

**PENGEMBANGAN MULTIPLE LEARNING OBJECTS
BERMUATAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Umi Wulandari

06041282025020

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN *MULTIPLE LEARNING OBJECTS*
BERMUATAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Wulandari

NIM: 06041281025020

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

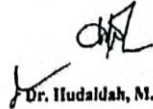
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

.....n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaldah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN *MULTIPLE LEARNING OBJECTS*
BERMUATAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Wulandari

NIM: 06041282025020

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN *MULTIPLE LEARNING OBJECTS* BERMUATAN
KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Wulandari

NIM: 06041282025020

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Maret 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.

2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.

Palembang, Mei 2024

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199702292019031013

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Wulandari

NIM : 06041282025020

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Multiple Learning Objects* Bermuatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Umi Wulandari

NIM. 06041282025020

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan semangat dan bangga mempersembahkan skripsinya yang berjudul berjudul “Pengembangan Media *Multiple Learning Objects* Bermuatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya”. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd sebagai Pembimbing, yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sani Safitri, M.Si. selaku penguji sidang yang telah memberikan arahan supaya skripsi yang dihasilkan menjadi lebih baik dalam penulisan maupun hal lainnya. Terima kasih juga disampaikan kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada para validator dan SMA Negeri 1 Indralaya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang valid. Semoga Skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Indralaya, Maret 2024

Penulis

Umi Wulandari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim. Dengan segala rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

- i. Allah SWT. Selalu bersyukur untuk setiap nikmat yang diberikan tuhan selama ini. Selalu berprinsip untuk tidak menyesali apapun dan mensyukuri setiap bagian hidup dengan selalu yakin kepada Allah karena “Tuhan selalu beri kejutan untuk hambanya yang penuh keyakinan dan menerima kenyataan”.
- ii. Mamak. Panutan terhebat dalam hidupku. Terimakasih untuk segala pengajaran, pengalaman dan ketulusan hidup terbaik yang pernah dijalani. Ketidakmungkinan yang menjadi mungkin berkat do’a, dukungan, nasihat, pengorbanan, kasih sayang dan keyakinan hidup yang tidak pernah terbayang pernah dilakukan dalam setiap langkah.
- iii. Bapak. Pahlawan yang selalu ku rindukan. Terima kasih untuk setiap dukungan, motivasi, usaha dan nasihat terbaik yang pernah diberikan. Terimakasih untuk peran dan dukungan yang nyata dalam hidup.
- iv. Makbebek. Ibu peri tercinta. Terima kasih untuk curahan kasih sayang yang tidak pernah pudar bahkan sedari kecil. Pemberi motivasi dan pendengar yang baik, wanita terhebat selain mamak yang pernah ditemui dalam hidup.
- v. Saudara-saudariku. Terima kasih untuk ija yang *tsundere*, athabiek yang jadi *moodboster*, nessa, adek uuk yang mirip *barbie*, elvan yang lucu, kak mamat yang siap sedia jemput di layo dan jadi pendengar curhat skripsi, dan sara yang jadi komunikator pas mamak tiada paket.
- vi. Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. Dosen pembimbing yang memberikan ilmu pengetahuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan proses yang penuh pengalaman dan pengajaran terbaik. Terima kasih untuk setiap ilmu, dukungan, pengalaman dan pengertian serta kemudahan yang diberikan.

- vii. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala wejangan, arahan dan motivasinya selama pendidikan hingga proses pengerjaan ini dapat terselesaikan.
- viii. Dosenku Bu Dra. Sani Safitri, M.Pd., Bu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Bu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Bapak Diki Tri Apriansyah Putra, M.Hum., Bapak Alif Bachtiar Pamulaan, M.Hum., Pak Asep beserta jajaran yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak Bapak/Ibu atas semua ilmunya dan pengalamannya serta nasihat baiknya.
- ix. Teman seperjuangan kuliah. Arenda, Mia, Fitri, Intana, Yuk Nike. Terima kasih telah menjadi bagian indah masa perkuliahanku. Terima kasih untuk pertemanan yang berkesan dan penuh kasih sayang. Terima kasih untuk segala jenis bantuan dan bimbingan yang diberikan.
- x. Gas Ngeng. Nisa, Zaza, Novsha, Nina, Julek, Nabila, Yaya, Yuk Ina, Putdin, dan cowok gasngeng yang selalu penuh agenda main. Terima kasih untuk pertemanan yang berkesan dan penuh canda tawa.
- xi. Teman-teman bimbingan pak syarif. Safina, Intan, Dwik, Annisa, Hilda, Seruni, dan Ergi. Terima kasih untuk selalu berjuang bersama tanpa ada individualitas. Kerjasama yang baik untuk selalu berbagi pengalaman dan ilmu pengetahuan yang berharga.
- xii. Nanda dan Epd. Terima kasih selalu memberikan dukungan, motivasi dan hiburan ditengah kalutnya pikiran.
- xiii. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk ketulusan hati setiap kebaikan yang diberi.
- xiv. Muhammad Irhan Arya Fathasyah. *Support system* terbaik selain keluarga. Terima kasih untuk semua pengorbanan, bantuan, motivasi, nasihat dan kasih sayang yang telah diberikan.

- xv. Last but not least. Terima kasih untuk diri sendiri selalu yakin dalam setiap keputusan dan niat. Terima kasih untuk pertahanan diri yang tidak pernah menyerah. Terima kasih untuk capaian gelar yang diperoleh. Mari menikmati hasil dan kembali berpetualang. Ini bukan hasil akhir, tapi awalan kehidupan yang harus diperjuangkan untuk masa depan.

MOTTO:

“Keyakinan diri dan usaha yang disertai do’a tidak akan pernah kalah terhadap masalah. Apapun yang terjadi, terus melangkah dan raih kemenangan yang indah”.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN | iv |
| PERNYATAAN | v |
| PRAKATA | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL DAN BAGAN | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| ABSTRAK | xvii |
| ABSTRAC | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 9 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran | 11 |
| 2.1.1 Hakikat Belajar | 11 |
| 2.1.2 Hakikat Pembelajaran | 12 |
| 2.2. Pembelajaran Sejarah | 13 |
| 2.3. Teori Belajar yang Digunakan dalam Penelitian..... | 14 |
| 2.4. Media Pembelajaran | 16 |
| 2.5. <i>Multiple Learning Objects</i> | 17 |
| 2.5.1 Media Visual Berbasis Poster | 18 |
| 2.5.2 Media Audiovisual Berbasis Video | 21 |
| 2.5.3 Media Kinestetik Berbasis Domino Sejarah | 23 |
| 2.6. Kurikulum Merdeka | 25 |
| 2.7. Profil Pelajar Pancasila..... | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 2.7.1 Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia | 27 |
| 2.7.2 Berkebhinekaan Global..... | 27 |
| 2.7.3 Bergotong Royong | 28 |
| 2.7.4 Mandiri..... | 28 |
| 2.7.5 Bernalar Kritis..... | 29 |
| 2.7.6 Kreatif | 29 |
| 2.8. Hakikat Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) | 30 |
| 2.9. Model Pengembangan ADDIE..... | 31 |
| 2.10. Penelitian Relevan..... | 32 |
| 2.11. Kerangka Penelitian | 34 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN..... | 36 |
| 3.1. Metode Penelitian..... | 36 |
| 3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian | 37 |
| 3.3. Prosedur Penelitian | 37 |
| 3.3.1. Analisis (<i>Analysis</i>) | 39 |
| 3.3.2. Desain (<i>Desaign</i>) | 41 |
| 3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>) | 42 |
| 3.3.4. Implementasi (<i>Implementation</i>) | 43 |
| 3.3.5. Evaluasi (<i>Evalution</i>) | 44 |
| 3.4. Teknik Pengumpulan Data | 44 |
| 3.4.1. Wawancara | 46 |
| 3.4.2. Angket atau Kuesioner | 47 |
| 3.4.3. Uji Coba Produk | 48 |
| 3.4.4. Tes Hasil Belajar | 53 |
| 3.5. Teknik Analisis Data | 53 |
| 3.4.1. Analisis Data Validasi Ahli | 54 |
| 3.4.2. Analisis Tes Hasil Belajar | 54 |
| BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN | 56 |
| 4.1. Hasil Penelitian | 56 |
| 4.1.1. Analisis | 58 |

| | |
|---|------------|
| 4.1.2. Desain | 69 |
| 4.1.3. Pengembangan | 73 |
| 4.1.4. Implementasi | 91 |
| 4.1.5. Evaluasi | 101 |
| 4.2 Pembahasan..... | 105 |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN | 113 |
| 5.1. Kesimpulan | 113 |
| 5.2. Saran | 114 |
| DAFTAR PUSTAKA | 115 |
| LAMPIRAN..... | 131 |

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

| | |
|---|-------------------------------------|
| Tabel 3.1 Rincian Data Validasi Ahli | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.2 Instrumen yang digunakan dalam penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara terhadap Pendidik Sejarah | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media ... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.. | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket <i>One to One</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket <i>Small Group</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.9 Sistem Penskoran Validasi..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.10 Kategori Tingkat Kevalidan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.3 Cuplikan <i>storyboard</i> sumber belajar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Mandiri..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Mandiri..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.6 Rincian Data Para Ahli | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.7 Lembar Validasi Ahli Materi | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.8 Perbaikan Ahli Materi | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.9 Lembar Validasi Ahli Media Poster..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.10 Lembar Validasi Ahli Media Video..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.11 Lembar Validasi Ahli Media Domino Sejarah | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.12 Perbaikan Ahli Media | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.13 Lembar Validasi Ahli Bahasa | Error! Bookmark not defined. |

Tabel 4.14 Perbaikan Ahli Bahasa **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Produk *One to One*..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Produk *Small Group*..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta Didik... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil *Posttest* Peserta Didik. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.19 Hasil Uji Pengetahuan Peserta Didik Terhadap**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.20 Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* Peserta Didik**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.21 Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest* Peserta Didik**Error! Bookmark not defined.**

Bagan 4. 1 *Flowchart Materi*.....
Error! Bookmark not defined.

Bagan 4. 2 *Flowchart Pengembangan* **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2 Kerangka Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Gaya Belajar..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.2 Peta Materi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.3 Materi Pra Desain Poster..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.4 Proses Desain Poster Menggunakan Aplikasi Canva... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.5 Materi Pra Desain Video **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.6 Tampilan Awal Video **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.7 Bagian Materi Video **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.8 Materi Pra Desain Domino Sejarah..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.9 Desain Domino Sejarah..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.10 Pengerjaan Soal *Pretest*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.11 Pengerjaan Soal *Posttest* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.12 Diagram Hasil Tanggapan Peserta Didik **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.13 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.14 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.15 Diagram Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 SK Pembimbing Fakultas **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 SK Penelitian Fakultas **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 SK Balasan Dinas Pendidikan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 SK Pasca Penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya ..**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 SK Validator **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 Kartu Bimbingan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 Hasil Persentase Analisis Kebutuhan ... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 Modul Ajar **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 13 Hasil Tanggapan *One to One Test* **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 14 Hasil Tanggapan *Small Group Test*..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 15 Hasil Tanggapan Uji Pengetahuan Karakter Profil Pelajar Pancasila
..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 16 Dokumentasi..... **Error! Bookmark not defined.**

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan *Multiple Learning Objects* Bermuatan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya". Penelitian ini dilaksanakan di kelas X.10 SMA Negeri 1 Indralaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video, poster dan domino sejarah dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran video, poster dan domino sejarah didasarkan pada validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,47 ahli media video sebesar 3,50 poster 4,09 dan domino sejarah sebesar 2,62. Kemudian untuk ahli bahasa sebesar 3,77. Efektivitas dari media pembelajaran *multiple learning objects* bermuatan karakter profil pelajar pancasila terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba pretest dan posttest dengan nilai sebesar 31,51% dan Ngain sebesar 0,61 yang masuk pada kategori sedang. Tingkat pengetahuan peserta didik mengenai karakter profil pelajar Pancasila didapatkan nilai rata-rata sebesar Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *multiple learning objects* bermuatan karakter profil pelajar pancasila ini valid dan efektif diterapkan di kelas tersebut.

Kata Kunci : *Pengembangan, Multiple Learning Objects, Pembelajaran Sejarah, Profil Pelajar Pancasila*

Disetujui
Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Multiple Learning Objects Containing Pancasila Student Profile Characters in History Learning at SMA Negeri 1 Indralaya". This research was carried out in class X.10 of SMA Negeri 1 Indralaya. This research is a type of development research using the ADDIE model. This research aims to develop historical video, poster and domino learning media with validity and effectiveness that influence student learning outcomes. The validity of video, poster and historical domino learning media is based on expert validation, namely material experts, media experts and language experts. The material validation results were 4.47, video media experts were 3.50, posters were 4.09 and historical dominoes were 2.62. Then for linguists it is 3.77. The effectiveness of the multiple learning objects learning media containing the profile character of Pancasila students can be seen from the students' learning outcomes which were measured through the pretest and posttest trial stages with a score of 31.51% and Ngain of 0.61 which is in the medium category. The level of knowledge of students regarding the character of the Pancasila student profile obtained an average value of So it can be concluded that the multiple learning objects learning media containing the character of the Pancasila student profile is valid and effectively applied in this class.

Keywords: Development, Multiple Learning Objects, History Learning, Pancasila Student Profile.

Approved by,
Advisor,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 telah membawa kemajuan yang sangat pesat pada masyarakat global. Kemajuan ini membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang teknologi (Ingaldi *et al.*, 2023; Syarifuddin & Wulandari, 2022). Perkembangan teknologi yang sangat maju (Daryanes *et al.*, 2023) berdampak dalam berbagai bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan (Powers *et al.*, 2023; Prasetyo *et al.*, 2023; Suri *et al.*, 2023).

Dalam dunia pendidikan, dampak positif revolusi industri yang diperoleh adalah pesatnya penggunaan teknologi bagi pendidik dan peserta didik (Clerkin *et al.*, 2022). Sejatinya, proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Namun, untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, pendidik dan peserta didik harus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pengetahuan dan keterampilan untuk membantu dalam komunikasi, kolaborasi kerja, (Tsulaia, 2023) hingga kemampuan dalam melewati berbagai

tantangan (Hakim *et al.*, 2023; Mappapoleonro, 2019).

Di masa kini, pendidikan mengalami berbagai tantangan salah satunya berubahnya sistem pendidikan dan pola pikir menjadi lebih modern (Clerkin *et al.*, 2022; Kaiss, 2023). Akan tetapi, di balik sistem pendidikan yang modern masih banyak pendidik yang menggunakan model pembelajaran pasif (Sarah *et.al*, 2021). Situasi ini terjadi karena pembelajaran hanya mengandalkan buku teks sehingga proses pembelajaran terjadi hanya satu arah, dimana pendidik menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan (Farida, 2023; Mpungose, 2020).

Dampaknya, peserta didik menjadi kurang memahami terkait materi belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar (Hakim *et al.*, 2023). Perubahan tingkah laku yang didukung dengan peningkatan pengetahuan menandakan individu telah melewati tahap belajar (Putri, 2017). Dalam proses belajar terdapat beberapa istilah yang biasanya ditemukan seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan dan istilah lain yang berhubungan dengan pembelajaran (Festiawan, 2020). Belajar dan pembelajaran menjadi istilah yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan (Muzfirah & Fitriani, 2023).

Pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai interaksi pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar (Muzfirah & Fitriani, 2023). Dalam lingkungan belajar inilah pembelajaran dilaksanakan secara sistematis sehingga individu mampu mengembangkan bakat, minat, serta potensinya secara optimal (Qof *et al.*, 2023). Untuk memperoleh hasil yang optimal, dibutuhkan alat pendukung yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif (A. P. Wulandari *et al.*, 2023).

Pendidik umumnya menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi edukatif kepada peserta didik (Pradhana *et al.*, 2022). Bagi peserta didik, implementasi media membuat proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien (Cahyani *et al.*, 2023). Lebih dari itu, media diharapkan dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran (Darung *et al.*, 2020; A.

P. Wulandari et al., 2023). Materi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik dapat diwujudkan melalui media pembelajaran inovatif berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Daryanes et al., 2023; Warsita, 2017).

Melalui TIK peserta didik mengenal beragam bentuk pembelajaran efektif (Jaharadak et al., 2019). Pembelajaran efektif dapat dilaksanakan melalui aktivitas yang menyenangkan (Muzfirah & Fitriani, 2023), salah satunya dengan menggunakan teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran menghasilkan objek pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik (Pathak et al., 2018).

Objek pembelajaran atau *learning object* merupakan suatu bahan atau materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Objek pembelajaran terbagi menjadi dua, diantaranya objek pembelajaran tradisional dan digital. Bahan pembelajaran tradisional seperti peta dan buku dapat disebut sebagai objek pembelajaran (Warsita, 2017). Pada proses pembelajaran berbasis internet dikenal pula objek pembelajaran digital (*Digital Learning Object*) (Nabilah et al., 2023).

Digital Learning Object terdiri dari media seperti teks, audio, video, grafik, dan animasi. Objek pembelajaran digital biasanya lebih lengkap dan dibuat dengan menggunakan beberapa aset pembelajaran (Ruiz et al., 2006). Hal ini memungkinkan untuk menggunakan lebih dari satu media dalam proses belajar mengajar. Penggunaan dua atau lebih media dalam suatu proses pembelajaran dikenal dengan istilah *Multiple Learning Object*.

Dewasa ini, *Multiple Learning Objects* lebih banyak menggunakan perangkat pembelajaran digital dibanding konvensional. Perangkat pembelajaran digital atau media digital digunakan untuk melakukan berbagai kajian (Edelstein et al., 2017). Media digital sangat membantu proses pembelajaran karena informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami peserta didik (Haryudin et al., 2020). Adapun media terbagi menjadi media audio, visual dan media audiovisual (Magdalena et al., 2021). Dari beberapa jenis media tersebut, peneliti mengembangkan *multiple learning*

object dengan menyajikan ragam media yang menarik berdasarkan beberapa gaya belajar peserta didik berupa video dan poster.

Dalam menyampaikan materi ajar sudah semestinya menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar merupakan metode belajar yang dipilih peserta didik sesuai minatnya dan dilaksanakan secara rutin (Derici & Susanti, 2023). Gaya belajar terdiri dari auditori, visual dan kinestetik. Berkaitan dengan hal tersebut, banyak peserta didik yang tertarik dengan gaya belajar jenis audiovisual (Resika *et al.*, 2018; Clerkin *et al.*, 2022). Salah satu contoh media audiovisual yakni video. Video menjadi sumber yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan video menjadi bayangan praktik dari keadaan yang sebenarnya (Göbel *et al.*, 2022).

Video mempunyai keunggulan sebagai sumber pembelajaran yang potensial (Girón & Fortanet, 2023). Sebagai media pembelajaran, video mampu memberikan gambaran terhadap materi yang tidak bisa dibayangkan peserta didik (Mashuri & Budiyo, 2020). Tidak hanya media audiovisual, peserta didik juga tertarik dengan media visual. Media visual merupakan alat penunjang proses pembelajaran yang bisa dinikmati dengan cara dilihat seperti poster (Darung *et al.*, 2020).

Pemanfaatan media visual seperti gambar dapat diubah menjadi lebih menarik, misalnya dengan menambahkan teks dan unsur lainnya sehingga menjadi sebuah poster (Kamza *et al.*, 2021). Poster mengungkap data dan ide yang dikemas menarik melalui keunikan gambar dan bentuk *font* (Martin *et al.*, 2019; Popat *et al.*, 2023). Poster berisikan kata-kata singkat, gambar dan beberapa simbol tertentu sesuai tema yang diambil (Piil *et al.*, 2023), misalnya pendidikan. Bicara mengenai pendidikan, tentu didalamnya juga membahas mengenai kurikulum, salah satunya kurikulum yang tengah diterapkan sekarang yaitu kurikulum merdeka (Iskandar *et al.*, 2023).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang dikenalkan oleh pemerintah dengan tujuan penguatan karakter peserta didik (Suardipa, 2023). Melalui kurikulum merdeka, peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan karakter

dan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Satria *et al.*, 2023). Kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Waruwu & Waruwu, 2023).

Pada penelitian ini, dilakukan pengembangan media bermuatan karakter profil pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya. SMA Negeri 1 Indralaya sebagai salah satu sekolah unggulan yang berada di wilayah kabupaten Ogan Ilir yang telah menerapkan kurikulum merdeka sehingga dapat ditemukan adanya program pendidikan karakter yang menjadi bagian dari profil pelajar Pancasila.

Pendidikan karakter sendiri adalah rancangan usaha supaya individu dapat bertindak peduli, saling memahami dan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai etika (Tsoraya *et al.*, 2023). Pendidikan karakter terdiri dari pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, dan pendidikan watak (Tanjung *et al.*, 2021). Selain itu, karakter seringkali disebut juga *operative value*, yakni penilaian melalui tingkah laku individu (Irwansyah, 2021). Di masa kini, untuk mewujudkan karakter peserta didik yang sesuai dengan dasar negara, pemerintah memberlakukan proyek Profil Pelajar Pancasila (Irawati *et al.*, 2022).

Proyek ini menerapkan literasi minat baca tulis siswa khususnya dalam kelas rendah. Hal ini menyebabkan dibutuhkannya sumber daya yang memadai terkhusus pendidik supaya memperoleh hasil maksimal (Santoso *et al.*, 2023). Dalam kehidupan bangsa di Indonesia, Pancasila berperan sebagai penyaring perkembangan teknologi (Haqiem & Nawawi, 2023). Pentingnya nilai-nilai Pancasila agar peserta didik dapat memiliki karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung sehingga akan terciptanya karakter Pancasila didalam diri setiap peserta didik (Wulandari, 2023).

Profil Pelajar Pancasila sebagai satu usaha oleh Kemendikbud Ristek untuk memperoleh kemajuan mutu pendidikan pasca pandemi. Tujuannya untuk mengembangkan karakter peserta didik (Sari *et al.*, 2023 ; Shih, 2018). Implementasinya bisa dilaksanakan melalui budaya, kegiatan ekstrakurikuler, kolikuler serta intrakurikuler (Rahayuningsih, 2022). Penerapan profil Pancasila ini

juga dilakukan pada berbagai mata pelajaran tidak terkecuali pada mata pelajaran sejarah. Pancasila dan sejarah dapat dianggap saling berhubungan terkait dalam beberapa materi misalnya mengenai kemerdekaan Indonesia (Tricahyono, 2022).

Perumusan profil Pancasila dengan dimensi-dimensinya berlandaskan pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, dan terakhir cita-cita pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara (Darmawan *et al.*, 2021; Santoso *et al.*, 2023). Profil pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utamanya (Rachmawati *et al.*, 2022; Rahayuningsih, 2022).

Sejarah Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya dapat mewujudkan karakter peserta didik. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah untuk memperkenalkan masa lalu dan masa kini kepada peserta didik. Termasuk perkembangan latar belakang budaya, pengalaman masyarakat, dan beragam peristiwa (Inayati, 2023). Hal ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, membangun identitas diri, memfasilitasi kemampuan berpikir, dan mengembangkan kepribadian (Chin-Feng *et al.*, 2023).

Seiring berjalannya waktu, pembelajaran sejarah membutuhkan berbagai kebaruan ide. Tujuannya supaya peserta didik mudah memahami materi dan membawa peningkatan pada semangat dan hasil belajar sejarah (H. Susanto *et al.*, 2023). Proses pembelajaran sejarah ditandai dengan banyaknya hafalan. Seringkali, pembelajaran didasarkan pada pengetahuan teori dan penggunaan buku teks (fernández *et al.*, 2023). Oleh karena itu, diperlukan adanya media yang mampu membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran sejarah, misalnya poster, video atau domino sejarah.

Media yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah ini juga dapat digunakan dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila. Program Profil Pelajar Pancasila membutuhkan media yang menarik supaya peserta didik dapat lebih memahaminya. Dalam penelitian ini, penggunaan video di isi dengan materi sejarah yang di bagian

akhir dihubungkan dengan program Profil Pelajar Pancasila.

Kemudian, poster berisikan mengenai perilaku yang dapat diteladani dari Profil Pelajar Pancasila. Terakhir, domino sejarah berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan menjadi bagian awal dari tahap pengembangan (Darung *et al.*, 2020).

Berdasarkan data yang didapat dalam penyebaran kuesioner melalui *google form* terhadap peserta didik kelas X yang berjumlah 34 orang. Dari angket diketahui bahwa pendidik dalam proses pembelajaran didukung dengan adanya buku cetak dengan jumlah 15 peserta didik (50%), 6 peserta didik (30%) menanggapi dengan menggunakan media gambar. Serta 9 peserta didik (40%) menanggapi dengan presentase dan terakhir persentase 0% atau tidak ada peserta didik yang menanggapi dengan jawaban poster.

Perolehan ini menyatakan bahwa pada tahapan pembelajaran sejarah, pendidik di SMA Negeri 1 Indralaya kerap kali memanfaatkan buku cetak dan gambar. Dalam hal ini, buku cetak dan media gambar dianggap kurang efektif untuk meningkatkan peneliti

Dalam penelitian dengan judul “*The Effectiveness of Learning Videos as a Source of Digital Literacy on Poster Learning in Elementary Schools*” yang dilakukan Maulid dan Sakti (2022) diperoleh data bahwa video pembelajaran interaktif bisa menjadi alternatif media yang berkompeten dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik. Hal ini nampak dari hasil validasi berupa tabel pre-test–post test. Wawasan peserta didik mengenai poster mengalami kemajuan setelah ditayangkan video pembelajaran interaktif. Dari informasi di atas, diperoleh kesimpulan yaitu penggunaan video membawa dampak positif berupa peningkatan literasi digital bagi peserta didik.

Pada penelitiannya yang berjudul “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Pekanbaru” oleh Susanto, Ibrahim dan Asril (2023) dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pendidikan karakter di sekolah

memuat materi pendidikan karakter dan pola pengajarannya. Model pembelajaran yang digunakan pendidik sejarah mempengaruhi karakter peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tingkah laku positif yang muncul setelah pendidik membangun kebiasaan baik dalam proses pembelajaran. Misalnya ketika pendidik biasa memberlakukan peraturan saat akhir pelajaran, dimana peserta didik terpilih wajib mengulas kembali materi yang telah disampaikan pendidik. Hal ini dapat membangun karakter peserta didik untuk selalu disiplin.

Terdapat penelitian lainnya yang dinilai relevan dengan judul yang diambil penulis. Penelitian yang dilakukan Syarifuddin, Zarro, dan Lestari (2022) berjudul *“Development of Infographics Learning Medium Using Adobe Illustrator on the Aesan Paksangkong Local Wisdom in Palembang During the Covid-19 Pandemic”*. Peneliti menyimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran yang dikembangkan nampak berjalan dengan baik seperti yang terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest. Lebih dari itu, media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah baik oleh pendidik maupun peserta didik dimanapun dan dalam kondisi apapun. Penggunaan media pembelajaran infografis berbasis Adobe Illustrator CC 2021 dalam proses pembelajaran juga dapat membuat siswa mengalami pembelajaran secara langsung sehingga mampu meningkatkan pengetahuan yang awalnya hanya abstrak menjadi nyata dengan melihat infografik pakaian adat.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Nurfaizah Aidah (2019) dengan judulnya *“Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Mtsn 1 Banda Aceh”*. Implementasi media berbasis audiovisual dikatakan membawa kemajuan dalam memotivasi semangat belajar peserta didik. Dikatakan demikian, berdasarkan respon skala motivasi yang dibagikan setelah proses pembelajaran. Dengan perolehan persentase skala motivasi peserta didik pada siklus I sebesar 57,26% “cukup” dari jumlah skala motivasi yang dibagikan kepada peserta didik, serta pada siklus II meningkat menjadi 70,33% yang digolongkan dalam kriteria “Tinggi”.

Secara keseluruhan, penelitian diatas menyimpulkan bahwa media

pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran sejarah. Dalam hal ini, dilakukan pengembangan media yang sedikit berbeda yakni media yang bermuatan karakter profil pelajar Pancasila untuk memperoleh kebaruan terkait pengembangan media. Pada prosesnya, pembuatan media tersebut tentunya membutuhkan aplikasi. Terdapat banyak aplikasi untuk membuat media visual dan audiovisual seperti canva dan inshot.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan saat ini (Barella *et al.*, 2023). Dengan canva, pengguna dapat membuat berbagai media seperti poster, *power point* atau video melalui template menarik yang tersedia (Ziliwu *et al.*, 2023). Selain itu, ada aplikasi inshot sebagai aplikasi untuk membuat video maupun mengedit kolase foto (Gultom *et al.*, 2021). Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa video (Leasa & Berbakem, 2022). Kedua aplikasi ini dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik hingga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang adanya masalah yang diketahui bahwa perlunya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk kemudahan peserta didik dalam pembelajaran maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan “Pengembangan *Multiple Learning Object* Bermuatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Indralaya”.

SMA Negeri 1 Indralaya di pilih sebagai lokasi penelitian karena sebagai salah satu sekolah unggulan yang berada di wilayah kabupaten Ogan Ilir telah menerapkan kurikulum merdeka sehingga dapat ditemukan adanya implementasi Profil Pelajar Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, diperoleh rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana mengembangkan *multiple learning objects* yang menarik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah di sekolah tingkat menengah atas?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang praktis dan efektif dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah di sekolah tingkat menengah atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan :

1. Untuk mengembangkan *multiple learning objects* yang menarik sebagai sumber belajar sejarah di sekolah tingkat menengah atas
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis poster, video dan domino sejarah yang praktis dan efektif sebagai sumber belajar sejarah di sekolah tingkat menengah atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan supaya bisa memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Manfaat yang bisa diambil dari adanya penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan dan teori terkait media yang dimanfaatkan dalam tahapan belajar serta bisa menambah wawasan bagi pengembang pengetahuan yakni implementasi media pembelajaran berbasis visual dan audiovisual yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dalam tahapan belajar terkhusus pada pembelajaran sejarah sehingga

menumbuhkan pengetahuan pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan wawasan yang baru terhadap materi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Indralaya.

3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

4) Bagi Peneliti.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan yang kemudian hari dapat meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon guru.

5) Bagi Universitas

Melalui penelitian ini diharapkan bisa memperkaya literatur terutama di perpustakaan Universitas Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Indriani, S. M., Anugrah, V., & ... (2022). Penanaman Nilai Beriman Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Pembiasaan Siswa di MTs Al-Ma' *Tabyin: Jurnal ...*, 04(2), 59–69. <http://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tabyin/article/view/194>
- Afidati, M., & Nur Malasari, P. (2023). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna Menggunakan Pendekatan Teori Kognitivisme. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 67–77. <https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.67>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- AIDAH, N. (2019). PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTsN 1 BANDA ACEH. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&am>

- ;lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_
- Aisyah, S., & Haryudin, A. (2020). Instructional Media Used in Teaching English. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(6), 737. <https://doi.org/10.22460/project.v3i6.p737-742>
- Alfat Qof, Mukmin, Mubaligh, A., & Raswan. (2023). Modul Pembelajaran Bahasa Arab. In *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia*.
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Andreas, B. Y. (2024). *Kajian Kasus Bullying Siswa SMP di Cilacap Dengan Pendekatan Teori Behaviorisme : Menjelajahi Stimulus , Respon , dan Faktor Pembentuk Pelaku*. 1(3), 301–304.
- Arthana Ketut Resika, Luh Ayu Tirtayani, Kadek Eva Krishna Adnyani, N. W. S. M. (2018). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Ajar Berbasis Videografis Sebagai Learning Object Pada Sistem Garsupati Bagi Guru Sma Dan Smk Kabupaten Buleleng. *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), 31–40. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/issue/view/775>
- Aspar, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA SALAT BERBASIS ANIMASI DI KELAS BAWAH. *Journal Cendekia Sambas*, 1(1).
- Astuti, H., Universitas, F., Unggul, E., Universitas, F., & Jaya, B. (n.d.). *Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan*.
- Ayu, K., Fransiska, W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget : Kajian Literatur Sistematis*. 9(2), 466–471.
- Barella, Y., Karolina, V., & Bahari, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29.
- Bohi, S. T., Yohana Makaborang, & Njoroemana, Y. (2023). The Effect of Using the Problem Based Instruction Learning Model Aided by Media Posters on the Learning Outcomes of Class VIII Students of SMP Negeri 5 Umbu Ratu Nggay. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*, 3(3), 1105–1118.

- Brodin, E. M., Ryden, J. B., Ljungqvist, M., & Sonesson, A. (2021). Linguistik dan Pendidikan Gambaran historis guru dan ideologi yang mendasarinya dalam akademisi Swedia : Wacana multimodal dari tahun 1950 dan 1980. *Linguistik Dan Pendidikan*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2021.100914>
- Cahyani, V. R., Khakim, M. N. L., Zidah, A. A., Ibrahim, A. M. M., & Purwanto, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Komik H-Class Untuk Siswa Kelas X Sma Di Jawa Timur. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1.40039>
- Cefalo, R., Rose, M., & Jolly, A. (2023). Global developments in social policy research. *Social Policy Review* 35, 1–4. <https://doi.org/10.51952/9781447369219.int001>
- Chaeruman, U. A. (2022). *Modul Pembelajaran Digital urun ide pengembangan bahan ajar Perancangan*. January 2012.
- Chen, L., Kyushu, U., Geng, X., Kyushu, U., Shimada, A., Kyushu, U., & Yamada, M. (2023). Apakah dukungan manajemen waktu belajar mempengaruhi perilaku belajar dan prestasi belajar ? Abstrak Perkenalan.
- Chin-Feng, Pan, A.-J., & Kuo, H.-C. (2023). Investigating the impact of a possibility-thinking integrated project-based learning history course on high school students' creativity, learning motivation, and history knowledge. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101214. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101214>
- Clerkin, R., Patton, D., Moore, Z., Nugent, L., Avsar, P., & O'Connor, T. (2022). What is the impact of video as a teaching method on achieving psychomotor skills in nursing? A systematic review and meta-analysis. *Nurse Education Today*, 111(September 2021). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105280>
- Dakhi, O., Irfan, D., Jama, J., Ambiyar, A., Simatupang, W., Sukardi, S., & Zagoto, M. M. (2022). Blended learning and its implications for learning outcomes computer and basic networks for vocational high school students in the era of COVID-19 pandemic. *International Journal of Health Sciences*, 6(April), 11177–11186. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns4.10976>
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Daoud, M. I., Al-ali, A., Alazrai, R., Al-najar, M. S., Alsaify, B. A., Ali, Z., & Alouneh, S. (2022). Metode Seleksi Berbasis Tepi untuk Meningkatkan Pelokalan Daerah Menarik yang Diperoleh Menggunakan Beberapa Model Deteksi Objek Pembelajaran Dalam pada Gambar Ultrasound Payudara.
- Darmawan, I. P. A., Arifudin, O., Renaldi, R., Rianita, N. M., Octavianus, S., Candra, L., Lestari, A. S., Satmoko, N. D., Muniarty, P., Saputro, A. N. C., Manik, E., & Kusumastuti, D. (2021). Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan

- “Model, Teknik dan Implementasi.” In *Widina Bhakti Persada Bandung* (Vol. 1, Issue 69).
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfs. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student’s problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- de Rothewelle, J. C. (2019). Comics and medical narrative: a visual semiotic dissection of graphic medicine. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(5–6), 562–588. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1530271>
- Derici, R. M., & Susanti, R. (2023). MENERAPKAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG. *Research and Development Journal Of Education*, 9(1), 414–420. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16903>
- Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 104–113.
- Dootson, P., Kuligowski, E., & Murray, S. (2023). Using videos in floods and bushfires to educate, signal risk, and promote protective action in the community. *Safety Science*, 164(April), 106166. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2023.106166>
- Edelstein, D., Findlen, P., Ceserani, G., Winterer, C., & Coleman, N. (2017). Historical Research in a Digital Age: Reflections from the Mapping the Republic of Letters Project. *American Historical Review*, 122(2), 400–424. <https://doi.org/10.1093/ahr/122.2.400>
- Emda, A. (2017). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Et.al, S. S. (2021). Collaborate and Engage with Students during the COVID-19 Pandemic: Transforming Teaching for the 21st Century Learners. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 2357–2367. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.1220>
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 Mi Tarbiyatus Sibyan Srono. *International Journal of Educational Resources*, 1(6), 524.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005), 508–512.*

- Farida. (2023). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE TEAM QUIZ BERBANTUAN MEDIA KRIBO (KUIS RING BOLA) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV SD 70 WELE KECAMATAN BELAWA KABUPATEN WAJO. *Compass: Journal of Education and Counselling*, 1(June), 51–55.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Fitri, M., & Nirwana, H. (2024). *Cognitive View of Learning : Definition , Complexity and Problem Solving*. 2(1), 39–50.
- GASANOV, S. (2019). Research and development (R&D) in the national economy structure: trends of employment, expenditures and funding. *Naukovi Pratsi NDFI*, 2019(1), 5–17. <https://doi.org/10.33763/npndfi2019.01.005>
- Gil-Cordero, E., Rodriguez-Rad, C., Ledesma-Chaves, P., & Sánchez del Río-Vázquez, M.-E. (2023). Analysis of factors affecting the effectiveness of face-to-face marketing learning via TikTok, YouTube and video conferencing. *Heliyon*, 9(7), e17195. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17195>
- Girón García, C., & Fortanet-Gómez, I. (2023). Science dissemination videos as multimodal supporting resources for ESP teaching in higher education. *English for Specific Purposes*, 70, 164–176. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2022.12.005>
- Göbel, K., Bönnte, J., Gösch, A., & Neuber, K. (2022). The relevance of collegial video-based reflection on teaching for the development of reflection-related attitudes. *Teaching and Teacher Education*, 120. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103878>
- Gröschner, A. (2023). Promoting video-based research in teacher education and professional development: A commentary on ontological, methodological and epistemological advances. *Learning, Culture and Social Interaction*, 39(February). <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100701>
- Gultom, E. Y., Fauzi, R., & Siregar, N. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI INSHOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 4(2), 69–79.
- Haavisto, M., Jaakkola, T., & Lepola, J. (2023). Video outperforms illustrated text: Do old explanations for the modality effect apply in a learner-paced fifth-grade classroom context? *Computers and Education*, 199(March), 104775. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104775>
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>
- Hadmawati, N., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran*

Poster Berbasis the Use of Poster Learning Media Based on Scientific Approaches To the Cognitive. 9(1), 114–120.

- Hakim, M. L., Devi, S., & Suprayit, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Teks Deskripsi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 325–332.
- Haqiem, A., & Nawawi, E. (2023). Implementasi Penguatan Nilai - Nilai Pancasila Pada Era Globalisasi Pendidikan Abad-21 di Sma Negeri 1 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(01), 126–135. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i01.158>
- Hardhita, R. S., Rahman, F., Luswandari, W. F., & Anggraini, A. E. (2024). *Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar) Sekolah Dasar Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Behaviorisme Edward Lee Thorndike Universitas Negeri Malang.* 10(01), 58–63.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Hawwin Muzakki. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Ki Hajar Dewantara serta Relevansinya dalam Kurikulum 2013. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 2(2), 261–282. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v2i2.64>
- Hewitson, C. L., Al-Fawakhiri, N., & McDougale, S. D. (2023). *Penilaian Metakognitif selama Pembelajaran Visuomotor Mencerminkan Integrasi Sejarah Kesalahan.* 1–30.
- Himeur, Y., Al-Maadeed, S., Kheddar, H., Al-Maadeed, N., Abualsaud, K., Mohamed, A., & Khattab, T. (2023). Video surveillance using deep transfer learning and deep domain adaptation: Towards better generalization. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 119(July 2022), 105698. <https://doi.org/10.1016/j.engappai.2022.105698>
- Hsieh, J., Chen, P., Chang, C., Komputer, I., Nasional, U., Ming, Y., Tung, C., Tinggi, S., Buatan, K., & Albany, U. (n.d.). *SMILEtrack: Pembelajaran Kesamaan untuk Pelacakan Banyak Objek I.* 1–9.
- Hutasoit, A., Siahaan, H. S., Nurainun, Harahap, P. P., Purba, S., & Ivanna, J. (2023). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Peserta didik Era Pandemi. *MULTISCIENCE : Jurnal Multidisipliner*, 7(1), 39–47. <https://doi.org/10.47655/kompetensi.v7i1.64>
- IDAPITASARI, N. (2021). Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 259–265. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i4.753>
- Inayati, W. R. (2023). PEMANFAATAN MATERI SEJARAH POETRI MARDIKA DALAM MEMAJUKAN STATUS WANITA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI

KARAKTER PESERTA DIDIK. *Jurnal Lani : Kajian Ilmu Sejarah & Budaya*, 4(1), 27–42.

- Information, A. (2024). *PAUD, Behaviorisme, Displin, Karakter*. 4(6).
- Ingaldi, M., Ulewicz, R., & Klimecka-Tatar, D. (2023). Creation of the university curriculum in the field of Industry 4.0 with the use of modern teaching instruments - Polish case study. *Procedia Computer Science*, 217(2022), 660–669. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.262>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Luthfiyyah, R. Z. (2023). Peningkatan Karakter Anak Bangsa Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Program Profil Pelajar Pancasila. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 2729–2742.
- Jayanti, R., Lestari, T. W., & Verawati, A. A. (2024). *Implementasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran Bahasa Anak di TK Al Azhar Jombang*. 8, 491–498.
- Joshi, P. L. (2023). *India needs to boost investments in research and development (R & D) to increase its global might (Vol 4 No 1 , 2023) INDIA NEEDS TO BOOST INVESTMENTS IN RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) TO*. 4(1). <https://doi.org/10.47509/GJAER.2023.v04i01.01>
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Kaiss, W. (2023). *Keefektifan Chatbot Pembelajaran Adaptif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar*. 18(13), 250–261.
- Kamza, M., Haikal, M., & Kusnafizal, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Sumber Arab Melayu Berbasis Infografis Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 10(2), 97–115. <https://doi.org/Doi.org/10.21009/JPS.102.01>
- Kasapakis, V., Dzardanova, E., & Agelada, A. (2023). Virtual reality in education: The impact of high-fidelity nonverbal cues on the learning experience. *Computers & Education: X Reality*, 2(April), 100020. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100020>
- Katona, B., Venkataragavan, J., Nina, E., & Kamboja, T. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(3), 89–105.
- Kiska, N. D., Putri, C. R., Joydiana, M., Oktarizka, D. A., Maharani, S., & Destrinelli, D. (2023). Peran Profil Pelajar Pancasila untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 4179–4188.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1116>

- Knaus, T. (2023). Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100504. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100504>
- Kuhlmann, S. L., Bernacki, M. L., Greene, J. A., Hogan, K. A., Evans, M., Plumley, R., Gates, K., & Panter, A. (2023). *Psikologi Pendidikan Kontemporer yang dirancang dengan baik dan kinerja ujian berikutnya ? 73*.
- Lamanna, L., Serafini, L., Faridghasemnia, M., Saffiotti, A., Saetti, A., Gerevini, A., Traverso, P., & Kessler, F. B. (2017). *Planning for Learning Object Properties*.
- Leasa, M., & Berbakem, O. (2022). Inshot Video and Science Learning Outcomes: The Concept of the Human Circulatory System. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 419–428. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1405>
- Levio, S., Wahyuni, L., & Sasube, L. M. (2022). Audio Visual And Poster As A Media To Improve Mothers' Knowledge About Stunting During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Dan Lingkungan Hidup*, 7(2), 158–165. <https://doi.org/10.51544/jkmlh.v7i2.3451>
- Leyer, M., Yuan, B., Wang, M., & Moormann, K. J. (2023). Classroom or online learning? Impact of experiential learning in business process management education. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 214–234. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2023.15.012>
- Lim, S. W., Jawawi, R., Jaidin, J. H., & Roslan, R. (2023). Learning history through project-based learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(1), 67–75. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20398>
- Lingge, Y. B., Dopo, F. B., & Dopo, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Solfeggio Pada Materi Memahami Teknik dan Gaya Bernyanyi Lagu Daerah Kelas VIII SMP Citra Bakti Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 2(1), 107–118.
- Listiana, N., & Jaharadak, A. A. (2019). Blended Learning as Instructional Media: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 1167(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1167/1/012066>
- López-fernández, C., Tirado-olivares, S., Mínguez-pardo, R., & Cózar-gutiérrez, R. (2023). *Menempatkan pemikiran kritis di pusat pelajaran sejarah di pendidikan dasar melalui instruksi berbasis kesalahan dan pemikiran sejarah*. 49. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101316>
- Lumapenet, H. T., & Maniago, K. J. B. (2023). Peran guru terhadap proses belajar. *International Journal Of Advance Research And Innovative Ideas In Education*, 9(3).
- Made, P., Pramana, A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Relevansi Teori*

Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. 9(2), 487–493.

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, A. C., Rachmadani, F. N., & Zulfa, I. (2024). *Penggunaan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Di Sekolah Menengah Atas.* 2(1).
- Mantra, G. K., Lasmawan, I. W., & Suarni, N. K. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERKEARIFAN LOKAL NGAYAH UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER GOTONG-ROYONG PADA DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 156–168.
- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Martin, L. J., Turnquist, A., Groot, B., Huang, S. Y. M., Kok, E., Thoma, B., & van Merriënboer, J. J. G. (2019). Exploring the Role of Infographics for Summarizing Medical Literature. *Health Professions Education*, 5(1), 48–57. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2018.03.005>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Maula, S. M., Acesta, A., Nugraha, F. F., Guru, P., Dasar, S., Kuningan, U., Cut, J., Dhien, N., & Cijoho, N. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan) Hasil belajar siswa pada dasarnya .* 8(36), 89–99.
- Maulid, M. N., & Sakti, A. W. (2022). The Effectiveness of Learning Videos as a Source of Digital Literacy on Poster Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v2i1.38623>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>

- Mou, Z., & Nur, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Al-Khairat Paguyaman. *Jurnal Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1).
- Mpungose, C. B. (2020). Emergent transition from face-to-face to online learning in a South African University in the context of the Coronavirus pandemic. *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00603-x>
- Muenster, D. L., Muenster, S., & Dietz, R. (2023). Digital History Education for Pupils. First Steps Towards a Teaching Learning Lab. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLVIII-M-2, 1105–1111. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-xxviii-m-2-2023-1105-2023>
- Mulatsih, B. (2021). Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru. *Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan*, 6(1), 1–10.
- Müller, T., Zahn, M., & Matthes, F. (2023). Model Proses untuk Penerapan Praktis Pembelajaran Mesin Federasi Model Proses untuk Adopsi Praktis Pembelajaran Mesin Federasi. *Konferensi Amerika Ke-29 Tentang Sistem Informasi, Panama, 2023*.
- Munando, F., & Anwar, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan Kartu Domino Pada Siswa Kelas Xi Ips4 Sma Negeri I Kabawo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO*, 4. <https://doi.org/10.36709/jpps.v4i3.12868>
- Muzfirah, S., & Fitriani, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Cara Mengatasinya di SD / MI. *Khulasah : Islamic Studies Journal*, 05(01), 46–55.
- Namoco, S., & Zaharudin, R. (2021). *Potensi Objek Pembelajaran Interaktif (ILOs) sebagai Pembelajaran Non- Tatap Muka di Antara Guru Peserta Pelatihan di Filipina (Potensi Objek Pembelajaran Interaktif (ILOs) sebagai Pembel ...* <https://doi.org/10.17576/JPEN-2021-46.01SI-03>
- Nasution, D., Sugiarti, & Rahmadina, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8, 128–134. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i3.707>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Ni, L. B. (2022). Media Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *SPEKTA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Teknologi Dan Aplikasi) ISSN*, 3(2), 117–127.
- Nugraha, M. S., Dirgantini, S. R., & ... (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui

- Pengembangan Media Domino Melalui Model Addie Dalam Pembelajaran PAI. ...
Tarbawiyah: Journal of ..., 4(3), 335–345.
<https://doi.org/10.32832/idarrah.v4i3.15640>
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan.
Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(4), 2.
- Nurul Nabilah, Uwes Anis Chaeruman, & Diana Ariani. (2023). Pengembangan Learning
 Object untuk Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(1), 50–55.
<https://doi.org/10.21009/jpi.061.07>
- Pasaribu, W. I., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Pada
 Pembelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd. *Pedagogi:
 Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 81–95. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.279>
- Pathak, A. R., Pandey, M., & Rautaray, S. (2018). Application of Deep Learning for
 Object Detection. *Procedia Computer Science*, 132, 1706–1717.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.05.144>
- Piil, K., Pedersen, P., Gyldenvang, H. H., Elsborg, A. J., Skaarup, A. B., Starklint, M.,
 Kjølsten, T., & Pappot, H. (2023). The development of medical infographics to raise
 symptom awareness and promote communication to patients with cancer: A co-
 creation study. *PEC Innovation*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.pecinn.2023.100146>
- Pimdee, P., Ridhikerd, A., Moto, S., Siripongdee, S., & Bengthong, S. (2023). How social
 media and peer learning influence student-teacher self-directed learning in an online
 world under the ‘New Normal.’ *Heliyon*, 9(3), e13769.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13769>
- Popat, A., Gupta, L., Meedinti, G. N., & Perumal, B. (2023). Movie Poster Classification
 Using Federated Learning. *Procedia Computer Science*, 218, 2007–2017.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.177>
- Powers, C. J., Devaraj, A., Ashqeen, K., Dontula, A., Joshi, A., Shenoy, J., & Murthy, D.
 (2023). Using artificial intelligence to identify emergency messages on social media
 during a natural disaster: A deep learning approach. *International Journal of
 Information Management Data Insights*, 3(1), 100164.
<https://doi.org/10.1016/j.jjime.2023.100164>
- Poyntz, S. R., Sefton-Green, J., & Frey, H. F. (2023). A History of Changing Places for
 Learning, Creativity, and Care in the City. *Youthsites*, 1–22.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780197555491.003.0001>
- Pradhana, F. R., Harmini, T., & Maharani, A. S. (2022). *Media Pembelajaran Anatomi
 Fisiologi Paru Paru-Paru Berbasis Virtual Reality (Vr)*.
- Prasetyo, O., Anis, M., Nuryanti, R., Khalil, M., Samudra, U., Samudra, U., & Histori, A.
 (2023). Optimalisasi Website Program Studi Pendidikan Sejarah Sebagai Sumber /.

- Anfatama Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1–6.
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12807>
- Putri, I. P. (2021). *Pengembangan Media Poster Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Di Tk Pgri Bandar Lampung*.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>
- Rachma, S. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA HISTORY SORT CARD PADA PEMBELAJARAN SEJARAH Volume 14 , No . 1 Tahun 2023. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 14(1).
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- RAHAYUNINGSIH, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>
- Rahmah, A. (2021). Jurnal pelayanan bimbingan dan konseling program studi bimbingan dan konseling fkip universitas lambung mangkurat. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 60–68. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/download/1519/1204>
- Rachmawati, E., Wardhani, N. A., & Ummah, S. M. (2023). Pengaruh Proyek Profil Pelajar Pancasila Terhadap Karakter Bernalar Kritis Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 9(2), 614–622. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4718>
- Rizawayani, Sari, S. A., & Safitri, R. (2017). Pengembangan Media Poster pada materi Struktur Atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 127–133. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Ruiz, J. G., Mintzer, M. J., & Issenberg, S. B. (2006). Learning objects in medical education. *Medical Teacher*, 28(7), 599–605. <https://doi.org/10.1080/01421590601039893>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Santoso, G., Damayanti, A., Murod, M., & Imawati, S. (2023). Implementasi Kurikulum

- Merdeka melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 84–90.
<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/127/35>
- Saputri, W., Turmudi, D., Wicaksono, S., & Santoso, D. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Team Games Tournament Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan. *SwarnaDwipa*, 7(1), 15–25.
- Sari, D. N. I., Sabilla, R., & Setiawan, F. (2023). Peran Kepala Sekolah dan Guru dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–88.
- Satria, I. B., Rochmiyati, S., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Telaah Pendidikan Karakter Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia SD Kurikulum Merdeka. *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 32–44.
- Sharma, K., Rawat, S. S., Parashar, D., Sharma, S., Roy, S., & Sahoo, S. (2023). *State of-the-Art Analysis of Multiple Object Detection Techniques using Deep Learning*. July.
<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140657>
- Shih, Y.-H. (2018). Some Critical Thinking on Paulo Freire’s Critical Pedagogy and Its Educational Implications. *International Education Studies*, 11(9), 64.
<https://doi.org/10.5539/ies.v11n9p64>
- Siagian, B. A., Ganda, H. Y., Pakpahan, Y. K., & Manurung, W. O. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SMA N 1 Sei Bamban. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 3(3), 242–246. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v3i3.3286>
- Simarangkir, S., & Kuntari J, V. D. K. (2022). Pendidikan Kristiani Berbasis Karakter dan Relevansinya bagi Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Armajaya Sindagamanik. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(1), 1–14.
<https://doi.org/10.53547/rdj.v2i1.154>
- SISWANTO, A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA E- POSTER BERBASIS SOFTWARE ADOBE PHOTOSHOP MATERI PERTEMPURAN 10 NOVEMBER 1945 KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 1 KOTA JAMBI*. February, 6.
- Snorre, M., Boysen, W., B, O. L., C, R. L. J., & D, M. S. (2023). *Mengajar dan Pendidikan Guru berbasis desain dalam pendidikan guru yang ditujukan untuk pengembangan permainan peran di atas meja*. 128.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>
- Sopiansyah, D. . M. S. . Z. Q. Y. . & E. M. (2022). Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34–41.

- Stojanov, S., Thai, A., Huang, Z., & Rehg, J. M. (2022). *Learning Dense Object Descriptors from Multiple Views for Low-shot Category Generalization arXiv : 2211 . 15059v1 [cs . CV] 28 Nov 2022. NeurIPS.*
- Suardipa, I. P. (2023). Lini masa kebijakan kurikulum merdeka dalam tatanan kotruksi mutu profil pelajar pancasila. *PINTU : Pusat Penjamin Mutu Volume, 2.*
- Sugiyama, T., Schweighofer, N., & Izawa, J. (2023). Reinforcement learning establishes a minimal metacognitive process to monitor and control motor learning performance. *Nature Communications, 14*(1), 1–15. <https://doi.org/10.1038/s41467-023-39536-9>
- Sulaiman, S., Nurmasiyah, N., Affan, M. H., & Khalisah, K. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Belajar Anak. *Jurnal Pesona Dasar, 10*(2), 16–27. <https://doi.org/10.24815/pear.v10i2.28394>
- Sulistiyaningrum, T., & Fathurrahman, M. (2023). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan, 5*(1), 15–22.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan, 1*(1), 1–33.
- Sumilat, J. M., Tumurang, H. J., & Pulisir, V. L. S. (2022). The Influence of Video Learning Media in Offline Learning in Pandemic Covid-19. *AIP Conference Proceedings, 2468*(March). <https://doi.org/10.1063/5.0102482>
- Sunarti, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru, 5*. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v5i1.653>
- Suri, P. A., Syahputra, M. E., Amany, A. S. H., & Djafar, A. (2023). Systematic literature review: The use of virtual reality as a learning media. *Procedia Computer Science, 216*(2022), 245–251. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.133>
- Susanto, H., Jamaludin, & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi rancang bangun aplikasi pembelajaran sejarah proklamasi berbasis android 1,2,3. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 09 No. 01 Maret 2023, 09*(01), 130–143.
- Susanto, R., Ibrahim, B., & Asril. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Pekanbaru. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 1*(3), 735–746.
- Sutianingsih, Y., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2023). Analisis Kesiapan Satuan Pendidikan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMP Nurul Amal Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*, 2282–2288.
- Syafani, S. R. (2023). *The Implementation of Interactive E-Books Based on Local Wisdom in Learning Biographical Texts Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam. 1*(2), 16–22.
- Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., Anggreni, F., Pendidikan, M., Madrasah, G., Iain, I., &

- Langsa, D. I. (2023). *Pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE dibebankan pada siswa saja , namun perlu kemantapan guru mengajar . Salah satunya dapat menciptakan kondisi belajar.* 8, 1–19. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6288>
- Syahputra, M. A. D., & Ardianto, D. T. (2020). *PEMANFAATAN SITUS PURBAKALA CANDI MUARO JAMBI SEBAGAI OBJEK PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL DI ERA DIGITAL.* 3(1), 77–87.
- Syarifuddin, & Wulandari, B. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE PRO PADA KUNO PENINGKATAN KERAJAAN SRIWIJAYA DI BUKIT SIGUNTANG UNTUK MENGURANGI MASALAH BELAJAR ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 P-ISSN: Akademisi: Jurnal Teknologi Pendidikan Dilisensikan Di Bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.,* 69–81.
- Syarifuddin, Zarro, M., & Lestari, D. (2022). *Development of Infographics Learning Medium Using Adobe Illustrator on the Aesan Paksangkong Local Wisdom in Palembang During the Covid-19 Pandemic.* Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-63-3_22
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal),* 9(2), 205. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2021). *Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan.*
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA,* 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Thomas, H., & Martina, D. (2022). *Application Of Cooperative Learning Model In Increasing Students' Motivation, Learning Participation And Creativity. Educativo: Jurnal Pendidikan,* 1(1), 314–319. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.55>
- Tricahyono, D. (2022). *Upaya Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Melalui Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Kebhinekatunggalikaan. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia,* 5(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p13-23>
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (n.d.). *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital.* xx(xx), 7–12.
- Tsulaia, N. (2023). *Alat Pembelajaran Digital untuk Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Baru.*
- Tullo, D., Faubert, J., & Bertone, A. (2023). *Distinctive patterns of Multiple Object-*

- Tracking performance trajectories in youth with deficits in attention , learning , and intelligence Research in Developmental Disabilities Distinctive patterns of Multiple Object-Tracking performance trajectories in. *Research in Developmental Disabilities*, 133(February), 104402. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2022.104402>
- Ülgen, M., Kayda, G., Suçu, A., Ceza, T., & Madde, K. (2023). Kejahatan Perekaman Media Audio atau Visual (Pasal 286 KUHP Turki). *Ceza Hukuku ve Kriminoloji Dergisi - Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi*, 11(1), 94–123. <https://doi.org/10.26650/JPLC2023-1274095>
- Ulil Ilmi, M., & Alif Kurniawan, M. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education Desember-2021*, 4(2), 2622–3201.
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). Media Domino Sejarah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 12–13.
- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>
- Waruwu, E. W., & Waruwu, E. (2023). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Di Era Kurikulum Merdeka. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 1(2), 98–112.
- Wati, R., & Alhudawi, U. (2023). ROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN PPKn. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23.
- Wulandari. (2023). Internalizing Educational Signs and Symbols in Enhancing Diversity and Pancasila Values at SMA Negeri 10 Palembang. *Experimental Student Experiences*, 1(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>
- Yarbrough, J. R. (2019). Infographics: In support of online visual learning. *Academy of Educational Leadership Journal*, 23(2), 1–15.
- Yasin, A. dan Z. (2022). Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 120–132.
- Yaumi, M. (2017). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media*

Sederhana ke Penggunaan Multi Media. 1–23.

- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline. *Journal of Education Technology*, 6(1), 173–181. <https://dx.doi.org/10.23887/jet.v6i1.4>
- Yosef Yulius. (2022). Analisis Tanda Visual Dan Verbal Pada Desain Poster “Hari Bidan Nasional.” *Prasi*, 17(02), 153–161. <https://doi.org/10.23887/prasi.v17i02.53824>
- Yusandika, A. D., Istihana, I., & Susilawati, E. (2018). Pengembangan Media Poster sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 187–196. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i3.3593>
- Zhicong, Z., Heming, L., & Jiaxian, Z. (2023). Teaching with social context in instructional video facilitates second language vocabulary learning. *Heliyon*, 9(3). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14540>
- Ziliwu, D., Lase, S. N., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>