



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 2468-2480

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar

Priskalia Putri^{1✉}, Muhamad Idris², David Budi Irawan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

Email: putripriskalia557@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pengembangan Media video animasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi pada Pembelajaran IPS materi Indahnya Keragaman Di negeriku kelas IV Sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 229 Palembang dengan subjek penelitian kelas IVC dengan jumlah siswa 24 orang siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah 4D (Four-D) yang dikembangkan oleh Sivasialam Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu yaitu Define atau pendefinisian, Design atau tahap perancangan, Develop merupakan tahap pengembangan, serta Disseminate atau tahap untuk penyebaran. Video animasi ini divalidasi oleh ahli media, dan materi selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada siswa. Dan untuk hasil uji coba validasi sebesar 86,15% dengan kriteria sangat valid. Dan untuk hasil uji coba produk sebesar 86,54 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Indahnya Keragaman Di negeriku.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi Capcut, Pembelajaran IPS*

Abstract

The development of animated video as media intends to assess the viability of students responses to the animated video in "Indahnya Keragaman Di negeriku" on social studies class IV in elementary school. This research study was carried out at SD Negri 229 in Palembang. 24 students from class IV C served as the study's research subject. Furthermore, Sivasialam Thiagarajan's 4D (four dimension) approach, which comprises of four steps, including Define, Design, Develop, and Disseminate was applied in this study as the research method. Experts in media approved this animated video, and then tested the product to the students. As a result, this research come out with the validity test's rate of 86.15%, and

it is classified as very valid as well as very practical rating of 86.54 was assigned to the product test rate. Therefore, it can be concluded that the use of animated film in "Indahnya Keragaman Dinegeriku" on social class is highly acceptable.

Keywords: *Instructional Media, Social Learning, Animated Video on Capcut*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah penggerak perubahan suatu individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut (Idris, 2022) Pendidikan merupakan sebuah cara yang bisa dilangsungkan manusia untuk mempunyai ilmu untuk hidup sebagai bekalnya untuk dimasa depan nanti dan mampu untuk mengalami masalah kehidupan sehari-sehari. Dan juga Pelajaran merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Francis dalam (Idris, 2022) Berpedapat pendidikan merupakan cara yang bisa merubah prilaku serta membawa informasi kedalam masyarakat. Pendidikan juga direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu kurikulum sangat penting bagi pendidikan siswa.

Salah satu hal yang harus di miliki oleh seorang guru untuk dapat mendukung keberhasilan kurikulum 2013 adalah menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang bervariasi dalam proses belajar mengajar agar membentuk kompetensi siswa dalam belajar. Sumber belajar dapat diperoleh dari segala benda yang ada disekitar siswa yang belajar, salah satunya dapat diperoleh dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mendefinisikan media sebagai perantara atau pengantar yang bisa terjadinya komunikasi Dari pengirim menuju penerima. Berdasarkan definisi tersebut media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran (Agustiningih, 2015, hal. 51). Menurut Schuber dalam (Retno, 2022) kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran yang memiliki program kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan hasil belajar yang diharapkan memiliki reproduksi kebudayaan dan juga pengembangan terhadap proses belajar siswa. Sedangkan Menurut Hollis L. Caswel dan Doak S.Campbell dalam (Machali, 2014) yang memandang kurikulum bukan sebagai kelompok mata pelajaran, tetapi kurikulum adalah sebuah pengalaman yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik dibawah bimbingan guru " curriculum not as a group of

courses but as all the experiences have under the guidance of teachers". Menurut Ralph Tyler dalam (Fatma, 2022) mengemukakan bahwa kurikulum adalah sebuah kegiatan belajar siswa yang telah direncanakan dan diarahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Djunaidi Ghony dalam (Fatma, 2022) kurikulum dapat didefinisikan sebagai kesempatan belajar, sesuatu terencana, yang ditawarkan kepada para siswa oleh lembaga pendidikan dan para siswa agar bisa memperoleh pengalaman yang dihadapi ketika kurikulum di implementasikan. Menurut (David, 2020) pada kurikulum 2013 siswa tidak hanya berperan sebagai komunikasi tetapi bisa saja siswa bertindak sebagai komunikasi atau penyampai pesan.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dibutuhkan oleh siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Media juga diibaratkan sesuatu yang mampu mengantar informasi dan juga pengetahuan yang terjadi antara guru dan siswa (Idris, 2022). Dan juga menurut (Zerri, 2020) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa tersebut. Pemakaian media pembelajaran dapat juga menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan mencoba hal baru dalam materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami, media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, Menurut Joni dalam (Idris, 2022) Media pembelajaran bisa membantu proses pembelajaran jadi lebih menarik dan juga menyenangkan.

Video animasi merupakan sekumpulan gambar 2 dimensi atau 3 yang tersusun dalam sekumpulan objek/ gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak menurut prayoga dalam (Siregar, 2022, hal. 13) video animasi dapat menarik perhatian,serta bisa menyampaikan suatu pesan dengan baik. Menurut Dale dalam (Ridwa, 2020) Mengatakan bahwa Penggunaan media video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 indra manusia yaitu telinga dan mata dan pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari penglihatan (mata) 13% melalui indra pendengaran dan selebihnya melalui indra lainnya.

Aplikasi capcut merupakan aplikasi edit video yang bisa diunduh di aplikasi playstore. Aplikasi capcut ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang paling populer sekarang aplikasi ini banyak populer dikalangan masyarakat khususnya dikalangan remaja. Aplikasi ini banyak menawarkan fitur-fitur menarik untuk membuat video panjang maupun pendek, melalui dari pemotong video, penyisipan teks, foto dan animasi

penyisipan video kedalam (overlay), penambahan musik, stiker, serta fitur-fitur lainnya. Kelebihan dari aplikasi ini, selain banyak fitur dapat juga digunakan secara gratis disemua perangkat fitur-fitur yang digunakan juga dapat digunakan secara gratis sesuai keinginan penggunaannya. Menurut Pratama dan Amrullah dalam (Juan, 2022) Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi android yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran selain kinemaster dan inshot yang sudah sering digunakan. Sedangkan Menurut Agus setiawan dalam (Gina, 2022) mengemukakan bahwa capcut adalah aplikasi inklusi yang sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker" Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang impersif dan mampu membuat video menjadi HD atau suatu video tersebut akan terlihat terjelus dan kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan januari 2023 dengan Ibu Fitria selaku guru wali kelas IV SD Negeri 229 Palembang yang terletak di Jl. Tegal Binangun, Plaju darat Kec. Plaju kota Palembang, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa karena pembelajaran tersebut dianggap kurang menarik kondisi ini mengakibatkan banyak siswa yang kurang fokus dalam belajar karena guru hanya menggunakan alat berupa gambar dan buku saja sehingga siswa tersebut cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media video animasi berbantuan capcut pada pembelajaran IPS materi indahny keragaman di negeriku kelas IV sekolah dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiono dalam (Anna, 2020) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dengan fokus pada mata pelajaran IPS materi Indahny Keragaman Di Negeriku di sekolah dasar. Peneliti mengembangkan media Video Animasi berbantuan capcut, dengan berisi teks, gambar animasi dan suara yang membuat materi perkembangan teknologi komunikasi. Penelitian menggunakan model penelitian 4D (four-D). Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Sivasiyam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Irnand, 2019) model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama,

yaitu Define atau pendefinisian, Design atau tahap perancangan, Develop merupakan tahap pengembangan, serta Disseminate atau tahap untuk penyebaran.

Menurut Arikunto dalam (Sugiono, 2018) Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang. Sedangkan menurut dalam (Sugiono, 2018) sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari (12 laki-laki dan 13 Perempuan).

Teknik pengumpulan data menggunakan 2 macam yaitu angket dan dokumentasi. Angket merupakan cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data tentang produk berupa media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi para ahli materi dan untuk uji coba kepada siswa disekolah. Teknik kuesioner menurut sugiyono dalam (Salman, 2020) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Menurut Maksum dalam (Salman, 2020) angket memiliki dua pengertian. Pertama, serangkaian angket pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap data faktual yang sudah diketahui data subjek. Yang dari respons tersebut bisa tergambar bagaimana pandangan, motif, dan kepribadian subjek, angket jenis kedua ini lebih tepat disebut skala psikologis. Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi data-data dalam bentuk buku, arsip, dokumen, laporan dan surat-surat dan dapat dijadikan bukti peneliti (Mujahir, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kevalidan

Tahap kevalidan lalu akan divalidasi oleh ahli materi, dan juga ahli media. Setelah itu validasi ini dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan video sebelum dilakukan kedalam uji coba produk. Di tahap ini ada 2 validator yaitu 2 dosen yang merupakan ahli media dan materi, yang pertama ahli media yaitu Bapak Moh Reza Ifnuar, M.Pd yang kedua yaitu ahli materi yaitu Ibu Hj. Ida Suryani, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Universitas PGRI Palembang, sedangkan untuk praktis menggunakan angket respon guru dan siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang, setelah itu video. Peneliti melaksanakan revisi berdasarkan masukan yang dikasih validator dengan arah agar bahan ajar valid di uji coba.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media dilakukan oleh bapak Moh Reza Ifnuari, M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Palembang. Hasil dari validator media sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Skor penilaian
1	Kesusaian materi pembelajaran	4
2	Kesusaian isi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kualitas gambar pada video	4
4	Kualitas suara pada video	4
5	Kesesuaian musik atau lagu pengiring dalam video	4
6	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	5
7	Tampilan animasi pada video pembelajaran	4
8	Tata letak teks pada video	4
9	Video pembelajaran mudah dioperasikan	5
10	Video pembelajaran mudah untuk diakses	5
11	Dapat mendukung pembelajaran	4
12	Keseimbang gambar dan teks yang digunakan sesuai dengan pembelajaran	4
13	Materi pada media disusun secara sistematis	4
Jumlah		56
Presentase		86,15%

Berdasarkan hasil data diatas jumlah skor pada aspek penilaian sebesar 56. Sehingga presentase pada ahli media sebesar 86,15% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Setelah melakukan validator kepada ahli peneliti mengumpulkan komentar dan saran yang dijadikan acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dihasilkan.

Tabel 2. Arahan Validator Atas Prototype 1

Validator	Komentar/saran
Moh Reza Ifnuar, M.Pd	Produk sudah siap digunakan

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada ahli materi dilakukan oleh Ibu Hj. Ida Suryani, S.Pd., M.Si selaku dosen Universitas PGRI Palembang, hasil dari validasi materi sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dalam kompetensi dasar dan indikator	5
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan pokok bahasa	5
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
5	Bahasa yang digunakan komunitif	4
6	Video memberi rangsangan agar siswa merespon	4
7	Sistematika penyajian sesuai dengan kurikulum	5
8	Video mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar	5
9	Keterkaitan materi sesuai contoh	5
10	Kesesuaian materi dengan ilustrasi	4
11	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	4
12	Pengguna video mengarahkan pada siswa agar lebih mandiri	5
13	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi	5
Jumlah		59
Presentase		90,76%

Berdasarkan hasil data diatas jumlah skor pada aspek penilaian sebesar 59. Sehingga presentase pada ahli media sebesar 90,76% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Setelah melakukan validator kepada ahli peneliti mengumpulkan komentar dan saran yang dijadikan acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dihasilkan.

Tabel 4. Saran Validator Terhadap Prototype 1

Validator	Komentar	Revisi
Hj. Ida Suryani, S,Pd.,M.Si	Pahami kalimat dan tanda baca	Kalimat dan tanda dirubah

Apabila media video animasi dinyatakan valid oleh ahli sehingga dapat melanjutkan ketahap uji kepraktisan. Uji kepraktisan dilaksanakan di SD Negeri 229 Palembang pada siswa kelas IVc dengan menggunakan Uji kelompok kecil dan kelompok besar terhadap siswa dikelas IVc. Berikut uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti.

Hasil Analisis Kepraktisan

1. Uji Kelompok Kecil

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk media video animasi di SD Negeri 229 Palembang pada siswa kelas IVc yang berjumlah 5 orang. Setelah menerapkan media video animasi peneliti membagikan angket kemudian siswa mengisi angket dengan mencantumkan nama dan kelas serta memberikan skor terhadap media video animasi. Berikut ini hasil angket kepraktisan siswa pada uji kelompok kecil yang disajikan dalam tabel.

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket Uji Kelompok Kecil

Nama siswa	Aspek penilaian
AR	49
AP	48
MR	48
SD	45
MP	48
Jumlah keseluruhan = 238	
Presentes keseluruhan% = 86,54%	
Kriteria = Sangat praktis	

Berlandaskan bagan 5 bisa tanggapan sesungguhnya keseluruhan evaluasi angket kepraktisan siswa pada bagian uji kelompok kecil adalah dengan skor rata-rata keseluruhan 238 dengan prentase sebesar 86.54 dan dikategorikan sangat praktis.

Kemudia terdapat angket kepraktisan dari respon guru sebagai berikut:

Tabel 6. Angket Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek pertanyaan	Skor yang diperoleh
1.	Tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa	4
2.	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	4
3.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi dan sistematis	5
4.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berjalan lebih efisien	5
5.	Media pembelajaran video animasi dapat digunakan di smartphone/leptop/teknologi lainnya	4
6.	Isi media pembelajaran yang terdapat dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa	5
7.	Isi media pembelajaran yang terdapat dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa	4
8.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	5
9.	Media pembelajaran video animasi dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok	4
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat digunakan tanpa ada batasan waktu	5
	Jumlah	45
	Rata-rata	81,8%
	Kriteria	Sangat Praktis

Pada tabel 6 diatas, pada angket kepraktisan respon guru mengenai media video

animasi dengan mendapatkan nilai sebesar 81,8%. Maka dari itu keseluruhan angket yang diperoleh dari siswa maupun guru pada tahap uji kelompok kecil untuk media video animasi ini masuk pada kriteria " Sangat Praktis".

2. Uji Kelompok Besar

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan media video animasi terhadap siswa kelas IVC, Peneliti membagikan angket kepada 19 siswa dikelas Ivc yang akan mengisi skor penilain setelah menggunakan media video animasi. Berikut hasil angket kepraktisan dari respon siswa dalam bentuk tabel:

Tabel 7. Angket Kepraktisan Respon siswa kelompok besar

Nama siswa	Aspek penilaian
SF	46
KN	39
NM	44
SP	39
AR	46
AM	42
AT	45
ZA	43
PP	42
NP	44
RM	43
DP	44
SN	45
CM	44
AN	43
NM	44
MS	43
SF	45
FT	42
	Jumlah keseluruhan = 823 Presentes keseluruhan% = 78,75% Kriteria = Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 7, pada angket kepraktisan pada uji kelompok besar mengenai

media video animasi dengan mendapatkan nilai sebesar 78,75%. Maka pada tahap uji kelompok besar untuk media video animasi ini masuk pada kriteria "Praktis".

Dissiminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan setelah melakukan revisi terhadap produk sesuai saran dari setiap validator serta melewati tahap uji coba produk. Pada tahap ini Peneliti menyebarkan produk berupa media video animasi melalui youtube. Tujuannya agar dapat digunakan secara berulang tanpa batasan waktu oleh siapapun yang melihatnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terhadap media pembelajaran berbasis media video animasi disekolah dasar, maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini dengan menggunakan model 4-D telah dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari para validator sehingga dapat diuji dan dicobakan dikelas IV SD Negeri 229 Palembang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media video animasi pada pembelajaran IPS materi Indahnya Keragaman Dinegeriku dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil ahli media dan materi diperoleh dengan rata-rata sebesar 86,15% sehingga dapat disimpulkan bahwa dinyatakan "sangat valid"
2. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media video animasi pada pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Dinegeriku dikategorikan sangat praktis. Kemudian berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh rata-rata 86,54% dengan kategori "sangat praktis" berikutnya pada angket uji kelompok besar memperoleh rata-rata sebesar 78,75% dengan kategori praktis. Dan untuk angket respon guru memperoleh hasil rata-rata 81,8% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil media video animasi sebesar 82,8% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai pengembangan media video animasi untuk siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana teknologi yang terus berkembang, dan diharapkan untuk lebih mengembangkan potensi-potensi teruma untuk guru guna untuk meningkat pembelajaran agar terus maju sesuai dengan perkembang zaman dan teknologi sekarang.
2. Bagi guru, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik tentu saja akan

membangkitkan minat belajar siswa serta semangat belajarnya. Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran siswa karna guru perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran perlu dan perlu juga berinovasi dalam memanfaatkan teknologi agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman.

3. Bagi peneliti, diharapkan untuk dapat terus berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran media video animasi dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningasih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Disekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 50-58.
- Anna, E. T. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-modul Pada Program Studi Pendidik Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 1-7.
- David, B. I. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire dalam pembelajaran subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1-10.
- Fatma, w. S. (2022). Penerapan Model-Model Pengembangan Kurikulum Disekolah. *Journal Of Education*, 1-9.
- Gina, a. R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Uuntuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN Jampa Tengah Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 1-6.
- Idris, M. (2019). Pengembangan Media Bentuk Puzzle Dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 1-15.
- Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Dikecamatan Sirih Pulau Padang. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 1-12.
- Idris, M. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Dikelas V SD Negeri 32 Palembang. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 1-10.
- Idris, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Peta Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV. *IRJE, Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1-6.
- Irnan, A. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi

- Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optical. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1-8.
- Juan, M. P. (2022). Pengembangan Materi Teks Ekspanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Application in Class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kotabuluh Karo. *Jurnal Gramatika*, 1-15.
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyosong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-24.
- Mujahir, S. (2022). Analisis Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Cincin Beserta Batunya di. *jurnal ilmiah ekonomi islam*, 1-6.
- Retno, W. F. (2022). PENGELOLAAN MANAJEMEN KURIKULUM ANAK USIA DINI DIKELOMPOK BERMAIN BUNDA ROSA DESA LANGKAN BANYUASIN III. *JURNAL MULTIDISPLINER BHARASUMBA*, 1-11.
- Ridwa, a. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Diprogram Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 1-11.
- S. A. (2020). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola Di SMPN 2 Telukjambe Timur. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1-5.
- Saputro, A. R., Idris, M., & Suryani, I. (2020). Sejarah dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Suku Sjearah. *Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6-17.
- Siregar, L. S. (2022). Pengembangan Media Video Animais Berbasis Sparkol Videoskribe Pada Pembelajaran IPS Di SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 11-21.
- Sugiono, j. (2018). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Kesehatan Masyarakat Miskin (JKM) Terhadap Kepuasan Pasien Pada Puskesmas Banjarrejo. *jurnal revitalisasi*, 1-12.
- Zerri, R. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Journal Of ELEMENTRY EDUCATION*, 1-12.