© Universitas Islam Raden Rahmat Malang

JRLA

http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA
ISSN 2622-089X e-ISSN 2622-0903

RAHMATAN LIL ALAMIN
Journal of Peace Education and Islamic Studies

# Pengembangan Video *Screencast-O-Matic* untuk Pembelajaran Teks Prosedural: Efektifkah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.?

Nisaul Barokati Seliro Wangi [*1] M Nur Salim [2]

[1] Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan
[2] Universitas Islam Raden Rahmat Malang

*Corresponding Author

DOI: 10.33379/jrla.v8i1.6506
Received February 2025; Accepted April 2025; Available online June 2025

**Abstrak:**
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis screencast untuk pengajaran teks prosedural dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan mengevaluasi daya tarik, efektivitas, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) model prosedural, dengan mengikuti tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, dan uji coba di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner (kuantitatif dan kualitatif), serta pre-/post-test untuk menilai peningkatan kognitif. Validasi ahli mengonfirmasi kesesuaian video (konten, desain media, dan kegunaan), sementara umpan balik siswa menunjukkan daya tarik yang tinggi (tingkat keterlibatan 85%). Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman teks prosedural siswa ($p < 0.05$, Cohen's $d = 1.2$), hal ini berarti penerapan video pembelajaran sangat efektif. Temuan ini menyoroti kelayakan video screencast dalam meningkatkan keterampilan menulis prosedural dan merekomendasikan integrasinya ke dalam lingkungan *blended learning* dan pembelajaran mandiri siswa.

**Keywords:** Video Pembelajaran, *Screencast-O-Matic*, Teks Procedural, Hasil Belajar Siswa.

## 1. Pendahuluan

Di era revolusi saat ini telah banyak teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam perubahan sistem pendidikan. Perkembangan dunia teknologi sebagai sumber atau media pembelajaran diera globalsasi memberikan keuntungan yang luar biasa terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang pesat harus diikuti oleh kemauan guru untuk terus belajar mengikuti arus perkembangan tersebut sehingga dapat diaplikasikan dalam mejalankan tugas profesionalnya yang lebih menyenangkan siswa dan mengurangi rasa bosan mereka dalam kelas. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan sebuah keniscayaan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya tarik materi ajar.

Guru memiliki berbagai alternatif teknologi yang dapat dimanfaatkan secara adaptif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, yang oleh sebagian besar siswa kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton dan membosankan, pemanfaatan teknologi dirasakan sangat penting guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah

*Corresponding author: nisa@unisda.ac.id
2021 JRLA. All right reserved.

penggunaan aplikasi perekam layar seperti Screencast-O-Matic, sebuah perangkat lunak berbasis Java yang kompatibel dengan sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merekam seluruh aktivitas layar komputer secara real-time, termasuk gerakan kursor dan indikator klik, yang kemudian dapat disimpan dalam berbagai format video seperti MP4, AVI, atau FLV. Fungsionalitas ini sangat bermanfaat dalam pembuatan konten pembelajaran berbasis video, seperti tutorial dan penjelasan konsep secara visual, yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual-auditori siswa.

Secara praktis, pendekatan ini menekankan pembelajaran aktrif di kelas, karena melibatkan kombinasi antara kata-kata dan gambar secara sinkron, sehingga dapat memperkuat proses encoding informasi dalam memori jangka panjang (Mayer, 2009). Selain itu, teori *cognitive load* menegaskan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif siswa dan memungkinkan terjadinya pemrosesan informasi yang lebih optimal (Sweller, 2011). Dalam konteks ini, Screencast-O-Matic memberikan solusi teknologi yang sederhana namun efektif untuk membantu guru menyampaikan materi ajar secara visual dan naratif dalam satu paket pembelajaran.

Sejumlah studi terbaru membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis screencast dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman konseptual, motivasi belajar peserta didik, dan memperkuat pemahaman konsep-konsep kompleks (Hsin & Cigas, 2013; Pan et al. 2021). Sementara menurut Kay et al. (2019) menemukan bahwa video tutorial berbasis screencast memberikan dampak positif terhadap retensi informasi, self-regulated learning, motivasi intrinsik dan persepsi positif terhadap pembelajaran daring. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada ranah pembelajaran sains dan matematika di pendidikan tinggi, sementara implementasi dalam konteks pendidikan menengah dan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks procedural, masih sangat terbatas dan jarang dieksplorasi secara empiris. Materi teks prosedural sendiri menuntut kemampuan pemahaman langkah-langkah sistematis dan penguasaan struktur kebahasaan, yang sebenarnya sangat potensial dikembangkan melalui media berbasis video demonstratif.

## 2. Kajian Literatur

Pengembangan dalam konteks penelitian pendidikan dipahami sebagai suatu proses sistematis yang bertujuan untuk merancang, memvalidasi, dan menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan aplikatif (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini, pengembangan difokuskan pada pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan Screencast-O-Matic, sebuah teknologi multimedia yang memungkinkan visualisasi materi ajar secara dinamis dan interaktif. Proses pengembangan ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap perancangan desain, pengembangan prototipe media, hingga tahap evaluasi dan penyempurnaan produk. Hasil akhir dari proses ini diharapkan tidak hanya menjadi media pendukung pembelajaran yang fungsional, tetapi juga memberikan kontribusi konkret bagi guru sebagai fasilitator pembelajaran, siswa sebagai subjek belajar, serta ekosistem pendidikan secara lebih luas.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran sentral sebagai sarana komunikasi instruksional yang menjembatani antara sumber informasi dan penerima pesan. Arsyad (2014) mendefinisikan media sebagai segala bentuk perantara yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima secara efektif. Lebih jauh, istilah "media" berasal dari bahasa Latin medium, yang berarti "perantara" — dalam hal ini, perantara antara sumber informasi dengan peserta didik (Susilana & Riyana, 2007). Pandangan serupa dikemukakan oleh Marshall McLuhan, yang menyatakan bahwa media adalah perpanjangan daya indera manusia yang memungkinkan terjadinya interaksi dan pengaruh tanpa harus berinteraksi secara langsung (Trianto, 2007). Sementara itu, Heinich et al. (dalam Musfiqon, 2012) menegaskan bahwa media merupakan saluran komunikasi yang mencakup beragam bentuk, seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, hingga peran instruktur. Dengan demikian, media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu, melainkan sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran modern yang memungkinkan proses penyampaian informasi berlangsung lebih efektif, menarik, dan kontekstual.

Media pembelajaran memegang peran esensial dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Trianto (2007), penggunaan media yang tepat dapat memberikan sejumlah manfaat penting dalam konteks pendidikan, di antaranya: memperjelas makna materi ajar agar tidak bersifat verbalistik semata, memperkaya variasi metode pembelajaran, mendorong aktivitas dan keterlibatan siswa, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Lebih lanjut, Kemp dan Dayton (dalam Susilana & Riyana, 2007) menegaskan bahwa media pembelajaran berkontribusi terhadap standarisasi penyampaian materi, meningkatkan interaktivitas proses pembelajaran melalui penerapan teori belajar, serta memperpendek waktu pembelajaran tanpa mengurangi kualitasnya. Selain itu, media juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel—dapat diakses kapan pun dan di mana pun—sekaligus meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan mengubah peran guru menjadi lebih sebagai fasilitator pembelajaran aktif.

Dalam kerangka pedagogi modern, media tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat bantu visual semata. Sebagaimana diungkapkan oleh Kenzie (dalam Musfiqon, 2012), media memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Media berfungsi untuk memperkuat pengalaman belajar siswa, terutama dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Pandangan ini sejalan dengan Miarso (dalam Musfiqon, 2012), yang menekankan bahwa media dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu bentuk media yang semakin relevan di era digital adalah media video pembelajaran. Riyana (dalam Wirasasmita & Putra, 2015) menyatakan bahwa media video merupakan sarana audio-visual yang memuat pesan-pesan edukatif berupa konsep, prosedur, teori, maupun penerapan pengetahuan. Karakteristik audio-visual memungkinkan media ini menyajikan elemen suara dan gambar secara simultan, sehingga memperkuat daya tarik sekaligus pemahaman siswa. Sukirman (dalam Wirasasmita & Putra, 2015) juga menyebutkan bahwa video pembelajaran merupakan perangkat media yang mampu menampilkan informasi dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan, menjadikannya sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran mandiri atau berbasis teknologi.

Salah satu aplikasi yang mendukung produksi video pembelajaran secara praktis adalah Screencast-O-Matic. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak berbasis Java yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2006, dan dapat dioperasikan pada berbagai sistem operasi seperti Windows, MacOS, dan Linux. Screencast-O-Matic memungkinkan pengguna merekam seluruh aktivitas layar komputer, termasuk gerakan kursor, klik, dan suara narasi, serta dapat merekam webcam secara bersamaan. Hasil rekaman dapat disimpan dalam berbagai format video seperti MP4, AVI, dan FLV, menjadikannya ideal untuk pembuatan konten tutorial atau presentasi pembelajaran.

Untuk menggunakannya, pengguna perlu melakukan instalasi awal melalui prosedur sederhana, antara lain: (1) membuka file instalasi yang telah diunduh, (2) memilih tombol “Install” pada jendela pop-up instalasi, (3) menunggu proses instalasi selesai, dan (4) memilih opsi untuk langsung menjalankan aplikasi atau menutupnya. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur yang intuitif, Screencast-O-Matic menjadi salah satu solusi efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video, khususnya untuk mendukung model pembelajaran daring, flipped classroom, maupun blended learning.

## 3. Metode Penelitian

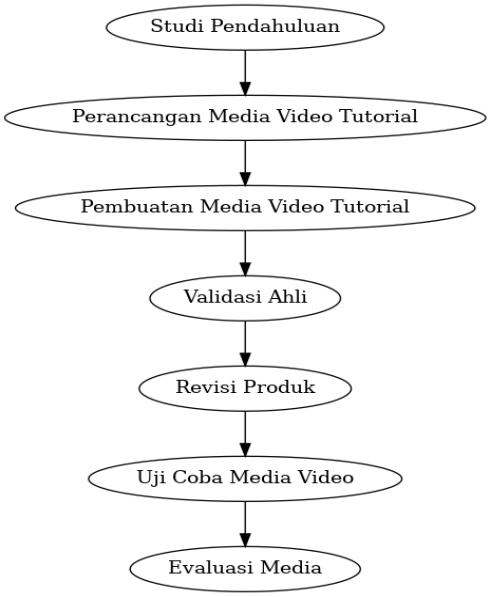
### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan utama menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial teks prosedur berbasis aplikasi Screencast-O-Matic yang valid, menarik, efektif, dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model Borg dan Gall**,** yang secara luas diakui dalam pengembangan produk pendidikan karena menyediakan tahapan sistematis dan terstruktur guna menjamin kualitas dan kelayakan produk.

### 3.2 Model Pengembangan

Model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (2003) pada dasarnya terdiri dari sepuluh tahap utama**,** yaitu: (1) pengumpulan data dan informasi awal (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan bentuk produk awal (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan awal (preliminary field testing), (5) revisi produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan utama (main field testing), (7) revisi produk operasional (operational product revision), (8) uji coba operasional (operational field testing), (9) revisi akhir produk (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).

Namun, dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengadaptasi dan menyederhanakan model tersebut menjadi tujuh tahapan utama, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan sumber daya yang tersedia. Adaptasi ini tetap mempertahankan esensi proses pengembangan secara ilmiah. Tujuh tahap yang dimaksud disajikan dalam diagram berikut:




**Gambar.1.** Diagram alur pengembangan adaptasi Borg dan Gall (2003)

a. Studi Pendahuluan: mencakup kajian literatur, analisis kebutuhan, dan identifikasi masalah pembelajaran.
b. Perancangan Media Video Tutorial: membuat rancangan desain isi dan format video pembelajaran.
c. Pengembangan Media Video Tutorial: proses produksi media menggunakan aplikasi Screencast-O-Matic.
d. Validasi Ahli: melibatkan pakar media dan materi untuk menilai kelayakan awal produk.
e. Revisi Produk: perbaikan berdasarkan masukan dari validator.
f. Uji Coba Lapangan: implementasi media secara terbatas untuk menilai kepraktisan dan respons pengguna.
g. Evaluasi Produk: refleksi akhir terhadap kualitas, efektivitas, dan efisiensi media yang dikembangkan.

### 3.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui angket validasi dan uji coba, yang disebarkan kepada pakar media, pakar materi, serta peserta didik sebagai pengguna akhir. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menginterpretasi data numerik dalam bentuk skor atau penilaian dari para responden. Aspek yang dianalisis meliputi:

a. Kelayakan konten dan desain media**,**
b. Daya tarik visual dan narasi**,**
c. Efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa**,** serta
d. Efisiensi penggunaan media dalam konteks pembelajaran aktual**.**

Untuk memperkuat analisis, pendekatan mixed-method (kuantitatif dan kualitatif) digunakan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi tingkat validitas dan efektivitas produk berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh dari angket, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menginterpretasi komentar, masukan, dan tanggapan terbuka dari validator dan pengguna terhadap kualitas media yang dikembangkan. Dengan demikian, analisis data yang dilakukan memberikan gambaran yang komprehensif terhadap keberterimaan media video pembelajaran berbasis Screencast-O-Matic yang dikembangkan dalam studi ini.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan berbasis pada prinsip validasi ahli serta uji empirik lapangan. Tahapan awal dimulai dengan konsultasi bersama dosen pembimbing untuk mendapatkan arahan konseptual dan teknis dalam perancangan media pembelajaran berbasis video. Hasil konsultasi tersebut menjadi dasar dalam revisi awal untuk menyempurnakan konten, tampilan visual, serta alur penyampaian materi. Setelah pengembangan awal produk selesai,

media kemudian divalidasi oleh dua pihak ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, guna memastikan bahwa media memenuhi standar pedagogis, teknologis, dan estetika.

Penyusunan media pembelajaran dimulai dari penyiapan materi ajar Bahasa Indonesia, khususnya pada topik teks prosedur. Materi diolah secara visual menggunakan *PowerPoint* interaktif dengan memperhatikan aspek kebahasaan, struktur penulisan, serta pemanfaatan animasi edukatif. Selanjutnya, media diubah menjadi format video menggunakan aplikasi *Screencast-O-Matic* yang memungkinkan perekaman aktivitas layar secara simultan dan terintegrasi dengan audio visual.

Hasil evaluasi terhadap media video pembelajaran berbasis *Screencast-O-Matic* menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, baik dari aspek validasi ahli maupun hasil uji coba lapangan. Validasi oleh ahli media memberikan skor sebesar 75%, yang tergolong dalam kategori "layak". Penilaian ini mempertimbangkan beberapa indikator seperti kesesuaian tampilan visual, efektivitas penyampaian pesan pembelajaran melalui elemen audio-visual, serta antarmuka pengguna yang intuitif. Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh skor kelayakan sebesar 80%, yang masuk dalam kategori "sangat layak", dengan penekanan pada akurasi konten, koherensi antar bagian, dan kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.

Selanjutnya, tahap uji coba produk dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas VII MTs Darul Ulum Nglumber, Kepohbaru, Bojonegoro. Berdasarkan hasil analisis data angket evaluasi pengguna, ditemukan bahwa media video pembelajaran ini memiliki daya tarik yang tinggi dan secara signifikan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Tiga aspek utama yang diukur, yaitu kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi, semuanya menunjukkan skor di atas 90%. Aspek kemenarikan memperoleh skor rata-rata 95%, menunjukkan bahwa peserta didik merasa antusias dan termotivasi ketika menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Aspek efektivitas menunjukkan skor 92%, yang mencerminkan keberhasilan media dalam membantu siswa memahami isi materi secara utuh, terutama dalam struktur dan langkah penyusunan teks prosedur. Sedangkan efisiensi media juga memperoleh skor 92%, menandakan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi relatif lebih singkat dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini menguatkan studi sebelumnya oleh Widodo et al. (2022) yang menekankan pentingnya penggunaan *video-based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teks prosedural. Dalam studi lain oleh Astuti & Nugroho (2023), pemanfaatan *Screencast-O-Matic* terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperjelas instruksi pembelajaran, khususnya dalam materi berbasis proses atau prosedur. Selain itu, Chen et al. (2021) dalam jurnal *Computers & Education* mengonfirmasi bahwa penggunaan video tutorial interaktif berdampak signifikan terhadap peningkatan retensi belajar dan pemahaman konsep abstrak pada siswa menengah pertama.

Hasil penelitian Permana dan Ardiansyah (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif secara signifikan meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Studi lain oleh Aini et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Screencast-O-Matic* dalam pengembangan media ajar memungkinkan integrasi antara presentasi visual dan instruksi naratif yang mempercepat pemahaman konsep prosedural. Selain itu, Chen et al. (2021) mengidentifikasi bahwa *video-based learning* dapat meningkatkan efisiensi belajar dengan mengurangi beban kognitif siswa, khususnya ketika materi yang disampaikan memerlukan pemahaman berjenjang seperti teks prosedur.

Lebih jauh, keberhasilan media ini dalam meningkatkan tiga aspek utama; kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi, memberi bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran berbasis video tidak hanya relevan dengan era digital saat ini, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media video berbasis *Screencast-O-Matic* ini direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada topik-topik yang bersifat prosedural dan visual, guna mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Secara keseluruhan, data empiris menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya layak dari sisi desain dan isi, tetapi juga memiliki dampak pedagogis positif terhadap pembelajaran siswa. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Screencast-O-Matic* merupakan strategi yang efektif dan efisien dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk kompetensi menulis teks prosedur secara mandiri.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian proses pengembangan dan evaluasi media video pembelajaran berbasis *Screencast-O-Matic* dalam pembelajaran teks prosedur, diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan potensi implementatif yang kuat dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP/MTs. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor kelayakan dari ahli media sebesar 75% yang dikategorikan "layak", serta skor dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori "sangat layak".

Selanjutnya, hasil uji coba kepada peserta didik kelas VII MTs Darul Ulum Nglumber, Kepohbaru, Bojonegoro mengindikasikan bahwa media video pembelajaran ini mampu memberikan kontribusi positif dalam tiga aspek utama, yaitu kemenarikan, keefektifan, dan keefisiensian. Aspek kemenarikan memperoleh skor rata-rata sebesar 95% dan masuk dalam kategori "sangat baik", menunjukkan bahwa siswa merespons secara positif terhadap visualisasi dan penyajian konten dalam media. Aspek keefektifan mencapai skor 92% dan dikategorikan "sangat baik", yang menandakan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur. Aspek efisiensi juga memperoleh skor sebesar 92% dengan kategori "sangat baik", mengindikasikan bahwa penggunaan media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih optimal dalam waktu yang relatif singkat.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media video pembelajaran berbasis *Screencast-O-Matic* merupakan alternatif inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan materi teks prosedur. Oleh karena itu, pengintegrasian media ini ke dalam proses pembelajaran direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas instruksional serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam lingkungan belajar yang lebih interaktif dan digital adaptif.

## 6. Daftar Rujukan


Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

Aini, N., Cahyono, B. Y., & Astuti, U. P. (2022). The use of Screencast-O-Matic for teaching writing during the COVID-19 pandemic: EFL students' perceptions. *Journal of English Education and Teaching*, 6(1), 89–102. https://doi.org/10.33369/jeet.6.1.89-102

Astuti, R., & Nugroho, M. A. (2023). Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis screencast o-matic pada materi teks prosedur. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(2), 121–130. https://doi.org/10.23887/jtpp.v13i2.12345

Chen, C. M., Huang, Y. M., & Liu, H. (2021). A personalized video-based learning system for enhancing students' learning motivation and academic achievement. *Computers & Education*, 172, 104251. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104251

Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Educational Technology & Society, 16*(4), 53–62.

Kay, R. H., Leung, S., & Tang, T. (2019). Evaluating the use of problem-based video podcasts to teach mathematics in higher education. *Computers & Education, 138*, 1–13. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.001

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2001). Jakarta: Balai Pustaka.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Muthiah. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan rok suai kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Ngawen* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].

Pan, Y., Deng, L., & Lin, C. (2021). Effects of screencast video on EFL learners' flipped learning, self-regulated learning and learning motivation. *Education and Information Technologies, 26*, 7309–7329. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10606-1

Permana, A., & Ardiansyah, R. (2023). The effect of video-based learning media on students' reading comprehension of procedural texts. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 3(1), 45–54. https://doi.org/10.17509/ijert.v3i1.12345

Rasyid, H. W., & Putra, Y. K. (2015). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Education*, *10*(2), 262–279.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development (R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sintya, E. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube video situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA* [Skripsi, Universitas Jember].

Suryani, N., Raharjo, T. J., & Rusdiana, R. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Sweller, J. (2011). *Cognitive Load Theory*. In J. Mestre & B. Ross (Eds.), *The Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 55, pp. 37–76). Academic Press. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8

Trianto. (2007). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.

Wangi, S. A. (2013). *Media pembelajaran*. Surabaya: Istana Media.

Widodo, A., Prastowo, A., & Kurniawati, R. (2022). Pengembangan video pembelajaran interaktif pada teks prosedur untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 1–12. https://doi.org/10.30651/metalingua.v7i1.13452