



Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Capcut* Terhadap
Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII
di SMPN 29 Kabupaten Tebo

Amar Salahuddin^{1✉}, Aprimadedi², Nurizati³
Universitas Dharmas Indonesia
Email : nurizati163@gmail.com^{1✉}

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi capcut untuk materi membaca teks puisi. Peneliti memilih aplikasi capcut karena memungkinkan dan mudah digunakan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang dikembangkan agar melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih maksimal. Metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R&D dengan model 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define) perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (dessiminate). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 29 Kabupaten Tebo Tahun ajaran 2022/2023 subjek penelitian adalah siswa kelas VIII sebanyak 29 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon peserta didik, respon guru, lembar validasia ahli media, ahli materi, dan ahli kebahasaan. Hasil penelitian ini menunjukkan peneliti menghasilkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran materi membaca teks puisi, media dikatakan valid, dilihat dari hasil validasi ahli media memperoleh skor 100% dan termasuk kategori "sangat valid", validasi ahli materi memperoleh skor 70% termasuk kategori "valid", validasi ahli kebahasaan memperoleh skor 97,1% termasuk kategori "sangat valid". Artinya video pembelajaran layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik memperoleh skor 96,3% termasuk kategori "sangat valid" dan peserta didik kelas VIII memperoleh skor 97,6% termasuk kategori "sangat valid". Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif.

Keywords: *Pengembangan, Video Pembelajaran Aplikasi Capcut Membaca Puisi*

Abstract

This study aims to develop a learning media using the capcut application for poetry reading material. The researcher chose the capcut application because it is possible and easy to use to create a learning video that was developed to actively involve students' senses of sight and learning so that the material absorption process becomes more optimal. This research method is development research or R&D with a 4D model which consists of defining the design, development, and disseminate stages. This research was conducted at SMPN 29 Tebo District for the 2022/2023 school year, the research subjects were 29 class VIII students. Data collection techniques used student response questionnaires, teacher responses, media experts validation sheets, material experts, and language experts. The results of this study show that researchers produce learning videos as learning media for reading poetry texts, the media is said to be valid, seen from the validation results of media experts obtain a score of 100% and are included in the "very valid" category, the validation of material experts obtains a score of 70% including the "valid" category, linguist validation obtained score of 97,1% including the "very valid" category. This means that learning videos are suitable for use by educators and students. The results of the practicality assessment carried out by educators obtained a score of 96,3% including the category "very valid" and class VIII students obtained a score of 97,6% including the "very valid" category so it can be concluded that the instructional video media that has been developed by researchers is feasible to use, because it meets the valid, practical, and effective categories.

Keywords. *Learning Video Development, Capcut application, poetry*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang sedang dihadapi. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan. Tujuan pembangunan adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berpikir kritis, proses pembelajaran meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi dan menghubungkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. proses pembelajaran itu sendiri merupakan proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, evaluasi materi dan lingkungan belajar, proses belajar mengajar berlangsung mandiri dari komponen-komponennya. Setiap komponen saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain dalam semua pembelajaran. Pendidikan adalah sesuatu yang harus dipelajari setiap individu dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan tujuan mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang lebih tinggi (Angrayni, 2019).

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, ilmu pengetahuan mengalami

perkembangan. ilmu pengetahuan terus berkembang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung dampak dari teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia, misalnya aspek kehidupan manusia yang dapat pengaruh besar dari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan, sebuah proses pembelajaran yang inovatif sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik di dalam pembelajaran di kelas maupun dalam belajar mandiri (Fitriyani, 2019). Dalam pembelajaran, salah satu komponen pentingnya adalah media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Interaksi peserta didik dan pendidik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan sebuah media. Media memiliki beberapa peran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri (Maya, 2016) dikutip dari (Salahuddin Amar Media et al. 2023)

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan teknologi, akan mampu membuat suasana belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. (Menrisal 2018) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, positif, aktif, dan terarah.

(Tegeh 2021), Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis baru bagi siswa. Pendapat ini juga didukung oleh (Tafonao 2018) yang menyatakan bahwa dengan bantuan media siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dan siswa. dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan pelajaran harus mengikuti kemajuan perkembangan ini. Guru harus mampu menggunakan sumber belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Fungsi media pembelajaran (Nurseto 2011) dapat dibagi menjadi beberapa hal sebagai berikut: 1. Mempercepat proses belajar, 2. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 3. sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, 4.

Mempermudah dan memperjelas, 5. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen yang lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Menurut (Riyana 2007) media video pembelajaran adalah media media yang menyajikan materi audio dan visual yang mengandung pesan pembelajaran yang baik, yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan yang membantu untuk memahami materi pembelajaran. video adalah media yang dapat didengar (audio-visual) yang dapat menyampaikan pesan/ topik. Dikatakan terlihat karena elemen audio dan elemen visual/video dapat diputar secara bersamaan. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui bentuk pita video dan dapat dilihat melalui video/ *VCD player* yang dihubungkan dengan layar televisi. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat berbeda, salah satunya adalah media audio visual atau biasanya media video , yang menyenangkan dan memiliki daya tarik siswa karena media video memiliki banyak kelebihan yang dapat membantu guru. Menjelaskan atau menyampaikan informasi dari materi yang diajarkan dan membuat siswa mudah menerima materi yang diajarkan dapat digunakan sebagai alternative untuk menggantikan metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah dan tugas. (Daryanto 2012) .

Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi editing video dalam *smartphone android* yang saat ini populer dikalangan editor pemula. Aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunaanya untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga efeknya. Selain itu, aplikasi *capcut* juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membuntuhkan *skill*, dengan adanya aplikasi ini sudah bisa melakukan *editing* video. Diharapkan dengan aplikasi ini, dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa dalam pelajaran berbicara sehingga mendorong mereka untuk banyak berlatih dan mendapatkan lebih banyak berlatih dan mendapatkan lebih banyak kosakata serta siswa akan mempunyai banyak kesempatan untuk aktif dan lebih berpartisipasi selama pembelajaran membaca. Dengan diberi banyak kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas, mereka akan menemukan dan bahkan memperbanyak perbendaharaan kosakata, sehingga mampu mengungkapkan gagasan mereka dalam bahasa Indonesia dengan lebih baik. (Insania 2021)

Pembelajaran membaca puisi merupakan salah satu pembelajaran sastra yang memerlukan keterampilan khusus, yaitu keterampilan membaca. Dengan membaca melatih siswa untuk dapat berkreasi mengekspresikan sebuah teks puisi dan sekaligus menciptakan penghayatan, teknik vocal, lafal, intonasi dan penampilan yang sesuai dengan isi puisi yang dibacanya. Keterampilan ini tidak hanya dalam membaca seperti biasa namun lebih diutamakan bagaimana dapat membaca dengan baik. Tujuan pembelajaran membaca puisi adalah membarikan kebebasan pada siswa untuk mengekspresikan isi atau makna puisi sesuai dengan

penjiwaan siswa. keterampilan siswa dalam membaca puisi didapatkan melalui proses belajar dan latihan secara teratur.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta diperguna oleh pembaca untuk menerima pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahasa tulis. Selanjutnya dari sudut pandang segi linguistik, membaca adalah proses penyandingan ulang dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*), berbeda dengan berbicara dan menulis, yang sebenarnya melibatkan penyandingan (*encoding*), merupakan gabungan dari bagian penyandingan (*decoding*). Kata-kata tertulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup perubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna. Membaca juga dapat diartikan sebagai cara kita berkomunikasi dengan diri sendiri dan orang lain, yaitu menyampaikan makna yang terkandung atau tersirat dalam lambang-lambang tertulis (Tarigan 2008) Membaca adalah suatu interpretasi simbol-simbol tertulis atau membaca adalah menangkap makna dari rangkaian huruf tertentu. Ini menunjukkan bahwa membaca adalah pekerjaan mengidentifikasi simbol-simbol dan menggabungkannya menjadi makna. Ketika siswa membaca, siswa akan memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan motivasi siswa untuk berfikir secara kritis

Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa keberadaan pembelajaran puisi di sekolah masih sangat minim dan kurang menarik. Sering terjadi siswa masih merasa dangkal dan kurang inspirasi ketika membaca puisi. Penulis mengamati beberapa kemungkinan masalah yang timbul dalam pembelajaran puisi yaitu: 1) peserta didik kurang minat dan tertarik terhadap puisi, 2) peserta didik tidak berani tampil dan membaca puisi dengan baik. Dengan kekurangan yang dimiliki peserta didik siswa SMPN 29 Kabupaten Tebo kelas VIII menjadi titik tolak penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa dengan memperhatikan penghayatan, teknik vokal, dan penampilan yang sesuai dengan isi puisi yang dibacakan siswa SMPN 29 Kabupaten Tebo. Dengan langkah memberi pemahaman dan meningkatkan cara membaca puisi dengan menggunakan media video pembelajaran. diharapkan dapat merangsang, memacu peserta didik untuk menyukai puisi, meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengapresiasi puisi, dan memahami maknanya, atau isi karya sastra tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* terhadap keterampilan membaca teks puisi siswa kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo. melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui apakah media tersebut bermanfaat bagi pembelajaran di kelas, serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran teks puisi. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di siswa maupun masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk

menguji produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasikan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Karena pembelajaran yang dilakukan masih biasa saja dan pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seperti buku ajar, dan menggunakan metode ceramah. Hal ini masih menyebabkan kerangnya hasil belajar peserta didik dan peserta didik merasa bosan pada saat belajar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Capcut* Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih sering disebut *research and development (R&D)* yaitu menciptakan sebuah produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono 2015) *research and development (R&D)* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4-D merupakan kepanjangan dari *define, design, development, dan disseminate*. (Trianto 2012) menyatakan bahwa model pengembangan perangkat ini disarankan dan dikembangkan oleh (Thigarajan 1974) di kutip dari (Salahuddin n.d.) sesuai dengan unsur-unsurnya, maka model 4D ini terdiri atas empat tahap pengembangan. *Define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada pembelajaran membaca teks puisi kelas VIII. Pembelajaran membaca teks puisi ini menjelaskan pengertian puisi, jenis-jenis puisi, unsur pembangun puisi, pembacaan puisi. Serta tes pembacaan puisi untuk siswa kelas VIII SMPN 29 Kabupaten Tebo. Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan pada model pengembangan pada model 4D (four –D) yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1. Validasi

Media video yang dikembangkan dengan berbasis aplikasi *capcut* ini divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu dua orang ahli, yaitu dua orang ahli pendidikan bahasa Indonesia dan sastra

Indonesia dan satu orang ahli teknologi pendidikan. Aspek validasi oleh validator terdiri atas tiga jenis, yaitu kelayakan isi, kelayakan konstruksi (video), dan komponen bahasa. Lembar validasi yang diisi setiap validator sesuai dengan bidang dan keahliannya masing-masing. Pertama, Aprimadedi, S.S,. M.Pd dari jurusan pendidikan bahasa Indonesia, memvalidasikan media video dari segi kebahasaan. Kedua, Zumrotun Lutfiah, M.Pd dari jurusan pendidikan bahasa Inggris dan sastra, memvalidasikan media video dari segi kelayakan isi. Ketiga, Rendi Marlianda, M.Pd dari jurusan pendidikan bahasa Indonesia, memvalidasikan media video dari segi kegrafikan berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap jawaban validator pada lembar validasi, diperoleh hasil seperti yang tertera pada tabel berikut ini.

No	Subjek	Hasil Validitas	Kategori
1.	Uji ahli media	100%	Sangat Valid
2.	Uji ahli kebahasaan	97,1%	Sangat Valid
3.	Uji ahli materi	70%	Valid

2. Praktikalitas Video Pembelajaran

Praktikalitas media video oleh guru diperoleh melalui pengisian angket. Angket tersebut berisi butir-butir pernyataan tentang kepraktisan media video sebagai sumber belajar untuk memudahkan guru melaksanakan proses pembelajaran materi membaca teks puisi. Dalam hal ini, guru memberikan penilaian terhadap praktikalitas media video dari segi kemudahan penggunaan dan waktu yang digunakan. Praktikalitas media video oleh peserta didik dikumpulkan setelah kegiatan belajar membaca teks puisi dengan menggunakan media video selesai. Pengumpulan data praktikalitas ini dilakukan melalui pengisian angket oleh peserta didik. Melalui pengisian angket, peserta didik memberikan penilaian dan pendapatnya mengenai media video yang telah dipelajari, praktikalitas media video oleh siswa meliputi aspek kemudahan dan waktu yang digunakan untuk belajar dengan media video.

Tabel Praktikalitas

No	Subjek	Hasil Validitas	Kategori
1	Respon Guru	96,3%	Sangat Valid
2	Respon Peserta Didik	97,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat dilihat bahwasanya hasil praktikalitas yang dilakukan oleh guru kelas VIII mendapatkan presentase skor rata-rata 96,3% dengan kategori "sangat valid". Sedangkan praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik kelas VIII mendapatkan presentase skor rata-rata 97,6% dengan kategori "sangat valid". Media pembelajaran video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran membaca teks puisi kelas VIII

SMPN dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media video pembelajaran mendapatkan presentase skor rata-rata 96,9% dengan kategori "sangat valid" sehingga media video pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan di SMPN 29 Kabupaten Tebo.

3. Efektivitas Video Pembelajaran

Uji efektivitas ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media terhadap tujuan pembelajaran yang dicapai. Media video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca teks puisi. Uji efektivitas ini dilakukan dengan menggunakan instrument berupa tes hasil belajar dirancang dan disesuaikan dengan keterampilan yang ingin ditingkatkan. Selain itu, juga dinilai pengetahuan peserta didik terhadap membaca teks puisi dan penilaian sikap peserta didik terhadap membaca teks puisi dan penilaian sikap peserta didik selama belajar membaca teks puisi.

Hasil efektivitas video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi membaca teks puisi ini dilihat dari hasil belajar kelas VIII SMPN 29 Kabupaten Tebo dengan jumlah peserta didik 29 orang. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa terdapat 24 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tuntas dan terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video pembelajaran pada materi membaca teks puisi berbasis aplikasi *capcut*, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* di kelas VIII SMPN 29 Kabupaten Tebo. Dari proses pengembangan dan penulisan yang telah didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis sebagai sebuah media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2012. "*Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo.*" *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7(1): 36–44. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/6729/4324>.
- Insania, S. 2021. "*Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX -A SMP Negeri 2 Gudo.*" 03(02): 44–50.
- Menrisal, Putri &. 2018. "*Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*

- Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*. Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia 'Yptk' Padang, 5(2), 21–30." 3(April): 138–43.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8(1): 19–35.
- Riyana, Chepy. 2007. "Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI. Hotmaaulina Sihotang. 2020. Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran. Jakarta: UKI Press." 171(6): 727–35. <https://eje.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>.
- Salahuddin, Amar. "Modul contextual teaching and learning (CTL).
- Salahuddin Amar *Media, Pengembangan et al.* 2023. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 5(Mi): 5762–69.
- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Bandung: PT Alfabeta." : 32–47.
- Tafonao. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>." 3: 243–55.
- Tarigan. 2008. "Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa."
- Tegeh, Wijaya. 2021. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar." 10(3): 585–92.
- Thigarajan. 1974. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Konsep Berpikir Dalam Sejarah Siswa Kelas X SMK." 01(02).
- Trianto. 2012. "Medesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Jakarta: Kencana Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. Jakarta Kencana." : 43–63.