

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI VN EDITOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Darwin¹, Sinta Tiodora Simaremare²

Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Medan^{1,2}

e-mail: darwinspi@unimed.ac.id, sintasimaremare@mhs.unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *VN Editor* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 5 Medan pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK). Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK 1, kurangnya variasi media pembelajaran, dan kegiatan belajar mengajar yang monoton. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 85%. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 56 meningkat menjadi 84 pada *post-test*, serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $13,40 > 1,66691$. Berdasarkan kriteria uji hipotesis dapat disimpulkan dengan H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa adanya perubahan yang berbeda secara signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi VN Editor dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran DPK 1 pada Elemen Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Media Pembelajaran Aplikasi VN Editor, Model ADDIE, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning videos using the VN Editor application to improve the learning outcomes of Class X students in the Building Modeling and Information Design (DPIB) program at SMK Negeri 5 Medan in the Basic Expertise Program (DPK) subject. This research is motivated by the low learning outcomes of students in DPK 1, the lack of variation in learning media, and monotonous teaching and learning activities. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development model. The research results show that the developed learning video is suitable for use with a feasibility percentage of 90% from material experts, 96% from media experts, and 85% from language experts. In addition, there was a significant increase in student learning outcomes after using the learning video, with an average pre-test score of 56 increasing to 84 on the post-test, and a $t_{count} > t_{table}$ where $13.40 > 1.66691$. Based on the hypothesis test criteria, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is a significantly different change in the pre-test and post-test results. The use of learning videos with the VN Editor application can improve learning outcomes in the DPK 1 subject on the Technical Drawing Element for Class X DPIB 1 students at SMK Negeri 5 Medan for the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Learning Video, VN Editor Application Learning Media, ADDIE Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk meneruskan nilai-nilai dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi. Proses ini menjadikan generasi muda sebagai teladan yang mengikuti jejak generasi sebelumnya. Pengertian pendidikan sangat luas dan kompleks karena menyangkut manusia sebagai subjeknya. Ilmu pendidikan adalah kajian mendalam tentang pendidikan yang lebih bersifat teoritis dan menggunakan metode ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling melengkapi, di mana pendidikan adalah praktiknya dan ilmu pendidikan adalah teorinya (Subiyakto & Mutiani, 2019).

Hasil survei pelaksanaan PLP II mata pelajaran DPK 1 di kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan yang melibatkan 34 siswa dan guru mata pelajaran DPK 1 pada Kamis 31 Oktober 2024 menunjukkan bahwa ada 4 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu : Guru cenderung berpatokan menggunakan buku paket dan menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif serta banyak siswa merasa bosan di dalam kelas, fasilitas yang ada di SMK Negeri 5 Medan yang mendukung untuk pembelajaran video masih kurang, keterlibatan siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi, maupun bertanya sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media tambahan seperti video pembelajaran, siswa lebih mudah mengerti pembelajaran karena dapat diputar dan dipahami berulang-ulang dalam jangka waktu ke depannya (Angraini et al., 2016; Nurhayati, 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Widiarti et al., 2021). Hal ini sejalan dengan temuan Prastica et al. (2021) dan Saidah et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memperkuat pemahaman konsep serta mengurangi kejenuhan siswa. Media video juga memungkinkan penerapan pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Sukmawati et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan VN Editor sebagai sarana pembuatan video pembelajaran dinilai relevan dan efektif dalam konteks pendidikan vokasi.

Seiring dengan berkembangnya era industri 5.0, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan (Sasmita, 2020). Guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan adaptif terhadap perubahan global. Penggunaan aplikasi VN Editor sebagai media pembelajaran merupakan langkah konkret dalam mewujudkan transformasi digital di dunia pendidikan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan literasi teknologi, kreativitas, serta kompetensi abad ke-21 bagi siswa SMK.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *VN Editor* pada mata pelajaran DPK 1 di kelas agar dapat membuat suasana belajar yang menarik perhatian dan dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi para siswa ketika sudah tidak melaksanakan proses belajar mengajar dikelas, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Anissa & Limbong (2024) ciri-ciri video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *VN Editor* Kualitas visual yang baik, Desain yang menarik, penggunaan animasi dan transisi, serta kemampuan penambahan audio.

Dengan mempertimbangkan latar belakang dan masalah yang teridentifikasi, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *VN Editor* pada mata pelajaran DPK 1 materi memahami gambar teknik dasar gambar proyeksi orthogonal (2D) secara manual. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADD (*Analysis, Design, Development*). Menurut Wulandari (2023), dibandingkan dengan model pengembangan lainnya, model ini dinilai lebih mencakup semua aspek dan mengevaluasi setiap

tahap, sehingga dapat mengidentifikasi kelemahan dan menyempurnakan materi pembelajaran untuk hasil yang lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui kelayakan dan Mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video pembelajaran aplikasi *VN Editor*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) ini merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE di mana penelitian ini hanya sampai langkah ADD. Penelitian ADD ini merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan). Tahap Analisis merupakan tahapan menganalisis kebutuhan siswa dan guru serta lingkungan yang ada. Tahap desain merupakan suatu tahapan yang bertujuan untuk merancang suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini Pembuatan produk dikembangkan sesuai dengan alur. Setelah produk telah selesai, maka dilakukan Validasi Kelayakan Produk.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program keahlian DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil T.A 2025/2026 yang berjumlah 36 siswa pada mata pelajaran DPK 1 (Dasar Program Keahlian). Dengan objek penelitian ditujukan pada media pembelajaran sebagai media video pembelajaran pada mata pelajaran DPK 1 (Dasar Program Keahlian). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan instrumen uji tes hasil belajar. Instrumen penelitian meliputi instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan instrumen uji coba produk untuk pengguna. Teknik analisis data meliputi uji kelayakan media video, uji persyaratan analisis (uji normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Kelayakan Video Pembelajaran dengan Aplikasi *VN Editor*

Hasil pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan yang telah disederhanakan dari model pengembangan ADDIE menjadi ADD. Tahap *Analysis* (Analisis) merupakan tahapan menganalisis kebutuhan siswa dan guru serta lingkungan yang ada di SMK Negeri 5 Medan. Analisis kebutuhan pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui keadaan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran diperlukan untuk lebih memperjelas materi atau bahan ajar yang digunakan oleh guru. Semakin bagus media yang digunakan, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Tahap *Design* (Desain) merupakan suatu tahapan yang bertujuan untuk merancang suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam tahap *design* ini mencakup dua hal, di antaranya desain produk media dan pemilihan materi. Desain produk media yang dikembangkan pada penelitian ini berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Editor. Kemudian tahap kedua, peneliti sudah memilih materi yang akan dikembangkan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran dengan berbagai sumber yang akan membantu peneliti untuk mengembangkan produk. Mata pelajaran yang dibahas pada media pembelajaran berbasis video ini adalah Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dengan materi pokok Proyeksi Orthogonal. Kemudian setelah ditentukan isi materi yang akan dijelaskan, dirancang dan didesain suatu produk media untuk menghasilkan sebuah video.

Tahap *Development* (Pengembangan) merupakan tahapan ketiga dalam pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini Pembuatan produk dikembangkan sesuai dengan alur. Setelah produk telah selesai, maka dilakukan Validasi Kelayakan Produk. Produk awal kemudian

divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang menghasilkan saran, komentar dan masukan sebagai acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan produk. Kemudian tahapan selanjutnya adalah Revisi Produk. Berdasarkan validasi produk yang akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, maka produk ini kembali direvisi.

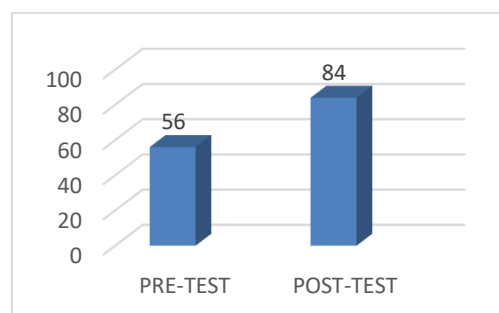
Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Video Pembelajaran

No.	Uji Ahli	Rata-Rata	Kategori
1.	Materi	4,29 (90 %)	Sangat Layak
2.	Media	4,83 (96 %)	Sangat Layak
3.	Bahasa	4,25 (85 %)	Sangat Layak

Guna menilai apakah media video pembelajaran dengan aplikasi *VN Editor* layak digunakan, analisis dilakukan terhadap perolehan data dari proses validasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Data hasil validasi tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut untuk memperoleh nilai skor serta menentukan klasifikasi kelayakannya. Mengacu pada Tabel 1, maka dapat diketahui bahwa validator ahli materi bahwa hasil rata-rata keseluruhan adalah 4,29 jika dikategorikan $80\% \leq X \leq 100\%$ dengan kategori Sangat Layak. Validator ahli materi bahwa hasil rata-rata keseluruhan adalah 4,83 jika dikategorikan $80\% \leq X \leq 100\%$ dengan kategori Sangat Layak. Validator ahli bahasa bahwa hasil rata-rata keseluruhan adalah 4,25 jika dikategorikan $80\% \leq X \leq 100\%$ dengan kategori Sangat Layak.

Hasil Peningkatan Hasil Belajar Video Pembelajaran dengan Aplikasi *VN Editor*

Hasil rata-rata *pre-test* ditemukan yaitu 56 kemudian hasil rata-rata *post-test* yaitu 84. Di mana hal tersebut mengalami peningkatan dan perbedaan nilai dengan skor 28. *Pre-test* dilakukan sebelum digunakannya media video pembelajaran pada mata pelajaran DPK 1 siswa kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Nilai F_{hitung} dari *Pre-test* dan *Post-test* dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan cara mencari nilai dari N1 (Pembilang) dan N2 (Penyebut). Untuk mencari nilai N1 yaitu: k (Jumlah kelompok) - 1 $\rightarrow 2 - 1 = 1$, maka didapat nilai pembilang adalah 1. Selanjutnya menentukan nilai penyebut dengan rumus: $n - k$ (n: jumlah sampel) $\rightarrow 72 - 2 = 70$, maka didapatkan nilai dari penyebutnya adalah 70 nilai F_{tabel} adalah sebesar 3,98. Berdasarkan hasil data tersebut, nilai data *Pre-test* dan *Post-test* memenuhi kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $2,92 < 3,98$. Maka dapat dikatakan kedua data *Pre-test* dan *Post-test* dari kelas perlakuan pengembangan video pembelajaran mempunyai varian yang Homogen. Uji-t digunakan supaya mengetahui adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran DPK pada siswa kelas X DPIB-1. Dengan demikian untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II

pada saat pembelajaran berlangsung. Pada taraf signifikas $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 36 + 36 - 2 = 70$ melalui tabel distribusi t_{tabel} yaitu 1,66691. Dengan demikian diperoleh t_{hitung} yaitu 13,40 dan $t_{tabel} = 1,66691$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa adanya perubahan yang berbeda secara signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran DPK di SMK Negeri 5 Medan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini telah menghasilkan suatu produk yaitu video pembelajaran dengan aplikasi *VN Editor* mata pelajaran DPK 1 siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan. Melalui video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran DPK 1. Melalui video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran DPK 1. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dengan rata-rata keseluruhan yaitu 4,29 dengan persentase kelayakan 90% dinyatakan “Sangat Layak”. Penilaian yang diberikan oleh ahli media dengan rata-rata keseluruhan yaitu 4,83 dengan persentase kelayakan 96% dinyatakan “Sangat Layak”. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa dengan rata-rata 4,25 dengan persentase kelayakan 85% dinyatakan “Sangat Layak”.

Menurut pendapat Harisma (2024) menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan media audio visual berbasis *VN (Vlog Now)* terhadap minat belajar siswa di kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria yang efisien, dengan hasil penilaian validator sangat valid, hasil ujian berupa pretest kategori sangat tinggi dan hasil observasi diperoleh sangat terlaksana. Menurut Oki (2024) menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan 85 aplikasi *Vlog Now (VN)* Pada Materi *Microsoft Excel* Kelas VII MTS Mamba’ul Ulum Margoyoso memperoleh hasil penilaian validator mendapatkan kategori sangat layak, serta penilaian respons dari siswa kategori layak.

Arsyad (2024) menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan video pembelajaran materi proyeksi piktorial dan ortogonal pada mata pelajaran gambar teknik di SMKN 4 Tangerang memperoleh hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ketiga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *VN Editor* dan video pembelajaran secara umum sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian Harisma (2024) menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan sangat valid dan efisien, sementara Oki (2024) menegaskan bahwa media berbasis video pada materi *Microsoft Excel* juga mendapatkan penilaian yang sangat layak. Selain itu, penelitian Arsyad (2024) mengindikasikan bahwa video pembelajaran untuk materi Gambar Teknik dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran melalui aplikasi *VN Editor*, terbukti bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran DPK 1 pada elemen Gambar Teknik siswa kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan T.A. 2025/2026. Penggunaan *VN Editor* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, karena siswa dapat melihat secara langsung tahapan pembuatan gambar teknik melalui visualisasi video (Fitriani & Susanti, 2021). Selain itu, media ini juga membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan proses internalisasi pengetahuan (Aliyyah et al., 2021; Nurrita, 2018; Pamungkas & Koeswanti, 2021). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi video *editing* seperti *VN Editor* terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kompetensi siswa di bidang kejuruan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengacu pada tahapan yang telah disederhanakan dari model pengembangan ADDIE menjadi ADD. Penelitian ADD ini merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan). Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran DPK 1 siswa kelas X program keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan dalam kategori sangat layak dan telah diuji tingkat kelayakannya oleh 3 validator, yaitu ahli materi dengan persentase kelayakan 90%, ahli media dengan persentase kelayakan 96%, dan ahli bahasa dengan persentase kelayakan 85%. Dengan rata-rata nilai pre-test yaitu 56 dinyatakan meningkat setelah digunakannya media video pembelajaran di mana rata-rata nilai post-test yaitu 84. Perbedaan skor yang dihasilkan rata-rata nilai pre-test dan post-test memiliki peningkatan skor sebesar 28.

Hasil uji t menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pre-test dan post-test menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ di mana $13,40 > 1,66691$. Berdasarkan kriteria uji hipotesis dapat disimpulkan dengan H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa adanya peningkatan secara signifikan terhadap hasil pre-test dan post-test Penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi VN Editor dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran DPK 1 pada Elemen Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan T.A 2025/2026. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi VN Editor ini sebagai referensi dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, hendaknya Penelitian pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi VN Editor ini sampai tahap implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54-72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Angraini, W. D., Aminuyati, & Achmadi. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(8), 1-11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i8.16253>
- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1), 33-43. <https://ojs.indoscience.co.id/index.php/jlet/article/view/8>
- Arsyad, N. A. B. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Proyeksi Piktorial Dan Orthogonal Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di Smkn 4 Tangerang* (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta). <http://repository.unj.ac.id/45693/>
- Fitriani, N., & Susanti, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA PM At-Taqwa. *Prosiding Samasta*, 584-591. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/584%93%20591>
- Harisma. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vn (Vlog Now) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataran). <http://repository.ummat.ac.id/id/eprint/8842>
- Nurhayati. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Banaa. *Jurnal Kreatif Taduo*, 5(1), 81–99. <https://www.neliti.com/publications/119039/>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Oki, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Bantuan Aplikasi Vlognow (Vn) Pada Materi Microsoft Excel Kelas Vii Mts Mamba'ul Ulum Margoyoso* (Skripsi, Universitas Lampung) https://digilib.unila.ac.id/view/creators/OKI=3ADIKA_ALFARO=3A=3A.html
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., & Ghufon, S. (2021). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 3260-3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6228>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99-103. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/603>
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi nilai pendidikan melalui aktivitas masyarakat sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137-166. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/khazanah/article/view/2885>
- Sukmawati, S., Sufyadi, S., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan Media Short Video Learning untuk Mendukung Pembelajaran Metode Self-Paced Learning. *Journal of Education Research*, 5(4), 6255-6265. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1935>
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195-205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>