

PERANCANGAN VIDEO CLUB TENIS MEJA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENARIK MINAT PEMULA DI AXTON PPI CLUB

Arya Bagas Ramadana*, Gendhy Dwi Harlyan **

* Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

** Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Club Tennis Meja

Video Informasi

Model 4D

Minat Pemula

Axton PPI Club

Media Audio Visual

ABSTRACT

The rapid development of multimedia technology has significantly influenced various fields, including sports. Video-based media has become an effective tool for delivering information in an engaging, interactive, and easily understandable way. Table tennis is a popular sport among the community; however, not all clubs are widely recognized, including Axton PPI Club, which has strong potential in athlete development and sports activities. The lack of effective and attractive information media has limited public awareness, particularly among beginners who are interested in joining.

This study aims to design a video as an information medium and a tool to attract beginner interest in Axton PPI Club. The research employs a Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The process includes identifying problems, analyzing target audiences, designing video concepts, producing and editing video content, and distributing the final product through digital platforms.

The result of this study is an informative video that presents the club's profile, facilities, training activities, and environment in an engaging audiovisual format. The use of video media is proven to enhance information delivery, making it more appealing and easier to understand for the audience. This video is expected to increase public awareness and attract beginners to participate in table tennis activities at Axton PPI Club.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Arya Bagas Ramadana,
Multimedia Engineering Technology,
Batam State Polytechnic,
Perum Marchelia Taman Baloi Kepulauan Riau Indonesia.
Email: Bagasramadhan383@gmail.com

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi multimedia saat ini memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia olahraga[1]. Media berbasis multimedia seperti video promosi menjadi salah satu sarana efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh masyarakat[2]. Menurut beberapa penelitian, penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan daya tarik informasi serta memperluas jangkauan penyampaian pesan kepada publik secara lebih optimal. Tennis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup populer di berbagai kalangan masyarakat, baik sebagai aktivitas rekreasi maupun olahraga prestasi. Olahraga ini tidak hanya menuntut kemampuan fisik, tetapi juga konsentrasi, kecepatan, dan strategi yang baik dalam bermain. Meskipun demikian, masih banyak club tennis meja yang belum dikenal secara

luas oleh masyarakat, salah satunya adalah Axton PPI Club yang memiliki potensi besar dalam pembinaan atlet serta kegiatan olahraga yang aktif[3].

Axton PPI Club merupakan salah satu club tenis meja yang memiliki fasilitas dan aktivitas latihan yang cukup baik, serta berperan dalam mengembangkan minat dan bakat atlet, khususnya di bidang tenis meja. Namun, keterbatasan dalam penyampaian informasi menyebabkan keberadaan, kegiatan, serta keunggulan club ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat. Hal ini berdampak pada kurangnya minat masyarakat, terutama pemula, untuk mengenal maupun bergabung dengan club tersebut.

Kurangnya pemanfaatan media informasi yang menarik dan berbasis teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam rendahnya tingkat penyebaran informasi club di kalangan masyarakat[4]. Penyampaian informasi yang masih dilakukan secara konvensional dinilai kurang efektif, terutama di era digital yang didominasi oleh konten visual dan audiovisual[5]. Oleh karena itu, diperlukan suatu media informasi yang lebih inovatif dan komunikatif, salah satunya melalui video berbasis multimedia.

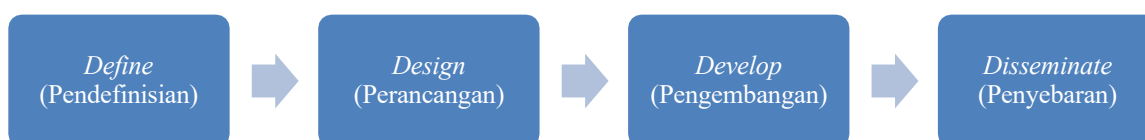
Video merupakan media yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, serta narasi secara bersamaan sehingga dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik. Melalui video, berbagai informasi seperti profil club, fasilitas, dan kegiatan latihan dapat dikemas secara kreatif sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan masyarakat, khususnya pemula. Selain itu, video juga dapat disebarluaskan melalui berbagai platform digital sehingga jangkauan informasi menjadi lebih luas.

Dengan adanya perancangan video club tenis meja untuk Axton PPI Club, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap keberadaan dan aktivitas club serta menarik minat pemula untuk mencoba dan mengikuti kegiatan tenis meja. Oleh karena itu, pengembangan video berbasis multimedia menjadi salah satu langkah yang tepat dalam mendukung penyebaran informasi dan peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga tenis meja[6].

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa video promosi berbasis multimedia pada Axton PPI Club. Metode ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada analisis masalah, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat digunakan secara langsung.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D Model) yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran)[7]. Model ini digunakan karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan produk multimedia.



Gambar 1 Alur Perancangan

2.1 Define

- a. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan[7]. Permasalahan utama yang ditemukan adalah kurangnya media informasi yang efektif pada Axton PPI Club. Selain itu, dilakukan analisis terhadap target audiens, kebutuhan informasi, serta tujuan pembuatan video.
- b. **Analisis Awal**
Axton PPI Club masih belum dikenal secara luas oleh masyarakat karena keterbatasan media informasi yang menarik dan informatif. Informasi mengenai kegiatan, fasilitas, dan lingkungan latihan belum tersampaikan secara maksimal kepada publik, khususnya bagi pemula yang ingin mengenal olahraga tenis meja.
- c. **Analisis Target Audiens**
Peneliti mengidentifikasi target audiens yang meliputi masyarakat umum, khususnya remaja dan pemuda yang memiliki minat terhadap olahraga tenis meja. Selain itu, calon anggota yang ingin bergabung juga menjadi sasaran utama dari video promosi ini.
- d. **Analisis Tugas**
Analisis tugas dilakukan untuk menentukan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam video, seperti profil club, fasilitas yang tersedia, kegiatan latihan, serta suasana lingkungan latihan yang dapat memberikan gambaran kepada pemula mengenai aktivitas di dalam club.
- e. **Analisis Konsep**
Analisis konsep dilakukan untuk menentukan metode penyampaian informasi yang efektif. Peneliti memilih menggunakan media video berbasis multimedia karena mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami, menarik, serta dapat memberikan gambaran nyata kepada target audiens tentang kegiatan tenis meja di Axton PPI Club.
- f. **Perumusan Tujuan Pembelajaran**
Tahap berikutnya adalah merumuskan tujuan pembuatan video, yaitu sebagai media informasi mengenai Axton PPI Club agar masyarakat, khususnya pemula, dapat mengenal lebih jauh tentang kegiatan, fasilitas, dan lingkungan latihan yang tersedia. Selain itu, video ini bertujuan untuk meningkatkan minat Masyarakat umum dalam mencoba dan mengikuti kegiatan tenis meja, serta memperluas jangkauan penyampaian informasi melalui media digital agar lebih mudah diakses oleh masyarakat.

2.2 Design

- a. **Penyusunan Standar Evaluasi**
Penyusunan standar evaluasi dilakukan sebagai langkah untuk menjembatani tahap pendefinisian dan perancangan. Proses ini didasarkan pada tujuan pembuatan video sebagai media informasi serta penarik minat pemula terhadap Axton PPI Club, dengan mempertimbangkan karakteristik target audiens. Evaluasi dilakukan dengan mengukur efektivitas video dalam menyampaikan informasi kepada pemula melalui indikator seperti tingkat pemahaman terhadap isi video, kejelasan penyampaian informasi, daya tarik visual, serta ketertarikan untuk mencoba atau mengikuti kegiatan tenis meja[8]. Instrumen evaluasi dapat berupa kuesioner atau angket yang diberikan kepada responden setelah menonton video
- b. **Pemilihan Media**
Penentuan media dilakukan untuk menyesuaikan bentuk media dengan karakteristik audiens dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis kebutuhan dan konsep, peneliti memilih menggunakan media berbasis audio visual berupa video informasi karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh masyarakat[9].
- c. **Pemilihan Format**
Format video promosi menggunakan konsep live action dengan menampilkan aktivitas nyata di Axton PPI Club. Video juga dilengkapi dengan teks pendukung (subtitle), narasi, serta elemen grafis untuk memperjelas informasi yang disampaikan kepada audiens.
- d. **Rancangan Awal**
Perancangan awal video informasi dilakukan sebagai panduan dalam proses produksi dengan menentukan konsep dan alur penyampaian informasi secara langsung[10]. Pada tahap ini dilakukan pemilihan lokasi pengambilan gambar, talent (anggota club), serta pemilihan background music yang sesuai dengan suasana video. Alur video dirancang secara konseptual yang mencakup bagian pembukaan, isi, hingga penutup, sehingga proses produksi tetap terarah meskipun tidak menggunakan storyboard. Estimasi durasi video yang direncanakan adalah sekitar 1–3 menit.

e. Pemilihan Aset

Pemilihan aset dilakukan untuk mendukung proses pembuatan video informasi agar terlihat jelas dan terstruktur. Aset yang digunakan dalam video informasi Axton PPI Club meliputi beberapa elemen, yaitu video footage kegiatan latihan anggota, foto dokumentasi club, serta logo resmi club sebagai identitas utama. Selain itu, digunakan juga background music yang sesuai dengan suasana video, serta sound effect untuk memperjelas transisi antar adegan..

2.3 Develop

a. Produksi Media

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses produksi meliputi pengambilan gambar kegiatan latihan, fasilitas, serta interaksi antar anggota club. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bahan visual yang akan digunakan dalam pembuatan video informasi secara utuh.

b. Proses Editing

Setelah proses produksi selesai, dilakukan tahap editing untuk menyusun seluruh materi menjadi sebuah video yang terstruktur. Editing mencakup pemotongan video, penambahan teks (subtitle), narasi, serta penggabungan elemen visual dan audio. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan video yang informatif, jelas, dan mudah dipahami oleh audiens, khususnya pemula yang ingin mengenal tenis meja.

c. Integrasi Aset Multimedia

Pada tahap ini dilakukan penggabungan berbagai aset yang telah dipilih, seperti video footage, foto dokumentasi, logo club, serta background music. Selain itu, ditambahkan juga sound effect untuk mendukung transisi antar adegan. Integrasi ini dilakukan agar video memiliki tampilan yang lebih menarik, terstruktur, serta mampu menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens.

d. Finalisasi Produk

Tahap akhir dalam pengembangan ini adalah proses finalisasi video informasi yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pengecekan kembali terhadap keseluruhan isi video, mulai dari kualitas visual, kejelasan audio, hingga kesesuaian alur dengan konsep yang telah dirancang. Hasil akhir dari tahap ini berupa video informasi Axton PPI Club yang siap digunakan sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat.

2.4 Disseminate

Tahap Disseminate (penyebarluasan) merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan produk yang telah dihasilkan kepada audiens yang menjadi target[11]. Pada penelitian ini, proses disseminate dilakukan secara terbatas melalui distribusi video informasi menggunakan media digital. Pemilihan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik audiens yang cenderung aktif mengakses informasi melalui platform online.

Video informasi disebarluaskan melalui beberapa platform media sosial seperti Instagram, YouTube, dan WhatsApp agar dapat menjangkau masyarakat secara luas dan efektif. Selain itu, video ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media informasi resmi oleh Axton PPI Club dalam memperkenalkan kegiatan, fasilitas, serta profil club kepada masyarakat. Tahap disseminate dalam penelitian ini difokuskan pada proses publikasi produk tanpa disertai evaluasi atau pengukuran efektivitas penyebaran secara mendalam.

3. RESULTS AND ANALYSIS

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video informasi Axton PPI Club yang bertujuan untuk memperkenalkan kegiatan, fasilitas, serta lingkungan latihan kepada masyarakat, khususnya pemula yang memiliki minat terhadap olahraga tenis meja. Proses pengembangan produk dilakukan berdasarkan tahapan model 4D yang telah dimodifikasi, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate.

3.1.1 Define

Pada tahap ini diperoleh hasil berupa identifikasi masalah dan kebutuhan media informasi pada Axton PPI Club. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa club masih belum dikenal secara luas karena keterbatasan media informasi yang menarik dan informatif.

Selain itu, diperoleh hasil analisis target audiens yang menunjukkan bahwa sasaran utama video adalah masyarakat umum, khususnya remaja dan pemula yang tertarik pada olahraga tenis meja. Analisis tugas menghasilkan beberapa poin informasi penting yang harus disampaikan dalam video, seperti profil club, fasilitas, kegiatan latihan, dan suasana lingkungan.

Hasil analisis konsep menunjukkan bahwa media video berbasis audio visual dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Berdasarkan keseluruhan analisis tersebut, dirumuskan tujuan pembuatan video sebagai media informasi sekaligus sarana untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap Axton PPI Club.

3.1.2 Design

Pada tahap perancangan dihasilkan konsep video informasi yang akan dikembangkan. Penyusunan standar evaluasi dilakukan sebagai acuan untuk menilai kualitas video dari segi kejelasan informasi, daya tarik visual, serta tingkat pemahaman audiens. Pemilihan media ditetapkan dalam bentuk video audio visual karena dianggap paling efektif untuk menyampaikan informasi. Format video yang digunakan adalah live action, dengan menampilkan aktivitas nyata di dalam club, sehingga dapat memberikan gambaran langsung kepada audiens. Selain itu, dilakukan perancangan awal berupa storyboard yang menggambarkan alur video mulai dari pembukaan, isi, hingga penutup. Pemilihan aset juga dilakukan pada tahap ini, meliputi video footage, foto dokumentasi, logo club, backsound music, serta sound effect yang mendukung tampilan video.

3.1.3 Develop

Pada tahap ini dihasilkan produk berupa video informasi Axton PPI Club yang telah melalui proses produksi dan pengolahan. Proses produksi dilakukan dengan pengambilan gambar kegiatan latihan, fasilitas, serta interaksi antar anggota club. Selanjutnya dilakukan proses editing yang mencakup pemotongan video, penambahan teks (subtitle), narasi, serta penggabungan elemen audio dan visual. Integrasi aset multimedia dilakukan dengan menggabungkan seluruh elemen seperti footage, foto, logo, backsound, dan sound effect sehingga menghasilkan video yang lebih menarik dan terstruktur. Tahap akhir adalah finalisasi produk, yaitu pengecekan kualitas visual, audio, serta kesesuaian alur video dengan konsep yang telah dirancang. Hasil dari tahap ini berupa video informasi yang siap digunakan sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat.



3.14 Disseminate

Pada tahap ini, video informasi yang telah dibuat kemudian didistribusikan melalui media digital. Penyebaran dilakukan secara terbatas melalui platform seperti Instagram, YouTube, dan WhatsApp. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa video telah siap digunakan sebagai media informasi resmi Axton PPI Club untuk memperkenalkan kegiatan, fasilitas, dan profil club kepada masyarakat luas.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video informasi terbukti mampu menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan penyampaian informasi pada Axton PPI Club. Video yang dikembangkan menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional.

Pada tahap define, permasalahan utama yang ditemukan berkaitan dengan kurangnya media informasi yang efektif. Hal ini menjadi dasar dalam menentukan konsep video sebagai media promosi dan informasi. Selanjutnya, pada tahap design, perencanaan yang matang melalui storyboard dan pemilihan aset membantu menghasilkan video yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

Tahap develop menunjukkan bahwa proses produksi dan editing memiliki peran penting dalam menentukan kualitas akhir video. Integrasi berbagai elemen multimedia mampu meningkatkan daya tarik visual serta memperjelas penyampaian informasi.

Pada tahap disseminate, distribusi melalui media sosial memungkinkan video menjangkau audiens secara lebih luas dan cepat. Meskipun demikian, penelitian ini belum mencakup evaluasi efektivitas secara mendalam karena tidak dilakukan uji validasi maupun uji coba kepada pengguna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video informasi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu sebagai media untuk memperkenalkan Axton PPI Club kepada masyarakat dan meningkatkan minat terhadap olahraga tenis meja.

3.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena produk yang dihasilkan belum melalui tahap validasi oleh ahli maupun uji coba kepada pengguna. Selain itu, proses penyebaran produk juga belum diikuti dengan pengukuran efektivitas secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji validasi dan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang telah dikembangkan.

4. CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah produk berupa video informasi Axton PPI Club dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah, perancangan konsep, proses produksi hingga penyebaran media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video informasi yang dikembangkan mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kegiatan, fasilitas, dan lingkungan latihan Axton PPI Club. Penggunaan media audio visual memberikan keunggulan dalam menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh masyarakat, khususnya pemula yang ingin mengenal olahraga tenis meja.

Selain itu, proses perancangan yang matang melalui storyboard serta integrasi berbagai elemen multimedia seperti video, audio, dan grafis berkontribusi dalam menghasilkan produk yang terstruktur dan komunikatif. Tahap penyebaran melalui media digital juga memungkinkan video menjangkau audiens secara lebih luas dan fleksibel.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak dilakukan uji validasi maupun evaluasi efektivitas terhadap pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian produk secara lebih mendalam guna mengetahui tingkat keberhasilan dan pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman serta minat audiens.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah produk berupa video informasi Axton PPI Club dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah, perancangan konsep, proses produksi hingga penyebaran media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video informasi yang dikembangkan mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kegiatan, fasilitas, dan lingkungan latihan Axton PPI Club. Penggunaan media audio visual memberikan keunggulan dalam menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh masyarakat, khususnya pemula yang ingin mengenal olahraga tenis meja.

Selain itu, proses perancangan yang matang melalui storyboard serta integrasi berbagai elemen multimedia seperti video, audio, dan grafis berkontribusi dalam menghasilkan produk yang terstruktur dan komunikatif. Tahap penyebaran melalui media digital juga memungkinkan video menjangkau audiens secara lebih luas dan fleksibel.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak dilakukan uji validasi maupun evaluasi efektivitas terhadap pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian produk secara lebih mendalam guna mengetahui tingkat keberhasilan dan pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman serta minat audiens.

REFERENCES

- [1] L. Armajijn, D. Darmayanti, B. Sonia, and H. Rochmat, "No Title 済無No Title No Title No Title," vol. 2, pp. 306–312, 2024.
- [2] Manurung Purbatua, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, pp. 1–12, 2021.
- [3] J. I. Keolahragaan *et al.*, "Abstract : This study examines the training of table tennis at PTM Garuda Mas Lubuk Basung , focusing on," vol. 3, no. 4, pp. 40–46, 2025.
- [4] B. B. Budi, E. Arif, and E. R. Roem, "Pemanfaatan Media Sosial," *J. Ranah Komun.*, vol. 3, no. 1, p. 34, 2019.
- [5] E. Sugiantoro, A. Rahmawati, I. Ida Kuliana, M. Muti'ah, and S. Dwi Laksana, "Pemanfaatan New Media Dan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital," *J. Koul.*, vol. 8, no. 2, pp. 199–210, 2025, doi: 10.51158/cyy7tf97.
- [6] S. Raibowo, O. B. Rizky, T. Sugihartono, A. Permadi, A. Prabowo, and M. F. Rahmi, "Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning untuk Menunjang Pembelajaran Tenis Meja," *J. Pendidik. Kesehat. Rekreasi*, vol. 10, no. 1, pp. 133–146, 2024, doi: 10.59672/jpkr.v10i1.3375.
- [7] M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [8] N. M. No, N. Q. Nr, and N. S. Ns, "A NANALISIS EFEKTIFITAS VIDEO TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN TEKNIK PADA SKATERS PEMULA DI BANDAR LAMPUNG".
- [9] R. Riniwanti, N. Nursalam, and J. Arifin, "Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam JAMN Vol. x, No. x, Maret 201x: xx – xx

-
- Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 263–277, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i1.477.
- [10] A. Setiawan, S. Sepriano, and S. Yulistian, “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi di Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadi’in Kabupaten Tebo,” *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 942–954, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.450.
- [11] Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, and Sawaluddin, “Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam,” *J. Islam. Educ. El Madani*, vol. 4, no. 1, pp. 11–19, 2024, doi: 10.55438/jiee.v4i1.135.