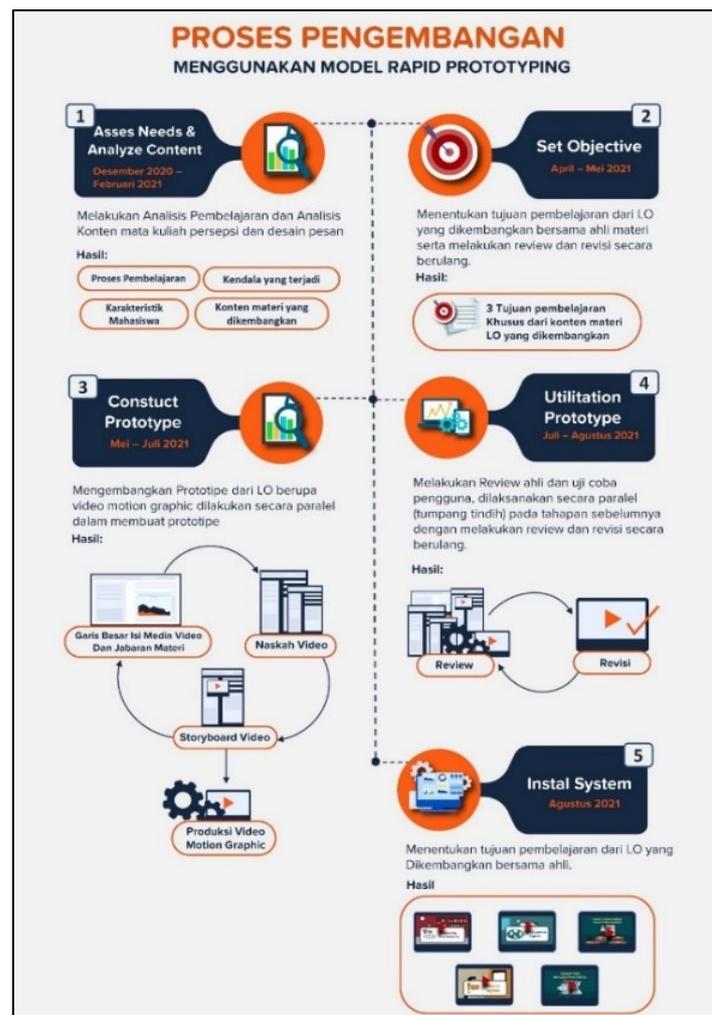
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan selama 9 bulan mulai bulan Desember 2020 – Agustus 2021. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ. Responden yang terlibat pada penelitian ini yaitu 44 mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ angkatan 2020. Ahli Materi yaitu Dosen Pengampu Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan dan Ahli Media yaitu Ketua Pusat Sumber Belajar UNJ. Hasil produk dari penelitian pengembangan ini adalah *Learning object* berupa 5 video *motion graphic* untuk materi proses desain pesan digital dan desain pesan untuk pembelajaran.

Adapun hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Pertama *Asses Needs* pengembang melakukan analisis kendala pada pembelajaran mata kuliah persepsi dan desain pesan penilaian kebutuhan ini dilaksanakan dengan mewawancarai dosen pengampu dan mahasiswa. Pada tahapan ini hasil analisis didapatkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran. Hasil mewawancarai dosen didapatkan bahwa proses pembelajaran pada mata kuliah tersebut dilaksanakan secara full online. Pada pelaksanaannya pembelajaran menggunakan metode pendekatan asinkronus melalui Learning Management System UNJ dan pendekatan sinkronus untuk interaksi tatap maya dalam waktu 2 minggu sekali dengan bantuan menggunakan aplikasi Zoom Meeting.



Gambar 1 Hasil dari proses penelitian pengembangan dilakukan sesuai dengan tahapan model *Rapid Prototyping* yaitu *Asses Needs & Analyze Content*, *Set Objective*, *Construct Prototype*, *Utilize Prototype*, dan *Instal System*.

2. Kendala yang terjadi

Dosen pengampug menyebutkan bahwa materi atau bahan ajar harus dikemas secara online kedalam LMS UNJ dan terdapat beberapa materi yang belum lengkap pada LMS UNJ. Selanjutnya

hasil penyebaran kuesioner kepada 44 mahasiswa angkatan 2020 didapatkan kendala bahwa materi atau bahan ajar yang dikemas pada onlinelearning UNJ kebanyakan dengan tulisan yang panjang berupa PDF sehingga sulit untuk dipahami dan diterapkan.

3. Karakteristik Mahasiswa dan Kecenderungan mahasiswa

Mahasiswa angkatan 2020 terdapat pada rentang usia 18-20 tahun dan masuk kedalam kategori generasi Z dan sudah terbiasa dalam menggunakan Learning Management System untuk proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sebanyak 89% mahasiswa menggunakan Laptop dan 10% mahasiswa menggunakan Handphone untuk mengakses pembelajaran persepsi dan desain pesan melalui Learning Management System UNJ.

Selanjutnya hasil *Analyze Content* Hasil yang didapatkan sebagai berikut:

1. Dosen pengampu menjelaskan bahwa materi yang belum lengkap terdapat pada materi pertemuan akhir.
2. Menurut survei mahasiswa materi yang belum lengkap didapatkan hasil terbesar pada proses desain pesan digital, desain pesan pembelajaran dan berfikir grafis.
3. Observasi konten materi pada LMS UNJ menghasilkan topik 15 dan 16 pada konten materi proses desain pesan digital dan desain pesan untuk pembelajaran.

Kedua *Set Objective*. Pada tahap ini hasil yang didapatkan adalah berupa rumusan tujuan pembelajaran yang dirancang bersama ahli materi, yang terdiri dari 1 tujuan pembelajaran umum dan 3 tujuan pembelajaran khusus.

Tabel 1 Rumusan Tujuan Pembelajaran

Umum	Khusus
	Mahasiswa mampu menjelaskan cara

	mendesain teks pada pembelajaran
Mahasiswa dapat menjelaskan cara proses desain pesan dan proses desain pesan digital untuk pembelajaran	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan gambar pada pembelajaran
	Mahasiswa mampu menjelaskan cara mendesain teks menjadi teks digital dalam pembelajaran

Ketiga *Construct Prototype*. Hasil yang didapatkan pada tahap ini yaitu Garis Besar Isi Media Video dan Jabaran Materi (GBIM & JM), Membuat naskah video, membuat storyboard video, mengembangkan video motion graphic. Pengembangan prototipe ini dilakukan secara paralel artinya melakukan *review* dan revisi pada setiap prosesnya bersama ahli materi secara berulang.

Keempat *Utilize Prototype*. Hasil yang didapatkan pada tahapan ini adalah pertama melakukan *review* produk LO kepada ahli materi dan ahli media. Pada pelaksanaannya ahli diberikan instrumen penilaian yang terdiri dari aspek *Learning Object, Video, Motion Graphic*, dan Fungsi visual dalam pembelajaran. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini adalah Ibu Retno Widyaningrum selaku dosen pengampu memberikan saran dan perbaikan pada LO yaitu sebagai berikut:

1. Revisi pengucapan “signals” masih salah
2. Revisi pengucapan pada kata “scheme” bukan skem tapi skim
3. Revisi salah pengetikan pada beberapa scene video: “meyampaikan, dibeberapa, ketersediaan”
4. Menambahkan judul video pada video materi ke- 4 dan ke-5
5. Menambahkan contoh Pada video ke

Ahli media yang terlibat pada penelitian ini adalah Bapak Cecep Kustandi Selaku Koordinator Pusat Sumber Belajar UNJ.

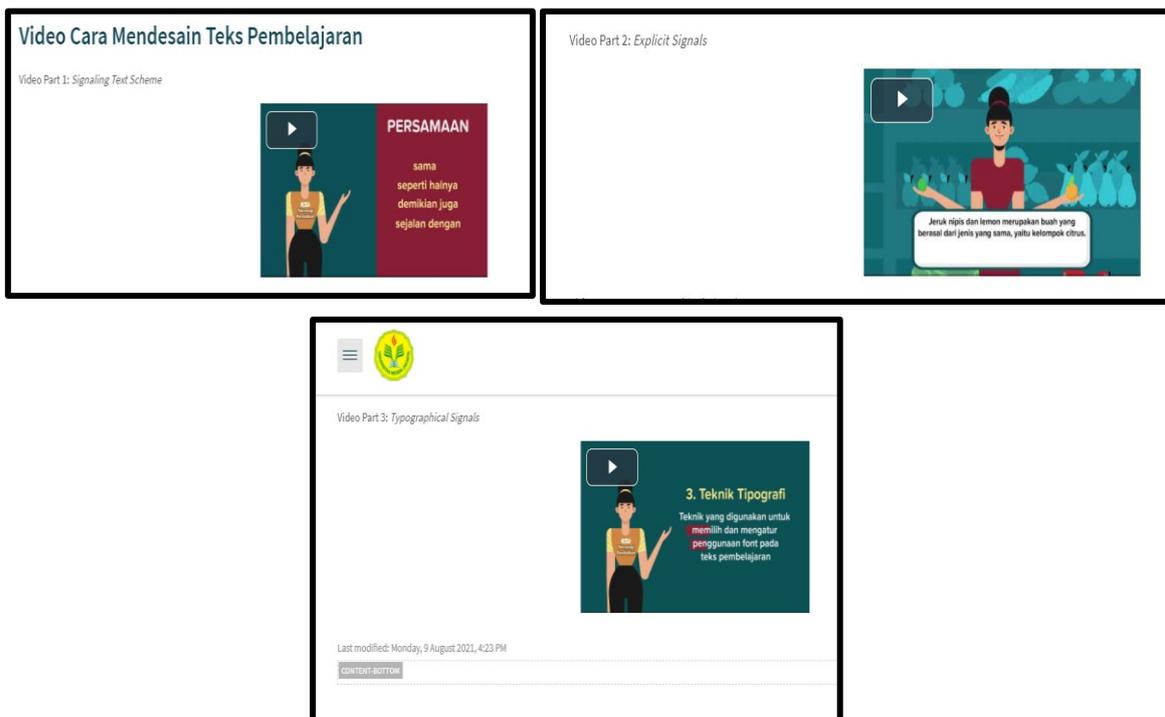
1. Revisi menambahkan non contoh pada beberapa video
2. Menambahkan jembatan /panduan alur dari video 1 ke video selanjutnya.

Selanjutnya setelah mendapatkan mendapatkan saran dan masukan untuk bahan perbaikan pada produk LO yang dikembangkan pengembang melakukan revisi sesuai masukan ahli dan pengguna.

Kelima Instal System. Setelah memperbaiki produk serta produk dinilai sangat baik atas hasil uji coba, produk akan diunggah ke dalam LMS onlinelearningunj.ac.id. Berikut merupakan hasil dari produk LO yang diunggah kedalam LMS onlinelearningunj.ac.id

SIMPULAN

Penelitian pada pengembangan learning object video motion graphic untuk mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan telah menghasilkan produk berupa 5 video motion graphic. Produk ini diinstal kedalam LMS onlinelearningunj.ac.id dijadikan sebagai learning object pada mata kuliah persepsi dan desain pesan. Artinya tujuan dari penelitian ini sudah tercapai sesuai dengan tujuan penelitian diawal. Video ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri di dalam onlinelearningunj.ac.id. oleh mahasiswa.



Gambar 2 Hasil mengunggah produk LO ke dalam *Learning Management System UNJ*

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Widyaningrum selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Diana Ariani selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, waktu serta tenaga dalam menyelesaikan penelitian ini. Serta kepada Bapak Cecep Kustandi yang sudah bersedia menjadi ahli media pada penelitian ini dan terakhir kepada mahasiswa angkatan 2020 yang telah membantu dan bekerja sama dalam penelitian ini dari awal hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Surabaya : Prestaki Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- Fecher, Timo. 2017 "Motion Graphic Design Academy - The Basics Silver Edition." Germany.
- Heinich, dkk. (2005), Instructional Media and Technologies for Learning, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- J. Frantiska Jr. 2016. Creating Reusable Learning Objects. SpringerBriefs in Educational Communications and Technology
- Jason Cole and Helen Foster. 2007. "[BOOKS BI] Using Moodle," O'Reilly Community Press.,
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia
- Meyer, Chris and Trish, 2013 . Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques. Unie Kingdom: CRC Press.
- Prawiradilaga, Dewi S dkk. 2013 "Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning". Jakarta: Prenada Media Group
- Prawiradilaga, Dewi S. 2012 "Wawasan Teknologi Pendidikan". Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Punaji, Setyosari. 2013 Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- Robert Maribe Branch and Tonia A. Dousay. 2015. Survey of Instructional Design Models. USA: Eric Clearinghouse on Information & Technology Syracuse University, h.41-92.
- Rusman, 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta
- Schlittler, and Paulo. 2014 "Motion Graphics and Animation. Presented at SAS, The Animator. Toronto, 17 Th
- Sharon E.Smaldino dkk. 2008 Instructional Technology & Media for Learning 8th Edition, Pearson h.78
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, Eveline. 2018. Pemanfaatan Sumber Belajar. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitati. (Bandung : ALFABETA Cv Adhi Yoga Utomo and Dianna Ratnawati. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK. Taman Vokasi 6, no. 1 h.3 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/> Diunduh pada tanggal 17 Januari 2021 Pukul 14.00 WIB
- Alifia Fernanda Putri. 2019. Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. N3 h.5 <https://jurnal.iicet.org/> Diunduh pada tanggal 22 Desember 2020 Pukul 13.00 WIB
- Ardiansyah, Kunto Imbar Nursetyo, and Cecep Kustandi. 2020. Pengembangan Video Knowledge Capture Mata Kuliah Difusi Inovasi Pendidikan Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pembelajaran Inovatif 3, No. 1 h.9 <http://journal.unj.ac.id/> Diunduh pada 16 Januari 2021 Pukul 15.30 WIB
- Fahmi Nugrohadhi and Rudi Susilana. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif. Edutcehnologia Vol 2, no. 1 <https://ejournal.upi.edu/> Diunduh pada tanggal 13 Januari 2021 Pukul 19.00 WIB
- Lemi, Indriyani. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa 2 Vol 2, No 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/> Diunduh pada tanggal 18 Januari 2021 pukul 13.00 WIB.

- Luhulima, DA. 2016. Pembelajaran Berbasis Video Untuk Anak Generasi Z. Prosiding . h.6 <http://digilib.mercubuana.ac.id/> Diunduh pada tanggal 14 Januari 2021 pukul 14.00 WIB
- Relis Agustien, Nurul Umamah, and S Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi 5, no. 1 h.3 <https://jurnal.unej.ac.id/> Diunduh pada tanggal 18 Januari 2021 pukul 13.00 WIB.
- Riwinoto. 2020. Pembuatan Konten Multimedia untuk Pencegahan Penularan Virus. Journal of applied multimedia and networking. Vol 2 No.2 <https://jurnal.polibatam.ac.id/> Diunduh pada tanggal 18 Januari 2021 pukul 13.00 WIB
- Rizqi Ilyasa Aghni. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1. <https://journal.uny.ac.id/> Diunduh pada tanggal 23 Februari 2021 Pukul 15.00 WIB
- Selli Mariko. 2020. Prosiding Seminar Nasional Sains Perancangan Sistem Pendukung Perkuliahan Berbasis Elektronik Menggunakan Chamilo Learning Management System 1, no. 1 h.31 <https://proceeding.unindra.ac.id/> Diunduh pada 24 Januari 2021 pukul 16.00 WIB
- Syamsul Rizal and Birrul Walidain. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah. Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran 19, no. 2 <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/> Diunduh pada 24 Januari 2021 pukul 16.00 WIB
- Steven D. Tripp and Barbara Bichelmeyer. 1990. "Rapid Prototyping: An Alternative Instructional Design Strategy," Educational Technology Research and Development 38, no. 1 h. 31-44, <https://www.researchgate.net/> Diunduh pada 3 Februari 2021 Pukul 12.00 WIB
- Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat. 2019. Desain Model Pembelajaran Online Sebagai Upaya Memfasilitasi Belajar Di Tempat Kerja. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 20, No 1, <https://jurnal.ut.ac.id/> Diunduh pada tanggal 13 Februari 2021 Pukul 14.00 WIB
- Tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2. No.2 <http://journal.univetbantara.ac.id/> Diunduh pada 10 Januari 2021 Pukul 20.00 WIB
- Wiranta Afif. 2018. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Matakuliah Sistem Belajar Terbuka Untuk Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. No.1 <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/> Diunduh pada tanggal 13 Februari 2021 Pukul 15.00 WIB
- Yesty Desca Refita Putri. 2017. Pembuatan Motion Graphics Sebagai Media Sosialisasi & Promosi Untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer 1, no. 2 <http://jurnal.kopertipindonesia.or.id/> Diunduh pada tanggal 28 Januari 2021 pukul 17.00 WIB