

**PENGEMBANGAN *CAPCUT* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI PERSEBARAN MEGALITIKUM DI
SITUS TANJUNG ARO KOTA PAGAR ALAM
KELAS X SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Putri Selvita Sari

06041282025017

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024**

**PENGEMBANGAN *CAPCUT* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI PERSEBARAN MEGALITIKUM
DI SITUS TANJUNG ARO KOTA PAGAR ALAM
KELAS X SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh


Dwi Putri Selvita Sari

NIM: 06041282025017

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN *CAPCUT* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI PERSEBARAN MEGALITIKUM
DI SITUS TANJUNG ARO KOTA PAGAR ALAM
KELAS X SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

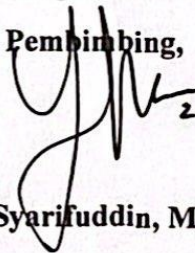
Dwi Putri Selvita Sari

NIM: 06041282025017

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 *CAPCUT* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI PERSEBARAN MEGALITIKUM
DI SITUS TANJUNG ARO KOTA PAGAR ALAM
KELAS X SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Putri Selvita Sari

NIM: 06041282025017

Program Studi Pendidikan Sejarah

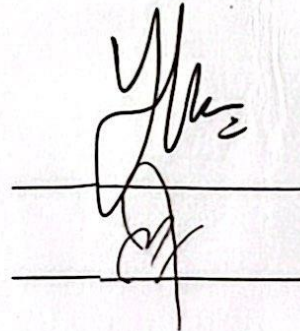
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Maret 2024

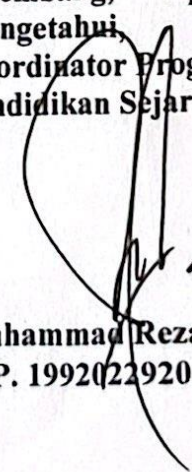
TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.**
- 2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.**



Two handwritten signatures are present, each written over a horizontal line. The top signature is more complex and stylized, while the bottom one is simpler and more legible.

Palembang, April 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN CAPCUT BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA
MATERI PERSEBARAN MEGALITIKUM DI SITUS TANJUNG ARO KOTA PAGAR
ALAM KELAS X SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Dwi Putri Selvita Sari

06041282025017

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Dwi Putri Selvita Sari

Nim: 06041282025017

Program Studi: Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa Skripsi saya dengan judul "Pengembangan *Capcut* Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam Kelas X SMA Negeri 15 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd selaku pembimbing akademik dan pembimbing saya atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si selaku penguji saya serta ucapan terima kasih kepada Bapak Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dan memberikan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada bapak/ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua saya atas segala dukungan, motivasi dan kekuatan untuk saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Indralaya, 21 Maret 2024



Dwi Putri Selvita Sari

06041282025017

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Capcut Berbasis Project Based Learning Pada Materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam Kelas X SMA Negeri 15 Palembang” dapat terselesaikan dengan baik *in syaa Allah*. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS 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, dan semoga Allah SWT. selalu melimpahkan karunia-Nya *aamiin*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu 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. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, 28 Maret 2024

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah Alhamdulillah

Alhamdulillahirabbil'alamin

Segala Puji bagi Allah SWT, atas ridho dan karunia-Nya, karya sederhana ini berhasil terselesaikan. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang dengan kehadirannya membawa petunjuk dan rahmat bagi seluruh umat. Semoga karya ini menjadi bentuk syukur dan ikhtiar dalam meraih ilmu serta menginspirasi kehidupan yang lebih baik. Kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang kucintai dan kusayangi yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan inspirasi dalam perjalanan panjang ini:

1. Teruntuk kedua orangtuaku, Bapak Sarnubi (Alm) dan Ibu Elvita Agustina terima kasih atas arahan, doa, dan semangat yang selalu papa dan mama berikan. Semua pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan dan teladan papa dan mama yang telah mengajarkan arti kejujuran, kerja keras, dan integritas. Kepada kedua orang tua tercinta, terima kasih atas doa-doanya yang tak pernah putus, dukungan tanpa syarat, dan kasih sayang yang membuat perjalanan ini menjadi lebih berarti. Semoga segala kebahagiaan dan keberkahan senantiasa menyertai papa dan mama. Semoga skripsi ini dapat menjadi bukti kecil penghargaan dan dedikasiku kepada papa dan mama.
2. Teruntuk adikku M. Ilham Tri Saputra terima kasih atas segala doa, bantuan dan dukungannya selama ini.

3. Kepada dosen pembimbing akademik Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah menjadi pembimbing yang luar biasa selama perjalanan penelitian ini. Terima kasih banyak bapak atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang luar biasa selama proses penulisan skripsi ini. Dengan penuh dedikasi bapak telah membimbing dan memberikan pandangan yang sangat berharga, menjadikan skripsi ini lebih baik dari sebelumnya. Semoga kebaikan bapak selalu mendapat balasan yang berlipat ganda.
4. Kepada para dosen di Prodi Pendidikan Sejarah Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum, Bapak Diki Tri Apriansyah, S.Pd., M.Hum., dan Ibu Helen Susanti, S.Pd., M.A. serta Staf Administrasi Ibu Rika. Terima kasih kepada dosen-dosen yang telah berbagi ilmu, memberikan bimbingan, dan memberikan wawasan yang berharga. Dedikasi dan semangat Bapak/Ibu sekalian telah menjadi pilar kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teruntuk Orang Terkasih dan Tersayang, My Special Person saudara Harlison, terimakasih untuk dukungan yang diberikan mulai dari tenaga, materi dan waktunya dari semester 4 sampai sekarang. Terimakasih juga telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Semoga Allah selalu memberikanmu kemudahan dan keberkahan dalam segala hal yang akan kita lalui.
6. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, pendidik, peserta didik SMA Negeri 15 Palembang, terima kasih atas kerjasama, partisipasi, dan dedikasinya dalam menyumbangkan data dan informasi yang sangat berharga. Semua bantuan dan dukungan ini telah memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran skripsi ini. Teman-teman se-PA dan teman bimbingan Ergi, Hilda, Safina, Umi, Intan, Seruni, Fitri dan Annisa Fatihah. Kalian semua adalah bagian tak terpisahkan dari perjalanan ini. Terima kasih atas kerjasama, dukungan, dan tawa yang telah kita bagikan bersama selama bimbingan. Ergi, terima kasih atas semangat dan energi positif yang selalu menghibur dan mengundang tawa. Hilda, Intan, Umi, Annisa dan Seruni terima kasih atas segala doa dan kalimat-kalimat penyemangatnya.

Semoga kebaikan-kebaikan yang kalian berikan, baik dalam bentuk doa, kalimat penyemangat, maupun dukungan, dapat dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan kebahagiaan dan kesuksesan bagi kalian.

7. Kepada teman-teman seangkatan di Pendidikan Sejarah Angkatan 2020, terima kasih atas perjalanan indah dan berliku yang kita lalui bersama. Kita telah melewati masa-masa sulit dan penuh kegembiraan. Setiap tawa dan tangis, setiap upaya dan kerjasama, semuanya menjadi kenangan berharga yang kita bawa sepanjang perjalanan ini. Semoga setiap pengorbanan dan upaya kita terbayar dengan kebahagiaan dan kesuksesan di masa depan.
8. Kepada kakak tingkat Kak Fatra, Kak Anjeli, Kak Septi, Kak Anjeli, Kak Nara, Kak Tamara, Kak Sesil, dan Kak Rey. Terima kasih atas bimbingan, saran, dan masukan yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Teman-teman seperjuangan yang sidang bulan Maret. Terima kasih atas bantuan dan dukungan kalian sehingga sidang skripsi dapat berjalan dengan lancar.
10. Terima kasih untuk diriku sendiri yang tak kenal lelah dan selalu berjuang hingga sejauh ini. Air mata, tawa, pengorbanan, kerja keras, ketabahan, kesabaran dan semangatlah yang membawa diri ini melewati setiap rintangan yang menghadang. Meskipun jalan masih panjang, namun aku yakin akan terus melangkah menuju kesuksesan yang lebih besar.
11. Terakhir, kepada setiap orang yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, meskipun tidak dapat aku sebutkan satu per satu, terima kasih atas kontribusi, dukungan, dan bimbingannya. Keberhasilan ini tidak mungkin tercapai tanpa bantuan dari kalian semua. Semoga kebaikan dan keikhlasan kalian dibalas dengan kebahagiaan dan kesuksesan. Terima kasih karena telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	v
PERNYATAAN	vi
PRAKATA	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	X
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Belajar	7
2.2 Hakikat Pembelajaran	8
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	9
2.4 Pembelajaran Berbasis PjBL	10
2.4.1 Pengertian Project Based Learning	10
2.4.2 Karakteristik PjBL	11
2.4.3 Kelebihan PjBL	11
2.4.4. Kekurangan PjBL	11
2.5 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	12
2.5.1 Teori Konstruktivistik	12

2.5.2 Teori Kognitif	13
2.5.3 Teori Behaviorisme	13
2.6 Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2.7 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2.8 Peninggalan Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam	16
2.9 Capcut	17
2.10 Kelebihan Capcut	17
2.11 Kekurangan Capcut	18
2.12 Fitur-Fitur Capcut Editor Video	19
2.13 Penelitian Pengembangan	19
2.14 Model Pengembangan ADDIE	20
2.15 Penelitian Relevan	21
2.16 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Subjek Penelitian.....	24
3.2 Lokasi Penelitian	24
3.3 Prosedur penelitian.....	25
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	27
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	29
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	30
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	32
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	33
3.4 Teknik Pengumpulan data.....	34
3.4.1 Wawancara.....	35
3.4.2 Kuisisioner	35
3.4.3 Uji Coba Produk	36
3.4.1.1 Validasi Ahli.....	36
3.4.1.2 Uji Coba Perorangan	38

3.4.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil	38
3.4.1.4 Uji Coba Lapangan.....	38
3.4.4 Tes Hasil Belajar.....	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	39
3.5.1 Analisis Data Wawancara	39
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli	39
3.5.3 Analisis Tes Hasil Belajar.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	42
4.1.1.1 Memvalidasi Kesenjangan	42
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan	44
4.1.1.3 Menganalisis Sarana dan Prasarana di Sekolah	49
4.1.1.4 <i>Flowchart dan Storyboard</i>	50
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	53
4.1.2.1 Mengumpulkan Data yang dibutuhkan	53
4.1.2.2 Menentukan Penugasan Proyek pada Model Pembelajaran Project Based Learning	56
4.1.2.3 Menyusun Lembar Validasi	56
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	57
4.1.3.1 Mempersiapkan Konten Materi	58
4.1.3.2 Membuat Produk Pengembangan Aplikasi Pembelajaran .	59
4.1.3.3 Melakukan Uji Validasi	67
4.1.3.3.1 Validasi Ahli Media	68
4.1.3.3.2 Validasi Ahli Materi.....	72
4.1.3.3.3 Validasi Ahli Bahasa.....	74
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	78
4.1.4.1 Evaluasi <i>One to One</i>	78
4.1.4.2 Evaluasi <i>Small Group</i>	82
4.1.4.3 Uji Lapangan <i>Field Test</i>	84

4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	85
4.1.5.1 Hasil Pretest	85
4.1.5.2 Hasil Posttest	87
4.1.5.3 Analisis Keefektifan N-Gain	90
4.1.5.4 Penugasan Proyek (PjBL)	91
4.2 Pembahasan.....	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3.4 Instrumen yang digunakan dalam Penelitian	39
Tabel 3.5 Kriteria Penskoran	40
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Media	40
Tabel 4.1 Bidang Keahlian Validator	68
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Media	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Materi	73
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Bahasa	75
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tahap Expert View	78
Tabel 4.9 Komentar Peserta Didik Terhadap Uji Coba One to One	79
Tabel 4.10 Hasil Tahap Uji One to One	80
Tabel 4.11 Rekapitulasi Uji One to One	81
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan One to One	81
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Small Group	83
Tabel 4.14 Komentar, Saran, dan Perbaikan Small Group	84
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta Didik	86
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Posttest Peserta Didik	87
Tabel 4.17 Hasil Pretest dan Posttest	88
Tabel 4.18 Rerata Pretest-Posttest N-Gain	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Capcut Editor Video</i>	17
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Capcut Editor Video</i>	17
Gambar 2.3 Model ADDIE	20
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 4.1 Wawancara bersama Guru Sejarah SMAN 15 Palembang	45
Gambar 4.2 Analisis Fasilitas Sarana dan Prasarana	49
Gambar 4.3 Flowchart Pengembangan Capcut.....	51
Gambar 4.4 Storyboard Pengembangan Capcut	52
Gambar 4.5 Pengambilan Data ke Situs Tanjung Aro	53
Gambar 4.6 Titik Peninggalan Situs Tanjung Aro.....	54
Gambar 4.7 Wawancara bersama Narasumber 1	55
Gambar 4.8 Wawancara bersama Narasumber 2	55
Gambar 4.9 Uji Coba One to One	79
Gambar 4.10 Uji Coba Small Group.....	82
Gambar 4.11 Field Test	85
Gambar 4.12 Penugasan Proyek Infografis	92
Gambar 4.13 Hasil Proyek Infografis Peserta Didik	92

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rekapitulasi Pretest Peserta Didik.....	86
Grafik 4.2 Rekapitulasi Pretest Peserta Didik	87

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “ Pengembangan *Capcut* Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam Kelas X SMA Negeri 15 Palembang yang diterapkan di kelas X IPS 1, IPS 2, IPS 3. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan Model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan menyebarkan kusioner kepada peserta didik. Adapun hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual dengan *Capcut* berbasis *Project Based Learning* sangat valid dan memiliki dampak efektivitas. Kevalidan media pembelajaran audiovisual dengan *Capcut* dinilai oleh tiga para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kepraktisan media audiovisual berupa *Capcut* menghasilkan penilaian baik dengan skor 85,75%. Efektivitas media pembelajaran audiovisual dengan *Capcut* terlihat peningkatan yang sangat signifikan dari skor 60,34 menjadi 93,10. Hal ini menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual dengan *Capcut* Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam Kelas X SMA Negeri 15 Palembang memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci: Pengembangan, *Capcut*, *Project Based Learning*, Kevalidan, Efektivitas

Disetujui,
Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Capcut Based on Project Based Learning on Megalithic Distribution Material at the Tanjung Aro Site, Pagar Alam City Class X SMA Negeri 15 Palembang which is applied in class This research is development research using the ADDIE Model. Data collection techniques through observation, interviews, and distributing questionnaires to students. The results of this research and development show that the audiovisual learning media with Capcut based on Project Based Learning is very valid and has an effective impact. The validity of audiovisual learning media with Capcut was assessed by three experts, namely media experts, language experts and material experts. The practicality of audiovisual media in the form of Capcut resulted in a good assessment with a score of 85.75%. The effectiveness of audiovisual learning media with Capcut saw a very significant increase from a score of 60.34 to 93.10. This shows that the development of audiovisual learning media with Capcut based on project based learning on material on the distribution of megaliths at the Tanjung Aro site, Pagar Alam City, Class X SMA Negeri 15 Palembang has valid and effective values.

Keywords: Development, Capcut, Project Based Learning, Validity, Effectiveness

Approved by,
Advisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Cerified by,
Coordinator of the History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman (Maldonado, 2022). Perubahan ini dapat dilihat dari praktik pendidikan tradisional menjadi praktik pendidikan modern (Alfath *et al.*, 2022; Adarkwah *et al.*, 2023; Imran *et al.*, 2023). Praktik pendidikan modern dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dengan sumber daya manusia yang berkualitas bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang inovatif, yang dapat mengembangkan potensi peserta didik (M. Fai *et al.*, 2023).

Pendidik dapat mewujudkan pembelajaran inovatif dengan memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki (Kozłowska-Barrios, 2023). Salah satu kunci dari penerapan pembelajaran inovatif adalah “*Learning is Fun*”, yang dapat diartikan sebagai pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar efektif dan tidak membosankan (Chan *et al.*, 2019). Dengan menerapkan pembelajaran menyenangkan maka proses belajar di kelas akan menjadi aktif dan menarik (Amalia Hasanah *et al.*, 2023).

Terdapat beberapa faktor penunjang pembelajaran yang menyenangkan, seperti metode pembelajaran, materi yang diajarkan oleh pendidik, serta media yang digunakan (Rózewski *et al.*, 2021). Metode pembelajaran merupakan sebuah langkah operasional serta strategi agar dapat mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Umumnya pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik dalam materi yang diajarkan tergantung cara pendidik menyampaikan isi materi (Larsson *et al.*, 2021). Dalam hal ini pendidik dituntut untuk perlu memahami dan juga mempelajari metode pengajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik (Lusiana, 2022).

Metode pembelajaran yang menarik dapat diiringi dengan pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif. Media yang kreatif biasanya mengikuti kemajuan perkembangan teknologi (Dharmayani *et al.*, 2022). Dengan adanya perkembangan

teknologi dapat menciptakan pengajaran yang bermakna dan berkualitas tinggi sesuai dengan harapan kurikulum merdeka belajar (Annisa *et al.*, 2019). Merdeka belajar menurut Menteri Dikbudristek, Nadiem Anwar Makarim menyatakan bahwa konsep yang diterapkan dengan cara melakukan pengembangan pendidikan dimana seluruh pemangku kepentingan diharapkan menjadi faktor perubahan serta keberhasilan seperti pada penerapan kurikulum merdeka belajar (*agent of change*) (Purnawanto, 2022; Ibrahim *et al.*, 2022).

Keberhasilan penerapan kurikulum merdeka belajar mencakup perbaikan teknologi termasuk fasilitas platform pendidikan nasional (Asuncion *et al.*, 2023). Merdeka belajar juga merupakan suatu usaha yang dilakukan agar peserta didik dapat bebas memilih pelajaran yang diminati tanpa adanya desakan dari individu lain (Zen *et al.*, 2023). Hal ini dilakukan agar para peserta didik dapat optimal dalam mengasah bakat yang mereka miliki untuk berkarya bagi bangsa dan negara sendiri (Asmayawati *et al.*, 2024)

Kebutuhan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kualitas terbaik saat ini mengharuskan pendidik untuk mempunyai kemampuan *Technological Pedagogical and Content Knowledge*, sehingga pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan yang dapat memberikan berbagai macam informasi yang bersifat efektif dan efisien (Craig *et al.*, 2022; Sun *et al.*, 2023)

Penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih efisien. Pemanfaatan teknologi juga membantu para peserta didik agar mudah mengakses berbagai kebutuhan informasi dalam proses belajar (Zahwa & Syafi'i, 2022). Teknologi dapat melibatkan peserta didik untuk belajar bagaimana pendekatan penyebaran informasi melalui berbagai media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran peserta didik. Kedudukan media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Fitri *et al.*, 2024). Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas maka, pendidik perlu

memperhatikan model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*, *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menghasilkan produk dengan melibatkan peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar (Santos *et al.*, 2023).

Model pembelajaran proyek yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam melakukan aktivitas secara nyata (Ihwono *et al.*, 2023). Melalui *project based learning*, proses dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik untuk ikut dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum (Calavia *et al.*, 2023). *Project based learning* dapat melakukan investigasi mendalam tentang sebuah topik pada dunia nyata, hal ini membawa pengaruh luar biasa bagi atensi dan usaha peserta didik. Dengan menerapkan *project based learning* peserta didik dapat berpikir secara kritis serta memperoleh hasil nyata. Hasil nyata berupa produk dapat dibuat dengan memanfaatkan media berbasis digital (Kabanga' & Bunga, 2022).

Penggunaan media berbasis digital terbagi menjadi tiga jenis yaitu, media audio, visual dan media audiovisual. Dari ketiga jenis media tersebut, media audiovisual banyak digunakan oleh pendidik karena memudahkan dalam menyampaikan materi. Materi yang disampaikan bukan hanya ditujukan kepada peserta didik dengan gaya belajar audio atau visual saja namun gabungan antara keduanya. Salah satu media audiovisual yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah video Beberapa aplikasi yang digunakan untuk membuat video seperti, *kindmaster*, *inshoot*, *PowerDirector*. Namun, peneliti memilih media *Capcut* sebagai aplikasi pengedit dan pembuat video (López-Carril *et al.*, 2022).

Capcut merupakan aplikasi yang populer digunakan oleh kaum milenial saat ini. Media pembelajaran berbasis *Capcut* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah dikarenakan mata pelajaran sejarah selama ini selalu dianggap membosankan dalam penyajian materi berupa metode ceramah dan

meringkas buku (Hanum *et al.*, 2024). Hal ini mengakibatkan banyak para peserta didik yang mengantuk disaat jam pelajaran sejarah. Dengan permasalahan yang ada peneliti akan membuat sebuah materi pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Adapun materi yang diangkat oleh peneliti mengenai Persebaran Megalitikum di Daerah Tanjung Aro Kota Pagar Alam.

Kota Pagaralam umumnya banyak memiliki sejarah persebaran Megalitikum. Akan tetapi, minimnya sumber yang ada sehingga sedikit informasi yang didapatkan untuk pembelajaran sejarah. Peserta didik perlu memahami materi mengenai Pesebaran Megalitikum di Tanjung Aro Kota Pagar Alam. Pendidik juga diharapkan menyajikan materi Pesebaran Megalitikum melalui media pembelajaran menarik agar lebih efektif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di salah satu SMA Kota Palembang yang sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

Maka peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 15 Palembang, alasan peneliti memilih SMA tersebut dikarenakan sekolah tersebut sudah terakreditasi A dan juga menerapkan kurikulum merdeka belajar serta memiliki fasilitas yang lengkap untuk menerapkan produk dalam bentuk video sebagai kebutuhan pembelajaran dikelas. SMA Negeri 15 Palembang berlokasi di Jl. Aipda Karel Satsuit Tubun No.10, 17 Ilir, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Observasi dilakukan terhadap seperti didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 15 Palembang, hal ini dikarenakan peserta didik akan menerima materi mengenai Pesebaran Megalitikum di dunia Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa materi Pesebaran Megalitikum dapat menarik bagi peserta didik di SMA Negeri 15 Palembang dengan menggunakan media pembelajaran. Sehingga hal tersebut meminimalisir dalam persoalan pembelajaran sejarah yang ada. Adapun media yang dipilih dari audiovisual yakni berbasis *Capcut* editor Video. Media pembelajaran berbasis *Capcut* Editor Video sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Capcut Editor Video merupakan media pembelajaran audiovisual yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik untuk pendidik maupun peserta didik. Pendidik dapat menayangkan video menarik serta bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Adanya media pembelajaran tersebut waktu yang digunakan menjadi efisien, hemat dan tidak banyak memakan biaya.

Penggunaan *Capcut* Editor Video dalam media pembelajaran berperan penting untuk mengedit materi persebaran megalitikum dengan berbagai fitur yang sangat lengkap. Seperti memotong *frame*, memilih efek, filter, menambahkan audio dan masih banyak lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan interpretasi latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Capcut* materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam untuk Kelas X SMA Negeri 15 Palembang?
2. Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Capcut* materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam untuk Kelas X SMA Negeri 15 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Capcut* materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam untuk Kelas X SMA Negeri 15 Palembang
2. Untuk mengetahui respon peserta didik serta keefektifan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan media *Capcut* materi Persebaran Megalitikum di Situs Tanjung Aro Kota Pagar Alam untuk Kelas X SMA Negeri 15 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

a) Bagi Guru

Media pembelajaran audiovisual berbasis CapCut Editor Video merupakan produk penelitian sebagai opsi alternatif untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

b) Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk semakin termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Untuk acuan mengembangkan inovasi media pembelajaran media dengan tujuan bisa meningkatkan mutu pendidikan.

aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abou-Ibrahim, H., & Hamzeh, F. (2022). Understanding Stakeholders' impact on design workflow dynamics using agent-based modeling. *Automation in Construction*, 138(February 2021), 104254. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2022.104254>
- Adarkwah, M. A., & Huang, R. (2023). Blended learning for the “multi-track” undergraduate students in Ghana in an adverse era. *Scientific African*, 21, e01772. <https://doi.org/10.1016/j.sciaf.2023.e01772>
- Adusius. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran melalui Supervisi Akademik. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 4, 10–18.
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Ananda Hasibuan, R., Fikri, A., & Setri Pernantah, P. (2023). Intergrasi Masjid Raya Syahabuddin di Siak Sebagai Sejarah Lokal Riau Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X. *Journal on Education*, 6(1), 3625–3634. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3460>
- Anindyarini, A., Rokhman, F., Mulyani, M., & . A. (2018). Behavioristic Theory and Its Application in the Learning of Speech. *KnE Social Sciences*, 3(9), 522. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2714>
- Annisa Alfath, Fara Nur Azizah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora, Dan Pendidikan*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.73>
- Annisa, L. H., & Mahendrawathi, E. R. (2019). Impact of alignment between social media and business processes on SMEs' business process performance: A conceptual model. *Procedia Computer Science*, 161, 1106–1113.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.222>

Asmayawati, Yufiarti, & Yetti, E. (2024). Pedagogical innovation and curricular adaptation in enhancing digital literacy: A local wisdom approach for sustainable development in Indonesia context. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(1), 100233.

<https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100233>

Asuncion, A. C., de Vera Asuncion, A., Macalipis, J. G., Borromeo, C. M. T., Rivera, J. C., & Limon, M. R. (2023). Weaving gaps in garments education technology: Crafting a skill-based E-toolkit based on Taba's curriculum development model. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100656.

<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100656>

B R, A., & G, B. (2023). Utilizing Blogs on ESL learners' vocabulary learning through social constructivist theory: A descriptive study. *MethodsX*, 10(December 2022), 101970. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2022.101970>

Bermudez, V. N., Salazar, J., Garcia, L., Ochoa, K. D., Pesch, A., Roldan, W., Sotolara, S., Gomez, W., Rodriguez, R., Hirsh-, K., Ahn, J., & Bustamante, A. S. (2023). Early Childhood Research Quarterly Designing culturally situated playful environments for early STEM learning with a Latine community ☆. *Early Childhood Research Quarterly*, 65(March), 205–216.

<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.06.003>

Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., & Biologi, I. (2023). VALIDITAS DAN KEPRAKTISAN LKPD PjBL (PROJECT BASED LEARNING) MATERI BIOTEKNOLOGI UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BIOENTREPRENEURSHIP Validity And Practicality of Lkpd Pjbl (Project Based Learning) Biotechnology Materials for Training Bioentrepreneurship Ski. *Dhea Isnawati*, 12(2), 515–524.

Blinkoff, E., Nesbitt, K. T., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238(June), 103983.

<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>

- Bramley, N. R., & Xu, F. (2023). Active inductive inference in children and adults: A constructivist perspective. *Cognition*, 238(May), 105471. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2023.105471>
- Calavia, M. B., Blanco, T., Casas, R., & Dieste, B. (2023). Making design thinking for education sustainable: Training preservice teachers to address practice challenges. *Thinking Skills and Creativity*, 47(October 2022). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101199>
- Canbaloglu, G., Treur, J., & Wiewiora, A. (2022). Multilevel organisational learning in a project-based organisation: Computational analysis based on a 3rd-order adaptive network model. *Procedia Computer Science*, 213(C), 71–82. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.11.040>
- Carberry, D. E., Bagherpour, K., Beenfeldt, C., Woodley, J. M., Mansouri, S. S., & Andersson, M. P. (2023). A roadmap for designing eXtended reality tools to teach unit operations in chemical engineering: Learning theories & shifting pedagogies. *Digital Chemical Engineering*, 6(December 2022), 100074. <https://doi.org/10.1016/j.dche.2022.100074>
- Chan, S. C. H., Wan, J. C. L., & Ko, S. (2019). Interactivity, active collaborative learning, and learning performance: The moderating role of perceived fun by using personal response systems. *International Journal of Management Education*, 17(1), 94–102. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.004>
- Craig, C. A., Petrun Sayers, E. L., Gilbertz, S., & Karabas, I. (2022). The development and evaluation of interdisciplinary STEM, sustainability, and management curriculum. *International Journal of Management Education*, 20(2), 100652. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100652>
- Dai, Z., Xiong, J., Zhao, L., & Zhu, X. (2023). Smart classroom learning environment preferences of higher education teachers and students in China: An ecological perspective. *Heliyon*, 9(6), e16769. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16769>
- Damayanti, et all. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.

- 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>
- Dewi, N. S., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 223–230. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.60269>
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>
- Efgivia, M. G., Ardiansyah, C., Rusmayana, T., & Zuhdi, M. (2021). Implementation of Behavioristic Learning Theory in the Online Learning Process at SMP PGRI Gandoang Class VII. *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)*, 585, 203–207. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.031>
- Eßling, I., Todorova, M., Sunder, C., Steffensky, M., & Meschede, N. (2023). The development of professional vision in pre-service teachers during initial teacher education and its relationship to beliefs about teaching and learning. *Teaching and Teacher Education*, 132, 104250. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104250>
- Fitri, A. N., Rahmattullah, M., Nor, B., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 130–138. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>
- Haataja, E. S. H., Tolvanen, A., Vilppu, H., Kallio, M., Peltonen, J., & Metsäpelto, R. L. (2023). Measuring higher-order cognitive skills with multiple choice questions –potentials and pitfalls of Finnish teacher education entrance.

<https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103943>

Hanum, I., Umar, A., Rosmaini, R., & Febriana, I. (2024). *Effectiveness of Using Capcut Video Learning Media in Curriculum Analysis Courses for Indonesian Language and Literature Education Study Program Students, FBS UNIMED.*

<https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342327>

Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>

Huang, X., Huss, J., North, L., Williams, K., & Boyd-Devine, A. (2023). Cognitive and motivational benefits of a theory-based immersive virtual reality design in science learning. *Computers and Education Open*, 4(May 2022), 100124.

<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100124>

Ihwono, R., Mariono, A., & Dewi, U. (2023). Multimedia Web Learning Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sma. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 413–419.

<https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4566>

Imran, R., Fatima, A., Elbayoumi Salem, I., & Allil, K. (2023). Teaching and learning delivery modes in higher education: Looking back to move forward post-COVID-19 era. *International Journal of Management Education*, 21(2), 100805.

<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100805>

Indrayanti, I., & Romadhon, S. A. (2024). *PENGUATAN PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL AIDS DALAM PEMEROLEHAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS*. 8(1), 1079–1086.

Islam, K. F., Awal, A., Mazumder, H., Munni, U. R., Majumder, K., Afroz, K., Tabassum, M. N., & Hossain, M. M. (2023). Social cognitive theory-based health promotion in primary care practice: A scoping review. *Heliyon*, 9(4), e14889.

<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14889>

Izzah, S. M., Matematika, T., Nabhar, N., Auliya, F., & Matematika, T. (2023). *PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL.*

1(9), 763–774.

- Jacobs, C., Wheeler, J., Williams, M., & Joiner, R. (2023). Cognitive interviewing as a method to inform questionnaire design and validity - Immersive Technology Evaluation Measure (ITEM) for healthcare education. *Computers & Education: X Reality*, 2(March), 100027. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100027>
- Kabanga', T., & Bunga, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas V SDN 119 Sarira. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(3), 19–22. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i3.1466>
- 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>
- Kokkonemi, M., & Isomöttönen, V. (2023). A systematic mapping study on group work research in computing education projects. *Journal of Systems and Software*, 204, 111795. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2023.111795>
- Korzeniowska, D., & Sułkowski, Ł. (2020). Going beyond cognitive approach to behavioral stream in economic sciences: Behavioristic and evolutionary perspectives. *Journal of Entrepreneurship, Management and Innovation*, 16(2), 13–35. <https://doi.org/10.7341/20201621>
- Kozłowska-Barrios, A. (2023). Media and information literacy (MIL) in library classrooms: Content analysis of news evaluative criteria in instructional worksheets and checklists. *Journal of Academic Librarianship*, 49(3), 102680. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2023.102680>
- Liu, Y. (2023). Matches and mismatches between university teachers' and students' perceptions of E-learning: A qualitative study in China. *Heliyon*, 9(6), e17496. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17496>
- López-Carril, S., Alguacil, M., & Anagnostopoulos, C. (2022). LinkedIn in sport management education: Developing the students' professional profile boosting the teaching-learning process. *International Journal of Management*

- Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100611>
- López-Fernández, C., Tirado-Olivares, S., Mínguez-Pardo, R., & Cózar-Gutiérrez, R. (2023). Putting critical thinking at the center of history lessons in primary education through error- and historical thinking-based instruction. *Thinking Skills and Creativity*, 49(December 2022). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101316>
- Lucas-Palacios, L., Trabajo-Rite, M., & Delgado-Algarra, E. J. (2023). Heritage education in initial teacher training from a feminist and animal ethics perspective. A study on critical-empathic thinking for social change. *Teaching and Teacher Education*, 129. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104153>
- LUSIANA, V. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(2), 165–177. <https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1198>
- M. Fai, A. A., Wahjoedi, W., & Gunarto, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 103–112. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.58886>
- Mahmudi, M. R., Apriani, R., & ... (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa *Jurnal Bastra (Bahasa Dan ...)*, 8(4). <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.226>
- Maldonado, K. (n.d.). *A new decade for social changes Pedagogical strategies for the learning of medicine students*. 27, 2022.
- Meditama, R. F. (2021). Pendidikan vokasi sebagai elemen fundamental menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 1, 443–452.
- Moure Abelenda, A., Aiouache, F., & Moreno-Mediavilla, D. (2023). Adapted business model canvas template and primary market research for project-based

- learning on management of slurry. *Environmental Technology and Innovation*, 30, 103106. <https://doi.org/10.1016/j.eti.2023.103106>
- MS, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Penerapannya. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.534>
- Nagy, V., & Duma, L. (2023). Measuring efficiency and effectiveness of knowledge transfer in e-learning. *Heliyon*, 9(7), e17502. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17502>
- Nair, M. G., & Suryan, A. (2020). Trans-disciplinary project based learning models for community service. *Procedia Computer Science*, 172, 735–740. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.105>
- Nugraha, T. S. (2022). *Inovasi Kurikulum*. 250–261.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Odland, A. U., Sandahl, R., & Andreasen, J. T. (2023). Chronic corticosterone improves perseverative behavior in mice during sequential reversal learning. *Behavioural Brain Research*, 450(April), 114479. <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2023.114479>
- Oje, A. V, Hunsu, N. J., & May, D. (2023). Computers & Education : X Reality Virtual reality assisted engineering education : A multimedia learning perspective. *Computers & Education: X Reality*, 3(July 2022), 100033. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100033>
- 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>
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 15(2), 76–87.
- Rózewski, P., Lobacz, K., & Malinowska, M. (2021). Multi-dimensional support for development of visual literacy in engineering education. *Procedia*

Computer Science, 192, 4810–4819.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.259>

Russo, S., Dellafiore, F., Vangone, I., Bassola, B., & Arrigoni, C. (2023). The process of learning and professional development according to nursing students' experience during Covid-19: A constructivist grounded theory study. *Nurse Education in Practice*, 66(April 2022), 103502.

<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103502>

Sahaat, Z., Nasri, N. M., & Abu Bakar, A. Y. (2020). *ADDIE Model In Teaching Module Design Process Using Modular Method: Applied Topics in Design And Technology Subjects*. 464(Psshers 2019).

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.161>

Salamah, U., Mufidah, N., Agil, I. M. Bin, & Soumena, I. M. P. H. (2021). Application of Behavioristic Learning Theory in Learning “Ta’lim Afkar.” *Proceedings of the International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)*, 529(Iconetos 2020), 620–624.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.090>

Santos, C., Rybska, E., Klichowski, M., & Jankowiak, B. (2023). ScienceDirect Science education through project-based learning: a case study. *Procedia Computer Science*, 219(2022), 1713–1720.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.465>

Sayaf, A. M. (2023). Adoption of E-learning systems: An integration of ISSM and constructivism theories in higher education. *Heliyon*, 9(2), e13014.

<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13014>

Shahade, A. K., Walse, K. H., Thakare, V. M., & Atique, M. (2023). Multi-lingual opinion mining for social media discourses: an approach using deep learning based hybrid fine-tuned smith algorithm with adam optimizer. *International Journal of Information Management Data Insights*, 3(2), 100182.

<https://doi.org/10.1016/j.ijime.2023.100182>

Sokip, Akhyak, Kozin, & Soim. (2019). the Implementation of Behavioristic Learning Theory in Senior High School. *International Journal of Advanced*

- Research*, 7(2), 874–878. <https://doi.org/10.21474/ijar01/8557>
- Stam, K., van Ewijk, E., & Chan, P. W. (2023). How does learning drive sustainability transitions? Perspectives, problems and prospects from a systematic literature review. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 48(April), 100734. <https://doi.org/10.1016/j.eist.2023.100734>
- Steffen, T., Fly, A., & Stobart, R. (2022). Project-Based Learning for Control of Hybrid Powertrains using a Simulation Model. *IFAC-PapersOnLine*, 55(17), 25–30. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.09.220>
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review*, 40(June), 100546. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>
- 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., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3112>
- Syed, L., Alsaedi, A., Alhuri, L. A., & Aljohani, H. R. (2023). Hybrid weakly supervised learning with deep learning technique for detection of fake news from cyber propaganda. *Array*, 19(April), 100309. <https://doi.org/10.1016/j.array.2023.100309>
- Teichmann, M., Ullrich, A., & Gronau, N. (2019). Subject-oriented learning - A new perspective for vocational training in learning factories. *Procedia Manufacturing*, 31, 72–78. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2019.03.012>
- Walldén, R., & Larsson, P. N. (2021). “Can you take a wild guess?” Using images and expanding knowledge through interaction in the teaching and learning of history. *Linguistics and Education*, 65.

<https://doi.org/10.1016/j.linged.2021.100960>

- Wang, M., Armstrong, S. J., Li, Y., Li, W., Hu, X., & Zhong, X. (2023). The influence of leader-follower cognitive style congruence on organizational citizenship behaviors and the mediating role of trust. *Acta Psychologica*, 238(October 2022), 103964. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103964>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Yotta, E. G. (2023). Accommodating students' learning styles differences in English language classroom. *Heliyon*, 9(6), e17497. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17497>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zen, S., Ropo, E., & Kupila, P. (2023). Constructing inclusive teacher identity in a Finnish international teacher education programme: Indonesian teachers' learning and post-graduation experiences. *Heliyon*, 9(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16455>