

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi *Short Video Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Muhammad Farhan<sup>1\*</sup>

Agus Hadi Utama<sup>2</sup>

Mastur<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

[mhmmdfhrn087@gmail.com](mailto:mhmmdfhrn087@gmail.com)<sup>1)</sup>

[agus.utama@ulm.ac.id](mailto:agus.utama@ulm.ac.id)<sup>2)</sup>

[mastur@ulm.ac.id](mailto:mastur@ulm.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan short video learning dengan aplikasi Articulate Storyline merupakan upaya peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 32 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D, yang terdiri dari empat tahap: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 38 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol (kelas VII A) dan kelas eksperimen (kelas VII B), sampel dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen sebanyak 19 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil data dikumpulkan dan diolah dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Temuan dalam riset memperlihatkan media pembelajaran interaktif yang dibuat mendapat kategori "sangat layak" dari validasi ahli media dengan skor 94% dan kategori "layak" dari validasi ahli materi dengan skor 75%. Selain itu, penggunaan media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh skor N-gain di kelas eksperimen sebanyak 0,72 dengan kategori "tinggi". Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan short video learning dalam media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMPN 32 Banjarmasin.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Short Video Learning*, Hasil Belajar

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



## *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

### **1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang indah dengan pendekatan berpusat pada manusia (man centered), bukan hanya sekadar mentransfer informasi atau keterampilan secara mekanis (Mukhlis et al., 2024). Namun, dalam proses belajar sering timbul masalah yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif (Nursa'adiah et al., 2022). Pendidikan di Indonesia menghadapi masalah akibat metode pengajaran tradisional yang monoton, yang menurunkan minat siswa dan efektivitas pembelajaran. Hal ini tercermin dari rendahnya peringkat Indonesia dalam survei PISA 2022, di mana Indonesia berada di posisi 67 dalam kemampuan membaca, 67 dalam matematika, dan 64 dalam sains dari 78 negara (Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Mutu pendidikan yang rendah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tidak efektif adalah penyebab utamanya.

Namun berdasarkan observasi awal di SMPN 32 Banjarmasin pada tanggal 23 Oktober 2023, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru kurang dapat memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Penggunaan media pembelajaran tidak konsisten dan materi didominasi oleh buku dan LKS. Siswa cenderung pasif jika tidak diberi pertanyaan dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung tidak fokus dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman materi menjadi terganggu (Andeka et al., 2021). Rasa bosan menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran, karena membuat siswa kurang memperhatikan pelajaran dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat permasalahan utama yang menjadi gap dalam penelitian ini yaitu metode tradisional yang menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan dan cepat bosan, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran interaktif dapat secara signifikan mempengaruhi persepsi siswa terhadap proses pembelajaran (Hidayah & Suyitno, 2021). Media pembelajaran memiliki peran krusial pada pembelajaran dalam membantu guru memberikan informasi dengan cara yang menarik sehingga siswa jadi lebih tertarik dalam pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Salim & Utama, (2020) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi siswa dalam menjelajahi pengetahuan. Adapun salah satu media yang memiliki potensi dalam pendidikan adalah *short video learning*, dikarenakan media ini mampu menyajikan informasi secara ringkas dan padat, sehingga tidak membuat bosan

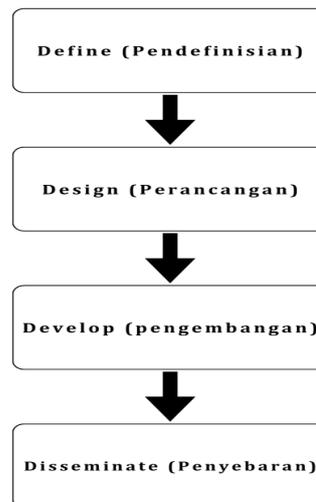
karena durasi yang pendek. Sejalan dengan penelitian Zhang et al., (2023) Video pendek lebih efisien daripada video panjang dalam menarik perhatian pengguna, sehingga dapat dikatakan penggunaan video pendek kini sudah menjadi aktivitas yang umum bagi banyak orang. Menurut Taqwiem & Luthfiyanti (2023) media *short video learning* menyajikan objek belajar secara konkret dengan pesan yang realistis. Penelitian Firman & Bancong (2024) menyatakan bahwa penggunaan media video dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan karena dapat menyajikan informasi secara ringkas, padat dan menarik.

Dalam merancang konten sangat penting memperhatikan kreativitas dalam membuat konten pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Utama & Salim (2021) Integrasi media pembelajaran interaktif dengan short video learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Putri et al 2022), dan memiliki berbagai keunggulan, termasuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa (Mubarak et al (2023)).

Oleh karena itu penelitian ini berusaha mengisi gap tersebut dengan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan *short video learning*. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

## 2. Metode Penelitian

Metode Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D menjadi dasar utama pada penelitian ini. Kolaborasi antara peneliti dan guru dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* dengan aplikasi *Articulate Storyline*. Fokus utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 32 Banjarmasin pada pembelajaran IPA, dengan fokus pada sub materi sistem tata surya. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VII SMPN 32 Banjarmasin, dengan jumlah total 39 siswa diantaranya 20 laki-laki dan 19 perempuan. Menurut Thiagarajan et al. (1974), "metode penelitian ini meliputi empat tahap utama: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*)".



**Gambar 1.** Pengembangan 4D

Thiagarajan et al., (1974)

Tahapan pengembangan ini meliputi (1) *Define*, yang mencakup analisis kebutuhan siswa seperti kompetensi dasar pada materi sistem tata surya, analisis konsep materi, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis kebutuhan guru. (2) *Design*, fokusnya adalah membuat rancangan awal program pembelajaran, menyusun rencana pelajaran, dan memilih media. Tujuannya adalah menciptakan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* untuk meningkatkan hasil belajar. (3) *Develop*, tahapan ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran termasuk konten, media, dan alat bantu dalam proses pengembangan, serta validasi oleh ahli. Pada tahap ini validasi melibatkan beberapa ahli yang berpengalaman dalam bidangnya, yang akan menilai media yang sudah dibuat untuk memberikan umpan balik dalam beberapa indikator yang hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki media yang sedang dikembangkan. Contohnya seperti pada validasi ahli media yang menyarankan agar menambahkan notifikasi untuk menyelesaikan mini game dan soal evaluasi pada media pembelajaran. (4) *Disseminate*, pada tahap ini media yang diciptakan akan diterapkan pada pembelajaran. Peneliti akan menyebarkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan *short video learning* untuk meningkatkan hasil belajar ke kelas, dengan menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat Android milik siswa.

Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan uji hasil belajar, kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data melalui angket atau kuesioner bertujuan untuk menilai mutu media pembelajaran yang telah diciptakan

berdasarkan masukan dari ahli media, dan materi. Evaluasi ini penting untuk memahami seberapa efektif media tersebut. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* memakai Skala Likert, dengan lima pilihan jawaban.

**Tabel 1.** Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Hasil dari tinjauan validitas kelayakan didapat menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil tersebut, penyesuaian nilai dilakukan berdasarkan persentase

**Tabel 2.** Skala Persentase Angket Validasi

Kategori	Nilai
Sangat Layak	81 – 100 %
Layak	61 – 80 %
Cukup Layak	41 – 60 %
Kurang Layak	21 – 40 %
Sangat Tidak Layak	< 21 %

Pada tahap analisis, data dari nilai pretest dan posttest dibandingkan untuk mengevaluasi perbedaan nilai sebelum dan setelah perlakuan. Tujuannya yaitu menilai peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus N-gain.

$$N - gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Nilai N-gain kemudian diinterpretasikan seperti berikut:

Tabel 3. Kategori N-gain

Nilai	Kategori
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$0,3 < N\text{-gain}$	Rendah

Hasil tersebut disajikan untuk menunjukkan apakah ada perbedaan hasil belajar pra dan pasca diberikan perlakuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif: integrasi short video learning guna meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 32 Banjarmasin. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* dalam meningkatkan hasil belajar, setelah divalidasi ahli media dan materi, yang kemudian akan diuji dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Berikut hasil dari validasi oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli media

No.	Indikator	Butir	Nilai
1	Desain Tampilan	1-8	36
2	Teks	9-11	15
3	Kegunaan	12-15	20
Total			71
Nilai Maksimal			75
Persentase			94%
Kategori Kelayakan			Sangat Layak

Validasi oleh ahli media yang memiliki keahlian pada bidangnya, dilakukan untuk mengevaluasi tampilan dan desain media pembelajaran interaktif: integrasikan *short video learning*. Hasilnya menunjukkan bahwa media secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 94%, dengan kategori "sangat layak". Validasi media pembelajaran interaktif yang

mengintegrasikan *short video learning* dianggap layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

**Tabel 5.** Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Butir	Skor
1	Desain pembelajaran	1-4	19
2	Isi Materi	5-12	23
3	Penyajian Materi	13-16	18
Total Skor			60
Skor Maksimal			80
Persentase			75%
Kategori Kelayakan			Layak

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh seorang guru IPA kelas VII di SMPN 32 Banjarmasin, yang memiliki keahlian dalam bidangnya, untuk menilai kelayakan dan kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan *short video learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata 75%, dengan kategori "layak". Validasi media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan *short video learning* dinilai layak untuk diuji coba.

Untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning*, dilakukan tes pretest dan posttest pada dua kelompok siswa, kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol belajar menggunakan LKS yang merupakan metode tradisional, sementara kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning*. Pretest dilaksanakan sebelum intervensi untuk memahami kemampuan awal siswa, dan posttest dilakukan sesudah *treatment* untuk melihat kemajuan hasil belajar. Berikut adalah hasil pretest dan posttest yang memperlihatkan perbandingan peningkatan hasil belajar:

**Tabel 6.** Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	N-gain	Kategori N-gain
Kontrol	44,40	53,30	0,19	Rendah
Eksperimen	47,73	85,47	0,72	Tinggi

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberi nama "Si Taya" untuk mata pelajaran IPA pada fokus bahasan sistem tata surya. Menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, "Si Taya" mencakup teks, audio, gambar, dan video yang dirancang sesuai dengan target pembelajaran. Media tersebut mengintegrasikan *short video learning* untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. "Si Taya" dilengkapi dengan kuis-kuis menarik yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penyajian yang menarik, termasuk narasi suara dan video, membuat siswa tidak bosan dan lebih tertarik belajar. Dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa meningkat signifikan karena media yang interaktif dan bervariasi mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Berikut tampilan dari media pembelajaran interaktif "Si Taya".



Gambar 2. Halaman Login



Gambar 3. Pilihan aktivitas Pembelajaran

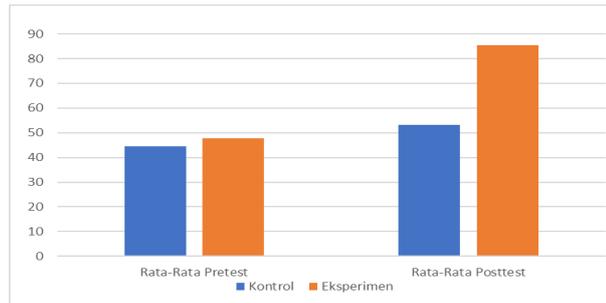


Gambar 4. *Short Video Learning*



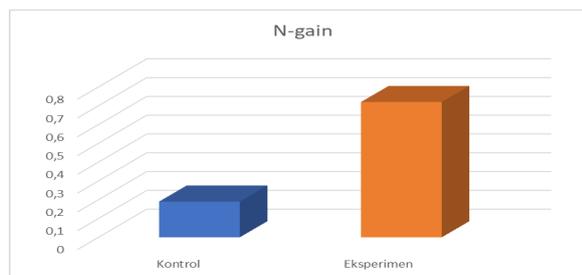
Gambar 5. Tampilan Quiz Evaluasi

Menurut Krisnayanti & Wijaya (2022) "Hasil belajar adalah sikap yang tercermin dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik melalui pencapaian nilai-nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran". Ini mencerminkan seberapa efektif mereka dalam menyerap dan menerapkan materi yang dipelajari dalam konteks pendidikan mereka. Menurut Krisnayanti & Wijaya, (2022) "hasil belajar siswa terdiri dari tiga indikator utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik". Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar yang merupakan indikator dari ranah kognitif.



**Gambar 6.** Grafik Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil di atas penggunaan media pembelajaran interaktif: integrasi *short video learning* pada kelas eksperimen telah terbukti dapat membuat hasil belajar siswa lebih unggul daripada kelas kontrol. Kenaikan dapat diamati dari data hasil pretest dan posttest siswa kelas eksperimen jauh lebih baik setelah menggunakan media ini, rata-rata posttest kelas eksperimen 85,67 dan kelas kontrol 53,3.



**Gambar 7.** Grafik N-gain

Secara keseluruhan media ini juga mendapatkan skor validasi media sebanyak 94% dengan kategori “sangat layak”, skor validasi materi sebanyak 75% dengan kategori “layak”. Selain itu, rata-rata peningkatan nilai N-gain di kelas eksperimen sebanyak 0,72 dengan kategori “tinggi”. Dari penjelasan tersebut, media ini berhasil menyajikan materi yang lengkap dan dilengkapi dengan fitur interaktif. Hasil ini selaras dengan penelitian Nadzif et al., (2022) Media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada ketika menggunakan metode konvensional.

Hal ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil yang sama yaitu pada penelitian Gunawan (2020) yang menyatakan bahwa hasil penelitian uji hipotesis untuk hasil belajar kognitif siswa menggunakan independent samples t-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 79,54, sedangkan kelompok kontrol adalah 71,59. Kemudian pada penelitian Wahyono (2019) tingkat efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui perbedaan rata-rata nilai kelas, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 81,37 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 74,55. Selanjutnya pada

penelitian Irwanto & Guswiani (2019) penggunaan video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan selisih pretest-posttest sebesar 11,50 di kelas kontrol dan 17,93 di kelas eksperimen.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan video pendek terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Validasi dari ahli media memberikan skor 94% “sangat layak” dan ahli materi memberikan skor 75% “layak”, membuktikan hal ini. Keefektifan media ini juga didukung oleh skor N-gain kelas eksperimen sebanyak 0,72 “tinggi”, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 0,19 (rendah). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas 7 SMPN 32 Banjarmasin.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah pendidik harus mengadopsi dan mengintegrasikan *short video learning* dalam metode pengajaran mereka. Pendidik perlu menciptakan konten video yang interaktif dan menarik, bukan hanya menyampaikan materi melalui ceramah tradisional. Ini akan meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan akhirnya, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Untuk memanfaatkan pendekatan ini secara optimal, sekolah dan lembaga pendidikan disarankan untuk memberikan pelatihan bagi guru dalam pembuatan konten video pembelajaran dan menyediakan dukungan teknologi yang diperlukan untuk implementasi media pembelajaran digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium Journal : Journal Education and Counseling*, 1(2), 193–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Firman, S., & Bancong, H. (2024). INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 42–52. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80643>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa IV SdDNegeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima, Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 23–30.
- Irwanto, & Guswiani, W. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di

- Kelas Xi Akomodasi Perhotelan SMK N 3 Garut. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 77–91. [www.depdiknas.go.id/uusisdiknas.htm](http://www.depdiknas.go.id/uusisdiknas.htm).
- Kemendikbud dan Kebudayaan. (2023, December). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Kemendikbud dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785.
- Mubarak, M. Z., Mastur, & Satrio, A. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Perilaku Konsumen Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 4(2), 36–46.
- Nadzif, M., Irhasyuartha, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27.
- Nursa'adiyah, Mansur, H., & Mastur. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Smk. *J-INSTECH Journal of Instructional Technology*, 3(1), 111–117.
- Putri, C. E. B., Sunaryo, & Kristianto, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII. *JOURNAL OF NATURAL SCIENCE AND LEARNING*, 1(1), 30–36. <https://journalng.uwks.ac.id/index.php/jnsl>
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *JURNAL PENELITIAN TINDAKAN DAN PENDIDIKAN*, 6(2), 71–78.
- Taqwim, A., & Luthfiyanti, L. (2023). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Pembelajaran Menulis Kreatif: Membangun Cerita Pendek Blok. *Jurnal Ilmu Multidisiplin Indonesia*, 4263–4271. [www.onlinedoctranslator.com](http://www.onlinedoctranslator.com)
- Thiagarajan, S., Semmel, D. Si., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation and Knowledge*, 1(2), 73–82.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Zhang, N., Hazarika, B., Chen, K., & Shi, Y. (2023). A cross-national study on the excessive use of short-video applications among college students. *Computers in Human Behavior*, 145, 107752. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107752>