

## PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO KONSTRUKSI POLA PADA PROGRAM STUDI TATA BUSANA

Hanifah Nur Istanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: hanifah@uny.ac.id

### ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa Program Studi Tata Busana Program Sarjana Terapan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2021 terhadap video konstruksi pola. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survei dengan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisioner dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi Tata Busana Program Sarjana Terapan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2021. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dan dikategorikan menggunakan skala interval data yakni Sangat Baik, Baik, dan Tidak Baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) persepsi mahasiswa terhadap media video dalam kategori baik digunakan dalam pembelajaran, (2) persepsi mahasiswa terhadap materi video dalam kategori sangat baik digunakan dalam pembelajaran, dan (3) persepsi mahasiswa terhadap video dalam kategori sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran konstruksi pola dibutuhkan oleh mahasiswa agar dapat digunakan sesuai dengan kemampuan mahasiswa serta memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tahapan pembuatan konstruksi pola.

**Keywords:** persepsi mahasiswa, video, konstruksi pola

### INTRODUCTION

Pembelajaran yang dilaksanakan pada saat adanya pandemi Covid-19 dari awal 2020 sampai 2021 dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan pembelajaran secara daring tidaklah mudah. Pendidik dan peserta didik harus siap dengan berbagai faktor pendukung pembelajaran.

Pendukung dalam pembelajaran antara lain adalah media pembelajaran daring yang menggunakan perangkat elektronik. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan prinsip dalam jaringan disebut juga dengan E-learning. E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun [1].

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yakni (1) siswa, (2) mudah digunakan, (3) biaya/waktu, (4) karakteristik media dan metode pembelajaran, (5) interaksi, (6) pengelolaan

masalah, (7) memperluas jaringan, (8) keamanan dan privasi [2].



Gambar 1. Karakteristik Peserta Didik [3]

Kecakapan dasar peserta didik sangat mempengaruhi kesiapan peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Selanjutnya kebutuhan dan minat peserta didik terhadap skenario pembelajaran juga akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Jika peserta didik tertarik terhadap suatu pembelajaran, maka akan semakin cepat peserta didik mengadopsi materi pembelajaran. Daya akses merupakan kemampuan siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang diterapkan dan gaya belajar

yang disukai peserta didik harus dipahami oleh pendidik [3].

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memberikan gambaran tentang proses yakni media video [4]. Media pembelajaran menggunakan video menjadi solusi program pembelajaran di rumah (dalam jaringan) jika menggunakan video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter materi pembelajaran [5]. Video pembelajaran yang diinginkan mahasiswa adalah yang menarik, disertai animasi, contoh kasus di lapangan serta contoh soal dan pembahasannya [6]. Video pembelajaran merupakan beberapa berkas audio visual yang berisi konten dalam pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa lengkap dengan aktivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran [7]. Penggunaan media video pembelajaran akan lebih cepat paham dan mengerti dan motivasi belajar dan prestasi belajar akan meningkat didalam proses pembelajaran [8].

Video pembelajaran cukup efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan mengembangkan nilai karakter peserta didik sehingga meningkatkan capaian pembelajaran siswa [9]. Penelitian yang relevan antara lain [10] dengan hasil penelitian bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran adalah sangat positif. Video pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Penelitian selanjutnya yakni persepsi mahasiswa terhadap video monolog memiliki hasil bahwa video monolog efektif dan digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran online karena meningkatkan aktivitas, kreativitas dan motivasi peserta didik [11]. Video pembelajaran memberikan informasi dan mudah untuk dimengerti maka video pembelajaran dapat menolong peserta didik untuk belajar [7]. Solusi pembelajaran di sekolah kejuruan adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi gawai dan internet salah yakni membuat video rekaman untuk pembelajaran [12]

Video dapat memusatkan perhatian penonton melalui proses editing yang tepat, memanipulasi ruang dan waktu, membuat gerakan cepat maupun gerakan lebih lambat, membuat tampilan layar lebih kecil ataupun menjadi lebih besar [13]. Penggunaan video sebagai suatu media pembelajaran mempertimbangkan 3 (tiga) hal yakni: (1) bagaimana video tersebut mempresentasikan informasi, (2) bagaimana mengkonstruksi pengetahuan melalui video, dan (3) bagaimana interaksi peserta didik dengan media video tersebut [14].

Video pembelajaran yang efektif digunakan untuk menjelaskan materi yang berhubungan dengan prosedur, gerakan, peristiwa yang mengandung gerakan. Pertimbangan video pembelajaran yang dapat digunakan antara lain yakni (1) konten video sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran, (2) konten video akurat dan terbaru, (3) bahasa video sesuai dengan usia peserta didik, (4) memiliki tampilan visual dan audio yang berkualitas, (5) penyajian materi video jelas dan mudah dimengerti, (6) konten video bebas dari iklan atau konten negatif, (7) konten video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta (8) video mudah diperoleh dan digunakan [15].

Video merupakan media yang paling menarik dari multimedia, dan merupakan alat yang ampuh untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata. Elemen penyusun sebuah video adalah:

1. *Frame rate* yakni jumlah *frame* yang ditunjukkan dalam satu detik untuk membuat gambar berkesan bergerak
2. Resolusi/dimensi *frame* yakni ukuran sebuah *frame* resolusi yang dinyatakan dalam *pixel* kali *pixel*.
3. Kedalaman Bit (*bit depth*): jumlah bit yang digunakan untuk merepresentasikan tiap piksel pada sebuah *frame* kedalam bit dinyatakan dalam bit/piksel.
4. Durasi: menunjukkan lamanya pemutaran video dari awal sampai akhir [16].

Mata Kuliah Konstruksi pola busana merupakan mata kuliah pada program studi tata

busana yang ditempuh oleh mahasiswa pada semester 1. Mahasiswa semester 1 merupakan mahasiswa yang membutuhkan media yang tepat karena masih peralihan baik dari sekolah umum maupun kejuruan. Mata kuliah ini mendasari pembuatan pola pada semester berikutnya yang akan ditempuh oleh mahasiswa. Pembuatan konstruksi pola membutuhkan ketepatan dalam perhitungan rumus untuk pembuatan pola. Oleh sebab itu, mahasiswa memerlukan media yang tepat dan efektif sehingga dapat membantu memberikan gambaran nyata langkah pengerjaan pembuatan konstruksi pola salah satunya adalah menggunakan media video. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) persepsi mahasiswa terhadap media video pembelajaran, (2) persepsi mahasiswa terhadap materi video pembelajaran, dan (3) persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video dalam pembelajaran.

## METHOD

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan jenis penelitian deskriptif dan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang berupa informasi yang diperoleh secara langsung dari responden sesuai dengan faktor atau variable dari penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, proses yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

1. Melakukan FGD dengan dosen serumpun,
2. Membuat naskah, skenario video dan *storyboard*,
3. Membuat video,
4. Memvalidasi video kepada ahli,
5. Revisi video,
6. Upload video di Youtube dan ditautkan ke LMS BeSmart,
7. Memberikan angket. Data penelitian diperoleh dari angket yang diisi oleh mahasiswa melalui google form. Angket berupa pernyataan untuk mengetahui pendapat mahasiswa terkait video pembuatan pola dressmaking pada mata kuliah konstruksi pola.

Angket ditujukan kepada mahasiswa tata busana Angkatan 2021 sebanyak 39 mahasiswa. Link diberikan melalui aplikasi Whatsapp pada tanggal 12 Oktober 2021. Item angket terdiri dari 40 butir pernyataan. Pengisian angket dilakukan dengan membuka link yang telah diberikan dan responden akan diarahkan ke Google Formulir. Responden akan diminta untuk mengisi identitas dan mengisi pernyataan dengan skala Likert 1 (Tidak Setuju), 2 (Kurang Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju). Dari hasil responden didapatkan 32 tanggapan yang terekam melalui google form yang selanjutnya peneliti analisis. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan frekuensi, persentase, dan rata-rata. Data persepsi mahasiswa selanjutnya diinterpretasikan menjadi tiga kategori Sangat Baik, Baik, dan Tidak Baik.

Tabel 1. Kisi-kisi Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Video Konstruksi Pola

Indikator	Sub Indikator	Nomor Instrumen
Media	- Memperjelas penyajian materi	1
	- Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	2,3
	- Bersifat mandiri dan interaktif	4,5
	- Pembelajaran lebih menarik	6
	- Bentuk atau tipe huruf	7
	- Ukuran huruf	8
	- Ketepatan layout (tata letak)	9
	- Pemilihan	10
	- Komposisi warna	11
	- Kejelasan gambar	12
	- Kejelasan animasi	13
	- Ketepatan audio soundeffect dan kemudahan untuk digunakan	14,15
	- Kemudahan untuk digunakan	16,17
	Materi	- Ketepatan materi dengan RPS
- Ketepatan tujuan		2
- Kejelasan materi		3,4,5,6
- Tingkat kesulitan materi		9,10
- Urutan materi		7,8
- Penyajian materi	11,12,13,	

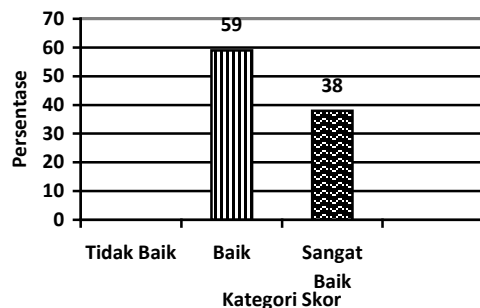
Indikator	Sub Indikator	Nomor Instrumen
-	Variasi dalam penyampaian	15,16,17, 18,19,20
-	Penggunaan istilah	21,22
-	Penggunaan bahasa	23

**RESULTS AND DISCUSSION**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan berdasarkan persepsi mahasiswa terhadap video konstruksi pola, maka didapatkan data penelitian dari beberapa aspek antara lain yakni persepsi mahasiswa terhadap media video, (2) persepsi mahasiswa terhadap materi video, dan (3) persepsi mahasiswa terhadap video dalam digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Media Video

Interval	Kategori	Persentase Frekuensi(%)
62 – 85	Sangat Baik	38%
40 – 61	Baik	59%
0 – 39	Tidak Baik	0%



Gambar 2. Persentase Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Media Video

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2, persentase persepsi mahasiswa tentang media video terbanyak pada kategori baik dengan persentase sebesar 59% dan dalam kategori sangat baik sebesar 38%. Hal ini menunjukkan bahwa media video dapat digunakan dalam pembelajaran konstruksi pola untuk menunjang pencapaian kompetensi mahasiswa.

Media pembelajaran video digunakan dalam pembelajaran asynchronous. Asynchronous berarti tidak pada waktu

bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. Pembelajaran Asynchronous populer dalam *e-learning* karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun [11]. Berdasarkan pendapat mahasiswa, media video konstruksi pola baik digunakan dalam pembelajaran secara asynchronous.

Tabel 3. Persepsi Mahasiswa terhadap Media Video Konstruksi Pola

Sub Indikator	No	Setuju	Netral	Tidak Setuju
- Memperjelas penyajian materi	1	32	0	0
- Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	2,3	30	2	0
- Bersifat mandiri dan interaktif	4,5	32	0	0
- Pembelajaran lebih menarik	6	25	7	0
- Bentuk atau tipe huruf	7	31	1	0
- Ukuran huruf	8	32	0	0
- Ketepatan layout (tata letak)	9	31	1	0
- Pemilihan background	10	32	0	0
- Komposisi warna	11	31	1	0
- Kejelasan gambar animasi	12	32	0	0
- Kejelasan animasi	13	31	1	0
- Ketepatan audio soundeffect dan musik	14,15	29	3	0
- Kemudahan untuk digunakan	16,17	32	0	0

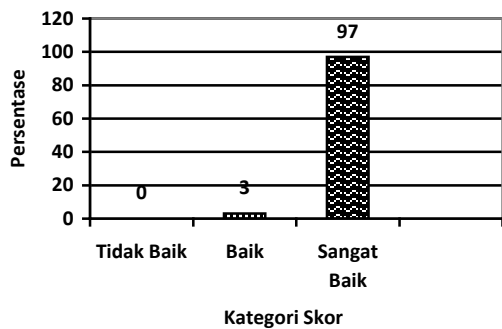
Berdasarkan tabel 3, media pembelajaran yang berupa video sebagian besar mahasiswa setuju terhadap pembelajaran menggunakan media video. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat sebagai alternatif pembelajaran daring dan memberikan dampak positif dan dapat diterima mahasiswa dengan baik.

Pembelajaran menggunakan media video dalam pembelajaran daring dapat memperjelas materi karena dijelaskan secara rinci dan bertahap teknik pembuatan konstruksi pola,

Dapat digunakan mahasiswa dimana saja dan kapan saja sehingga mahasiswa dapat mengerjakan sesuai kemampuannya dengan melihat video yang dapat diputar kembali. Aspek visual dari video yang perlu diperhatikan antara lain bentuk atau tipe huruf, ukuran huruf, ketepatan layout (tata letak), pemilihan background, komposisi warna, kejelasan gambar, kejelasan animasi. Aspek audio yakni suara narator (*soundeffect*) dan musik.

Tabel 4. Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Materi Video

Interval	Kategori	Persentase Frekuensi(%)
84 – 115	Sangat Baik	97%
54 – 84	Baik	3%
0 – 54	Tidak Baik	0%



Gambar 3. Persentase Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Materi Video

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 2, persentase persepsi mahasiswa tentang materi video konstruksi pola terbanyak pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 97% dan dalam kategori baik sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam video sangat baik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada mahasiswa melalui video konstruksi pola.

Tabel 5. Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Video Konstruksi Pola

Sub Indikator	Nomor Instrumen	Setu -ju	Netra l	Tidak Setuju
- Ketepatan materi	1	30	2	0
- Ketepatan tujuan	2	31	1	0

Sub Indikator	Nomor Instrumen	Setu -ju	Netra l	Tidak Setuju
- Kejelasan materi	3,4,5,6	32	0	0
- Tingkat kesulitan materi	9,10	32	1	0
- Urutan materi	7,8	32	0	0
- Penyajian materi	11,12,13,14	32	0	0
- Variasi dalam penyampaian	15,16,17,18,19,20	32	0	0
- Penggunaan istilah	21,22	31	1	0
- Penggunaan bahasa	23	31	1	0

Berdasarkan Tabel 5, penggunaan media video sebagai media pembelajaran dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kemudahan penyajian video yakni video dapat diputar berulang kali saat proses pembelajaran daring membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur memudahkan mahasiswa memahami materi tentang konsep dan proses. Media pembelajaran video berkaitan erat dengan gawai dan kamera sebagai alat perekam video, teknik pengambilan video, pencahayaan yang sesuai, suara yang jelas dari narator agar penonton dapat mendengarkan materi dengan jelas dan memahaminya, proses editing video untuk menyesuaikan durasi video. Durasi video yang bisa digunakan untuk video pembelajaran sekitar 20-40 menit karena mengingat kemampuan daya ingat dan konsentrasi yang terbatas antara 15-20 menit [11].

Video pembelajaran memuat ranah pengajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Materi pembuatan pola dressmaking pada Mata Kuliah Konstruksi Pola merupakan materi untuk memahami siswa tentang salah satu teknik pembuatan pola sehingga memberikan pemahaman dalam teknik pembuatan pola. Menurut mahasiswa,

materi dalam video jelas, membantu kesulitan mahasiswa memahami materi, urutan materi jelas, dan penyajian materi menarik.

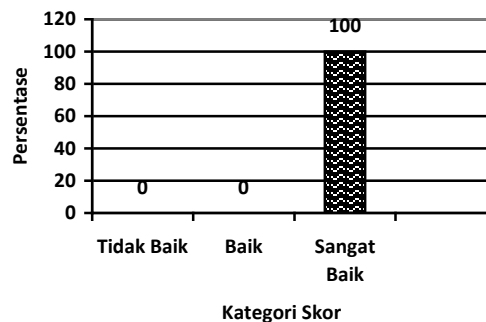
Sebagai narator yang menyajikan materi, diperlukan penyusunan konsep materi terlebih dahulu agar dapat memudahkan dalam menjelaskan dan menyampaikan materi, dan mempersingkat waktu dalam perekaman video. Penulisan naskah video dilakukan dengan melalui FGD dengan dosen serumpun, mengidentifikasi topik atau gagasan. Selanjutnya topik dan gagasan materi dimasukkan kedalam *storyboard*, skenario, dan naskah.

Aplikasi pengeditan video juga mempengaruhi hasil video pembelajaran. Misalnya aplikasi Video Maker yang penulis gunakan cukup bagus dan memiliki berbagai fitur untuk mengedit video dan foto. Aplikasi cukup ringan sehingga mudah digunakan dalam gawai. Aplikasi tersebut memiliki fitur berbayar dan gratis sehingga memudahkan penggunaannya dalam mengedit video. Kapasitas penyimpanan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Setelah video siap dan sesuai dengan masukan ahli, maka video diupload di internet sehingga mahasiswa dapat menggunakan video sebagai sumber belajar yang dapat diakses melalui berbagai media digital seperti gawai, komputer, laptop, dan TV Led.

Menurut mahasiswa video pembelajaran menarik dan dapat membangkitkan semangat belajar yakni materi dijelaskan singkat, padat dan lugas, adanya animasi atau gambar untuk memperjelas maksud materi, teks yang bergerak sehingga mahasiswa tidak bosan, memberikan motivasi, memiliki konsep, suara narator yang jelas, penyampaian narasi yang jelas.

Tabel 6. Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Video Konstruksi Pola

Interval	Kategori	Persentase Frekuensi(%)
62 – 85	Sangat Baik	100%
40 – 61	Baik	0%
0 – 39	Tidak Baik	0%



Gambar 4. Persentase Kategori Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Video Konstruksi Pola

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 3, persentase terbanyak dari persepsi mahasiswa tentang penggunaan video konstruksi pola pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video konstruksi pola sangat baik sehingga mahasiswa lebih mudah dan materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada mahasiswa melalui video konstruksi pola. Hal tersebut sesuai dengan penelitian [6] bahwa sumber belajar yang paling sering digunakan adalah video. Video dianggap sebagai sumber belajar yang sangat menarik dan efektif untuk menyampaikan teori dan konsep yang dituju.

Belajar secara daring dilaksanakan secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan perangkat elektronik, dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan dosen dan mahasiswa. Mahasiswa dibimbing dan difasilitasi dosen selama proses pembelajaran. Video berupa uraian materi pembelajaran dan proses konstruksi pola yang berupa teks, gambar, suara, musik, dan pengambilan video praktik pembuatan konstruksi pola secara langsung. Video pembelajaran yang dibuat berdasarkan sumber belajar yang diacu dan diupload ke internet sehingga mahasiswa dapat mengakses dengan mudah dan bebas menggunakan jaringan internet melalui komputer, laptop, gawai, dan peralatan lainnya yang dapat terhubung dengan internet.

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap mahasiswa prodi tata busana angkatan

2021 bahwa video pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Konstruksi Pola dikarenakan kemudahan dalam memahami materi yang ada dalam video. Media video merupakan media yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar [17]. Pembelajaran menggunakan video lebih efektif dalam memahami materi jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional saja. Jika pembelajaran secara tradisional lebih baik jika digabungkan dengan menggunakan video [18]. Oleh karena itu, video pembelajaran sangat baik digunakan secara dalam jaringan (daring) maupun pembelajaran diluar jaringan (luring).

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi mahasiswa tentang media video konstruksi pola pada program studi tata busana dalam kategori baik, materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan sangat baik melalui video konstruksi pola, dan secara keseluruhan persepsi mahasiswa tentang penggunaan video konstruksi pola pada program studi tata busana dalam kategori sangat baik. Adapun saran yang dapat disampaikan terkait hasil penelitian ini yakni penggunaan video konstruksi pola pada program studi tata busana dapat diterima dengan sangat baik oleh mahasiswa, oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut tentang video pembelajaran pada mata kuliah lain maupun video pembelajaran yang efektif bagi mahasiswa dalam perkuliahan di program studi vokasi.

## REFERENCES

- [1] S. Dahiya, S. Jaggi, K. K. Chaturvedi, A. Bhardwaj, R. C. Goyal, and C. Varghese, "An eLearning System for Agricultural Education," *Indian Res. J. Ext. Edu*, vol. 12, no. 3, 2012.
- [2] A.W. (Tony) Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning - 2nd Edition*, Second Edi. Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd, 2019.
- [3] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- [4] A. Hansch, L. Hillers, K. McConachie, C. Newman, T. Schildhauer, and P. Schmidt, "Video and Online Learning: Critical Reflections and Findings from the Field," *SSRN Electronic Journal*, 2015.  
[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2577882](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2577882).
- [5] Suryandari and S. Singgih, "Video-based learning for 'learning from home' solution in pandemic," *Journal of Physics: Conference Series*, 2021.  
<https://www.proquest.com/docview/2512962546/288B7C75C1FB4E8FPQ/3?accountid=25704>.
- [6] P. A. Sari, F. Zahro, F. Oktavia, and P. A. Sari, "Sumber Belajar Alternatif Mata Kuliah Akuntansi Bagi Mahasiswa Generasi Z," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 19, no. 1, pp. 11–26, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpaku/article/view/37083/15942>.
- [7] C. Ou, D. A. Joyner, and A. K. Goel, "Designing and developing video lessons for online learning: A seven-principle model," *Online Learning Journal*, 2019.  
<https://dx.doi.org/10.24059/olj.v23i2.1449>.
- [8] C. D. Nurwahidah, Z. Zaharah, and I. Sina, "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa," *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 2021.  
<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/4168>.
- [9] D. K. Adiputra, D. Karyaningsih, and S. A. Ruiyat, "Development of Vocational Learning Video Based on Local account in PKN Learning in Elementary School," vol. 1764, pp. 1–5, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1764/1/012086.
- [10] Y. L. Ningsih, "Persepsi Mahasiswa Tentang Penggunaan Video Pembelajaran Pada Materi Persamaan Diferensial," *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2021.  
<https://jurnal.univpgri->

- palembang.ac.id/index.php/indiktika/article/view/5517/5083.
- [11] D. A. Dipuja, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Video Monolog Sebagai Alternatif Tugas Dalam Pembelajaran Daring," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 2020.  
<https://jta.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTA/article/view/7869>.
- [12] S. Sujinah, "Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19," vol. 13, no. 2, pp. 256–271, 2020, doi:  
<https://dx.doi.org/10.30651/st.v13i2.5444>.
- [13] V. O. Nwaocha, "Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation," *African J. Math. Comput. Sci. Res.*, vol. 3, no. 7, pp. 107–113, 2010, [Online]. Available:  
<http://www.academicjournals.org/ajmcsr/PDF/pdf2010/Jul/Ogochukwu.pdf>.
- [14] H. M. GebreYohannes, A. Hadi Bhatti, and R. Hasan, "Impact of multimedia in Teaching Mathematics," *Int. J. Math. Trends Technol.*, vol. 39, no. 1, pp. 80–83, 2016, doi:  
10.14445/22315373/ijmtt-v39p510.
- [15] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- [16] H. Ajie, B. Tanton, and U. N. Jakarta, "Analisis Dan Desain Kebutuhan Elemen Multimedia Video Pada Sistem Repositori Multimedia Pembelajaran Perakitan Komputer Di Sekolah Menengah Kejuruan," vol. 1, no. 2, pp. 116–125, 2017, doi:  
<https://doi.org/10.21009/pinter.1.2.4>.
- [17] A. Tayade, S. Tayade, A. Chalak, and T. Srivastava, "The impact of Video Assisted learning (VAL) on slow learners," *Int. J. Biomed. Adv. Res.*, vol. 9, no. 1, p. 9, 2018, [Online]. Available:  
<http://ssjournals.com/index.php/ijbar/article/view/4536/3051>.
- [18] S. Tiwari, "Do Videos Used During Lectures Help First Year Mbbs Students Gain & Retain Knowledge in Anatomy Better?," *Int. J. Anat. Res.*, vol. 7, no. 4.1, pp. 6992–6995, 2019, doi:  
10.16965/ijar.2019.261.