

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE PREMIERE RUSH* PADA MATERI
KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG DARUSSALAM
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh:

Siti Hilda Febriyani

NIM : 06041182025010

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE PREMIERE RUSH* PADA MATERI
KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG DARUSSALAM
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Siti Hilda Febriyani

NIM: 06041182025010

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 VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE PREMIERE RUSH* PADA MATERI
KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG DARUSSALAM
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Siti Hilda Febriyani

NIM: 06041182025010

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

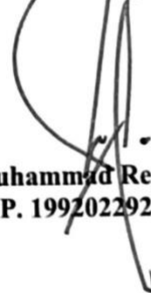
Mengetahui:

**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 VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS *ADOBE PREMIERE RUSH* PADA MATERI
KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG DARUSSALAM
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Siti Hilda Febriyani

NIM: 06041182025010

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 : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.



**Palembang, 3 Mei 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

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



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS ADOBE PREMIERE RUSH PADA MATERI KOLEKSI
KESULTANAN PALEMBANG DARUSSALAM
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Siti Hilda Febriyani

06041182025010

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. 199702292019031013

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat, taufiq, hidayah dan inayyah-Nya yang luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Tidak lupa juga Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Segala perjuangan yang telah saya rasakan hingga mencapai pada titik ini, saya persembahkan kepada orang-orang hebat yang selalu terus menjadi penyemangat, menjadi alasan untuk terus kuat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini :

- Kedua orang tua ku yang selalu aku sayangi, Papaku Kgs M Ruslan, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai jenjang perkuliahan, namun beliau mampu mendidik saya dengan cinta kasihnya, selalu mendoakan, memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai sarjana. Kepada mamaku Siti Khodijah terimakasih sebesar-besarnya yang tiada henti selalu mendo'akan saya, memberikan nasihat dan menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terimakasih yang tiada henti saya ucapkan kepada rumah ternyaman bagi saya.
- Terimakasih kakek-kakek ku Kgs A Roni dan Taruna Jaya walaupun belum sempat menyaksikan langsung penulis menyelesaikan pendidikannya namun penulis yakin mereka bangga melihat penulis telah berhasil pada titik ini. dan nenek-nenek ku Homsiah dan Siti Hawa yang selalu memberikan motivasi pengingat dan penguat penulis untuk terus semangat dalam menyelesaikan studinya.
- Untuk kedua adiku tersayang Kgs. M. Ardiansyah dan Siti Virda Fitriyani. Terimakasih yang selalu menghibur, memberikan semangat dan cintanya kepada penulis. Semangat dan Tumbuhlah menjadi versi terbaik, adik-adikku.
- Terimakasih yang tiada henti untuk seluruh keluarga besar K. A Roni yang telah memberikan semangat, do'a dan motivasi yang tiada henti kepada penulis hingga penulis bisa mencapai pada titi ini.
- Terimakasih juga yang tiada henti untuk seluruh keluarga besar Taruna Jaya yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
- Pembimbing Akademik Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah membimbing dan mengarahkan dari awal perkuliahan sampai dengan tahap skripsi.

Terimakasih pak untuk bimbingannya dan dukungannya, yang telah memberikan ilmu, nasihat, motivasi serta arahnya kepada penulis baik itu dalam dunia perkuliahan maupun juga kehidupan. Sangat banyak pemahaman yang telah saya dapatkan selama dibimbing oleh bapak. Semoga bapak dan sekeluarga selalu diberikan kesehatan.

- Seluruh dosen program studi pendidikan sejarah Universitas Sriwijaya Terimakasih telah memberikan ilmu, dan dedikasinya kepada penulis selama berada dalam bangku perkuliahan. semoga Bapak/Ibu Dosen selalu diberikan kesehatan.
- Terimakasih untuk guru-guruku mulai dari MI Nurul Falah, MTS Nurul Falah dan MA Muhammadiyah 1 Palembang atas segala dedikasi yang diberikan kepada saya, tanpa melalui itu semua saya tidak akan bisa sampai ke titik ini.
- Kakak-kakak tingkat kak putri, kak fatra, kak tamara, kak nara, kak septi, kak anjeli, kak fruty, kak meli Terimakasih atas bantuan, arahan serta pemahamannya kepada penulis hingga penulis bisa menyelesaikan menulis skripsi dengan baik dan terimakasih juga atas semangat dan motivasinya. Sukses selalau kakak-kakak.
- Terimakasih teruntuk Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah , dan rekan-rekan seperjuangan di HIMAPES
- Terimakasih kepada lembaga tempat saya bertumbuh LDF Bo Barokah serta orang-orang hebat yang ada didalamnya. Jazakumullah Khairan Katsiran untuk satu tahun Periode kepengurusan yang sangat berharga banyak pengalaman, cerita berharga penulis dapatkan disini, teruntuk my partner Ersa Lois Anjelina Terimakasih sudah saling menjadi suport sistem yang baik. Sukses selalu untukmu.
- Terimakasih kepada departemen Bisnis Kemitraan Nadwah 2022 dan orang-orang keren dan hebat didalamnya yang telah memberikan pengalaman yang berharga bagi saya, nasihat dan semangatnya yang luar biasa, sukses selalu untuk kita semua dan seperti timeline yang selalu diucapkan #BerkahUntukSemua. dan teruntuk Departemen MMC Nadwah 2023 jazakumullah khairan katsiran banyak hal yang saya dapatkan disini pengalaman, kesempatan yang berharga bagi saya bisa bertumbuh dan ketemu temen-temen dan adik-adik yang keren sukses selalu gais.
- Terimakasih juga untuk lembaga tempat saya bertumbuh selanjutnya yaitu LDK

Nadwah Unsri 2021-2024. Tempat berproses dan bertumbuh yang paling bermakna bersama orang-orang hebat dan keren. Jazakumullah Khairan atas segala banyaknya rajutan kisah indah yang telah terukir disini.

- dan teruntuk bidang Eksternal Nadwah dan orang-orang keren didalamnya M. Abdul Azis, M. Dzakiy Dzabitaah, Muhsinin, M. Adib, Dika Rahmadani, Caroline Fitri Aurora, Umi Masy'amah, Muasdalifa. Jazakumullah Khairan Katsiran telah kebersamai diakhir-akhir semester dengan canda tawanya, syuro' nya, dan banyak hal yang didapatkan selama berada disini, Makasih untuk energi positif nya, Semangat selalu team eksternal 2023.
- Teruntuk Amanda Adelia sepupu ku sekaligus partner disegala hal terimakasih banyak sudah mau mendengarkan penulis dan saling bertukar pikiran terkait perkuliahan maupun kehidupan. terimakasih juga sahabat ku dari sd sampai sekarang Elza Saputri, Amanada Adelia, Diah Nur'aini sudah mau mendengarkan curhatan dari penulis, dan makasih untuk dukungan, semangat, nasihatnya, cinta dan kasihnya. Semoga kita bisa sukses bareng-bareng.
- Teruntuk Fitriah Lana B. Terimakasih untuk dukungan, semangat dan sharing-sharing nya baik itu semasa SMA. maupun saat kita bertemu. Termakasih juga untuk Apriana Sari, Yuniza, Fitri Rahmadani, telah kebersamai penulis semasa SMA dan banyak cerita yang pernah didengarkan bersama-sama. Terimakasih juga untuk teman-teman seperjuangan di MA Muhammadiyah 1 Palembang. Sukses selalu temen-temen.
- Mizharotul Fuadiyah Termakasih banyak diya sudah mau menjadi partner terbaik di segala hal. suport sistem terbaik penulis dalam menyelesaikan skripsinya. Semoga Allah mudahkan setiap langkah kemana pun diya berada. Bismillah ya seperti kata diya semoga kita dipertemukan kembali di versi terbaik pada diri kita masing-masing.
- Annisa Intan juwita Terimakasih nisa salah satu partner terbaik semasa perkuliahan. Terimakasih untuk sambutan hangat yang selalu diberikan saat bekunjung ke kosan dan saat ke linggau, Terimakasih untuk sharing-sharing ceritanya nanti kita sharing ber-3 lagi ya di kesempatan selanjutnya. Sukses selalu nis.
- Fitri Nuraisyah dan Desi Lestari partner perkuliahan yang telah kebersamai di akhir-akhir semester. Terimakasih untuk waktu,dukungan, kesempatan dan cerita-ceritanya. Semoga sukses selalu untuk urusan kedepannya.

- Teruntuk Desy Andraini Terimakasih teman semasa awal perkuliahan yang kadang sharing-sharing tentang perkuliahan maupun kehidupan. sukses selalu des semoga dimudahkan juga dalam menyelesaikan skripsinya dan Teruntuk Vionita terimakasih juga telah membersamai di akhir-akhir semsester. sukses terus untuk urusan kedepannya.
- Teruntuk teman-teman seperjuangan PA. Dwi Putri, Annisa Fatihah, Ergi, Intan Permata, Umi Wulandari, Seruni, Safina Insyirah. Terimakasih banyak untuk bantuannya, perjuangannya, waktunya, pemahamannya sehingga penulis dan kita bisa sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi. Sukses selalu temen-temen.
- Teruntuk temen-temen mentoringku fifah, sinta, septri dan mba windi selaku murobi jazakillah khairan atas waktu pemahaman dan sharing-sharingnya saat mentoring dan salah satu menjadi semangat dan penguat saya dalam menuntut ilmu dan semoga Allah senantiasa berkahi dan mudahkan setiap hal baik yang kita lakukan Aamiin.
- Terimakasih untuk seluruh teman-teman Angkatan 2020 Pendidikan Sejarah semoga sukses selalu teman-teman.
- Teimakasih Kemendikbudristek Republik Indonesia dan Kampus tercinta Universita Sriwijaya yang telah memberikan saya kesempatan untuk menjalani pendidikan S1 di Prodi Pendidikan Sejarah sampai dengan selesai.
- Terimakasih SMA Negeri 10 Palembang yang telah menerima dan memberikan kesempatan bagi saya untuk melakukan proses penelitian skripsi saya.
- Terimakasih untuk ibu munira yang telah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan proses penelitian di SMA Negeri !0 Palembang hingga selesai. Terimakasih juga untuk seluruh siswa-siswi kelas X.3 SMA Negeri 10 Palembang yang telah antusias membantu saya dalam penelitian skripsi ini
- Terimakasih untuk diriku sendiri yang telah berkerja keras berjuang sejauh ini. Tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya. dan ini adalah salah satu pencapaian yang patut dibanggakan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Hilda Febriyani

Nim : 06041182025010

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Adobe Premier Rush pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang”. 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 Peraturan Menteri Pendidikan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi jikalau nantinya ditemukan adanya pelanggaran dalam karya yang telah saya buat sendiri.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat sengaja tanpa paksaan siapa pun dan dari mana pun.

Indralaya 2024



Siti Hilda Febriyani

06041182025010

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur selalu kita panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan bangga dan semangat mempersembahkan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Premier Rush* Pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang". Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tidak bisa sendirian namun dibantu dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung dan memberikan inspirasi.

Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Dr. Syarifuddin, M.Pd., yang telah memimpin, membimbing, dan memberikan wawasan berharga dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih 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 serta kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Negara kita tercinta ini.

Indralaya Maret 2024

Penulis



Siti Hilda Febriyani
06041182025010

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
SURAT PERNYATAAN	xi
PRAKATA	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRAC.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1 Hakikat Belajar	10
2.1.2 Pembelajaran	11
2.2 Pembelajaran Sejarah	12
2.3 Teori Belajar yang Digunakan dalam Penelitian.....	13
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik.....	13
2.3.2 Teori Behavioristik.....	14
2.4 Gaya Belajar	15
2.4.1 Gaya Belajar Visual.....	15
2.4.2 Gaya Belajar Auditori	16

2.5	Keterampilan Pendidik Abad 21	17
2.6	Media Pembelajaran	18
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	18
2.6.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	19
2.6.3	Manfaat Media Pembelajaran	19
2.7	Media Video Pembelajaran	20
2.7.1	Pengertian Video Pembelajaran	20
2.7.2	Jenis-Jenis Media Video Pembelajaran	20
2.7.3	Karakteristik Video Pembelajaran	21
2.8	Media Adobe Premiere Rush	21
2.8.1	Kelebihan Adobe Premiere Rush	22
2.8.2	Kekurangan Adobe Premiere Rush	23
2.9	Materi Kesultanan Palembang Darussalam	23
2.10	Pengembangan Penelitian	28
2.11	Model Pengembangan ADDIE	28
2.12	Penelitian Terdahulu	29
2.13	Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Metode Penelitian	34
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	35
3.3	Prosedur Penelitian	36
3.3.1	Tahap Analisis	37
3.3.2	Desain (<i>design</i>)	39
3.3.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	40
3.3.4	Implementasi (<i>Implement</i>)	42
3.3.5	Evaluasi	43
3.4	Pengumpulan Data	43
3.4.1	Observasi	44
3.4.2	Wawancara	44
3.4.3	Angket atau Kuesioner	45
3.4.4	Uji Coba Produk	45

3.4.5	Validasi Ahli.....	46
3.4.5.1	Uji Coba Perorangan	48
3.4.5.2	Uji Coba Kelompok Kecil.....	49
3.4.5.3	Uji Coba Lapangan.....	49
3.4.6	Tes Hasil Belajar	49
3.5	Teknik Analisis Data.....	50
3.5.1	Analisis Data Validasi Ahli	50
3.5.2	Analisis Tes Hasil Belajar	51
BAB IV PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil Penelitian	53
4.1.1	Analisis	53
4.1.1.1	Analisis Kesenjangan	53
4.1.1.2	Analisis Kurikulum	54
4.1.1.3	Analisis Materi	55
4.1.1.4	Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	58
4.1.1.5	Analisis Karakter Peserta Didik	61
4.1.2	Desain.....	63
4.1.2.1	Mengumpulkan Data	63
4.1.2.2	Merancang Konsep Pembelajaran	64
4.1.2.3	Membuat flowchart	65
4.1.2.4	Membuat <i>Storyboard</i>	65
4.1.3	Pengembangan.....	66
4.1.3.1	Pembuatan Produk Media Video Pembelajaran.....	67
4.1.3.2	Validasi Ahli	70
4.1.4	Implementasi	82
4.1.4.1	Uji Coba Produk <i>One to One</i>	82
4.1.4.2	Uji Coba Produk <i>Small Group</i>	84
4.1.4.3	Uji Coba Produk <i>Field Test</i>	85
4.1.5	Evaluasi	90
4.1.6	Pemberian Tugas Berupa Soal Bersifat Kritis.....	90
4.2	Pembahasan.....	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen yang digunakan dalam penelitian	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	47
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen untuk Tanggapan Peserta Didik	48
Tabel 3. 6 Skor Validasi Ahli.....	50
Tabel 3. 7 Penskoran Validasi.....	50
Tabel 3. 8 Kriteria Kategori Tingkat <i>Ngain</i>	51
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	56
Tabel 4. 2 Cuplikan <i>Storyboard</i>	66
Tabel 4. 3 Tampilan Awal Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Premier Rush</i>	68
Tabel 4. 4 Daftar Identitas Validasi Ahli	71
Tabel 4. 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa	72
Tabel 4. 6 Komentar dan Masukan dari Ahli Bahasa dan Perbaikannya.....	73
Tabel 4. 7 Lembar Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Ahli Materi dan perbaikannya.....	77
Tabel 4. 9 Lembar Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 10 Komentar dan Saran Ahli Media dan Perbaikannya.....	81
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Validasi Para Ahli.....	82
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Produk <i>One to One</i>	83
Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Produk <i>Small Group</i>	84
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta didik	86
Tabel 4. 15 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik.....	88
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	91
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Koleksi tekstil, senjata, pakaian adat, kerajinan, serta koin	27
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE	37
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	59
Gambar 4. 2 Bentuk Evaluasi Persepsi Peserta Didik.....	61
Gambar 4. 3 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	62
Gambar 4. 4 Merancang Konsep Pembelajaran	64
Gambar 4. 5 Data Materi dan Gambar Ke dalam Satu Drive	67
Gambar 4. 6 Tampilan Aplikasi Canva Saat Mengedit Animasi Video.....	68
Gambar 4. 7 Tampilan Aplikasi <i>Adobe Premier Rush</i> saat Mengedit Video	70
Gambar 4. 8 Pelaksanaan Tahapan <i>Pretest</i>	86
Gambar 4. 9 Pelaksanaan Proses Pembelajaran	87
Gambar 4. 10 Pelaksanaan Tahapan <i>Posttest</i>	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Flowchart Materi.....	65
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul.....	119
Lampiran 2. SK Pembimbing.....	120
Lampiran 3. SK Penelitian	122
Lampiran 4. SK Balasan Dinas Pendidikan	123
Lampiran 5. SK Balasan SMA Negeri 10 Palembang	124
Lampiran 6. Lembar Validasi Bahasa	125
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi.....	127
Lampiran 8. Lembar Validasi Media	130
Lampiran 9. Modul Ajar	132
Lampiran 10. Angket One To One.....	147
Lampiran 11. Angket Small Group.....	149
Lampiran 12. Hasil Pretest.....	151
Lampiran 13. Hasil Posttest	152
Lampiran 14. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	153
Lampiran 15. Kartu Bimbingan	154
Lampiran 16. Dokumentasi.....	158

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Premiere Rush* pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X.3 SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan jenis model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Premiere Rush* dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan kepada ahli yaitu bahasa, materi dan media. Adapun hasil validasi ahli bahasa sebesar 4,54 ahli materi sebesar 4,06 dan ahli media sebesar 4,86. Keefektivan dari media peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba produk *field test* pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan perbandingan nilai 57,3% dan N-Gain sebesar 0,76 yang masuk kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Premiere Rush* pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam ini valid dan efektif untuk diterapkan dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X.3 SMA 10 Palembang

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Adobe Premiere Rush, Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam, Validitas, Efektivitas.

Disetujui :

Pembimbing

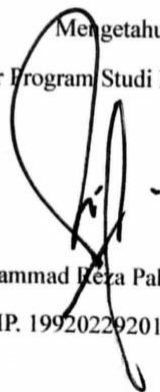


Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP.198411302009121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

ABSTRAC

This research is entitled "Development of Adobe Premiere Rush Based Learning Videos on Material from the Palembang Darussalam Sultanate Collection at SMA Negeri 10 Palembang". This research was carried out in class X.3 of SMA Negeri 10 Palembang. This research is research into the development of the ADDIE model type. This research aims to develop Adobe Premiere Rush-based video learning media with validity and effectiveness that influence student learning outcomes. The validity of learning media is based on the results of expert validation carried out on experts, namely language, material and media. The validation results for language experts were 4.54, material experts were 4.06 and media experts were 4.86. The effectiveness of student media was measured through the field test product trial stage in pretest and posttest activities with a comparison value of 57.3% and an N-Gain of 0.76 which was in the high category. So it can be concluded that the Adobe Premiere Rush Based Learning Video media on the Palembang Darussalam Sultanate Collection Material is valid and effective for application in History Learning in Class X.3 SMA 10 Palembang

Keywords: Learning Media Development, Adobe Premiere Rush, Palembang Darussalam Sultanate Collection, Validity, Effectiveness.

Approved By:

Advisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP.198411302009121004

Certified By,

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Beza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199702292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu parameter bagi kemajuan suatu negara. Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan (Ridhani, 2022). Pendidikan mencerminkan pencapaian tujuan negara Indonesia yang tercantum dalam alinea keempat UUD 1945 (Heras *et al.*, 2021). Pendidikan dalam pengertian yang luas adalah proses pembelajaran sepanjang hidup di berbagai konteks, sedangkan dalam arti yang lebih spesifik, pendidikan adalah proses belajar yang diatur oleh sekolah sebagai lembaga formal (Raffoul *et al.*, 2022).

Seiring berjalannya waktu, pendidikan terus mengalami perkembangan (Geletu & Mihiretie, 2023). Kemajuan teknologi yang pesat ditandai dengan perkembangan dalam komputasi, kecerdasan buatan, dan teknologi lainnya telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara signifikan (Assen & Otting, 2022). Teknologi terus mengalami pembaharuan didasarkan pada penelitian yang terus dilakukan dalam dunia pendidikan (Haerullah & Elihami, 2020).

Penelitian dalam dunia pendidikan terus dilakukan untuk memahami, meningkatkan, dan mengembangkan pendidikan yang lebih efektif (Scharipowitsch, 2022 ; Størksen *et al.*, 2023). Pendidikan sendiri merupakan aktivitas sadar yang dilakukan secara terencana dan terstruktur oleh pendidik dan peserta didik (Gámez *et al.*, 2022). Dengan pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan bakat serta kemampuan yang dimilikinya (Akbar & Noviani, 2019). Kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui proses pembelajaran (Uzun Aksoy *et al.*, 2023).

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi timbal balik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik (Haleem *et al.*, 2022). Dalam proses pembelajaran, pendidik memiliki peran sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang edukatif (Abdurazakov, 2022). Namun, untuk

menciptakan suasana tersebut tidaklah mudah, terdapat berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran (Hidayat *et al.*,2020).

Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk mengingat materi (Indarta *et al.*, 2022; Kirwan *et al.*, 2023). Seharusnya dalam terciptanya proses pembelajaran yang baik pendidik lebih memperhatikan minat belajar, peningkatan kemampuan berpikir, pengembangan karakter dan metode pembelajaran yang menarik (Siegel & Biesta, 2022).

Minat belajar merupakan sikap ketertarikan atau rasa suka, perhatian seorang dengan objek terhadap aktivitas yang sedang dilakukan (Uzun Aksoy *et al.*, 2023). Minat dapat memberikan pengaruh yang positif bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan (Ribosa & Duran, 2023). Oleh karena itu, minat sangat perlu ditanamkan pada diri setiap peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran (Arar *et al.*, 2022). Salah satu faktor penunjang keberhasilan minat belajar peserta didik adalah pendidik.

Dalam bidang pendidikan, pendidik memiliki peran penting dalam mengembangkan cara mengajar yang kreatif dan inovatif (Fatimah *et al.*, 2022) dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang (Salsabila & Agustian, 2021). Berkembangnya teknologi membuat perubahan pada media pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional menjadi modern dengan memanfaatkan internet dan aplikasi pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Nurwadani *et al.*, 2022). Penggunaan media pembelajaran terdiri dari tiga jenis yaitu media visual, audio dan audio visual atau video pembelajaran (Toribio *et al.*, 2022). Kemampuan pendidik dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Audie, 2019).

Media video pembelajaran merupakan cara dalam menyajikan materi

pembelajaran dalam bentuk video, yang proses menyampaikannya dapat dilihat oleh mata dan didengar dengan telinga (Martín *et al.*, 2022). Terdapat banyak macam media yang dapat dipilih untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Yeztiani *et al.*, 2022). Namun, peneliti memilih menerapkan media video dikarenakan efisien dan efektif dalam penerapannya di dalam kelas, memberikan kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, kemampuan video dapat menjelaskan materi dengan jelas, kesesuaian dengan gaya individu yang berbeda, dan mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah. Keunggulan tersebut dapat dibuktikan dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, sehingga dalam hal ini video pembelajaran memiliki keunggulannya tersendiri (Selangit *et al.*, 2022).

Keunggulan dalam penerapan media video pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi dikarenakan berbentuk video yang didalamnya terdapat unsur gambar sekaligus audio yang dapat diputar berulang kali jika peserta didik merasa belum memahami materi pelajaran dengan benar (Bahadirovna, 2022). Video yang disajikan secara menarik dapat menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik. Maka dari itu, pendidik memerlukan aplikasi dalam mengedit video pembelajaran yang tepat. (Suri *et al.*, 2023; Degner *et al.*, 2022).

Aplikasi sangat penting dalam proses merancang dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif serta efektif (Sair *et al.*, 2019), dalam hal ini aplikasi berfungsi sebagai alat untuk merancang dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Wulantari & Sukardi, 2018). Dalam menciptakan media pembelajaran berbentuk video, peneliti menggunakan aplikasi berbasis *Adobe Premiere Rush*. (Avania & Sholikhah, 2021).

Adobe Premiere Rush merupakan aplikasi yang cocok digunakan dalam mengedit video karena di dalamnya telah dilengkapi fitur-fitur yang canggih sangat mendukung dalam pembuatan video bahkan pengguna aplikasi ini sudah banyak serta mendapatkan ulasan yang baik (Kim, 2020). Pendidik maupun peserta didik pun dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini

karena penyimpanan ruangnya tidak terlalu besar. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik dalam menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Rush* Android yang dilengkapi dengan berbagai keunggulan (Wulandari & Syarifuddin, 2022).

Adobe Premiere Rush Android memiliki keunggulan tersendiri (Castillo *et al.*, 2021). Diantaranya interface software ini sangat mudah dipahami, tiap pilihan fitur tertata jelas, sehingga siapa pun bisa menggunakannya. Pilihan fiturnya pun beragam dan sangat mempermudah pekerjaan editor video. (Pablo *et al.*, 2020). melalui keunggulan ini sebuah video pembelajaran nantinya akan tercipta sesuai kebutuhan Peserta didik untuk memahami materi secara operasional konkrit dan mengarahkan kepada kemampuan berpikir kritis (Ahmadi & Khoriyah, 2020).

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan seseorang agar dapat menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan pribadi maupun masyarakat, hal ini dikarenakan pemikiran kritis mampu menganalisis, mengevaluasi informasi yang relevan, menggunakan ide-ide abstrak, berpikir terbuka, serta mengkomunikasikannya dengan efektif (Liu & Pásztor, 2022). Kemampuan berpikir tingkat tinggi juga sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah untuk menganalisis peristiwa sejarah dan menyajikan hasilnya ke dalam bentuk tulisan dalam bentuk materi sejarah sesuai dengan fakta-fakta sejarah yang ditemukan (Armour, 2021)

Materi pelajaran sejarah dimasa modern perlu adanya sebuah pengembangan yang baru, karena tidak sedikit peserta didik menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan diidentik dengan materi yang hanya bersifat teoritis (Astutik, 2020). Seharusnya peserta didik mampu diarahkan kepada cara berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran. Berkaca dari pendapat tersebut menerapkan media video pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif dalam mengajarkan materi sejarah dengan pembahasan mengenai Kesultanan Palembang Darussalam yang inovatif bagi peserta didik di SMA Negeri 10 Palembang (Munawar & Suryadi, 2019).

Sebagai seorang pelajar Palembang sangat wajib mengetahui asal usul

daerahnya, salah satunya yaitu mengenal tentang Kesultanan Palembang dan Koleksi Peninggalannya. Kesultanan Palembang Darussalam merupakan sebuah kerajaan yang telah membawa dan mensyiarkan ajaran agama Islam serta memberikan dampak dalam kehidupan masyarakat khususnya di wilayah Palembang yang saat ini masih dapat dirasakan, dapat dibuktikan dari adanya bangunan museum Sultan Mahmud Badaruddin II (Iskandar & Wasisto, 2020). Palembang tidak terlepas dari perpaduan antara Jawa, Tionghoa, dan penduduk setempat. Ketiga kelompok ini memainkan perannya masing-masing dalam lingkaran kehidupan di Kota Palembang. (Soli *et al.*, 2022).

Museum merupakan tempat yang ditujukan untuk semua orang dengan tujuan untuk mengumpulkan, menjaga, dan mengedukasi masyarakat tentang berbagai objek studi edukasi dan pariwisata. Salah satu koleksi museum yang dapat digunakan sebagai bahan video pembelajaran adalah Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam (Asmara, 2019)

Menjadikan materi Kesultanan Palembang Darussalam dan mengangkat Koleksi terkait Kesultanan Palembang Darussalam yang dikembangkan dengan penerapan video pembelajaran, lebih efektif untuk digunakan karena di era sekarang peserta didik lebih cenderung menyukai media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu memfasilitasi komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, dengan begitu dapat memastikan proses belajar dapat berjalan dengan efisien.

Mengacu pada pernyataan di atas, inovasi menciptakan sebuah media pembelajaran yang berbasis pada teknologi menjadi relevan dengan gaya belajar peserta didik saat ini. Oleh karena itu, peneliti akan merancang media video pembelajaran yang memanfaatkan secara singkat materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam. dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi sejarah khususnya materi Kesultanan Palembang Darussalam.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner melalui google form kepada peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 10 Palembang sebagai langkah awal pengamatan, data menunjukkan bahwa 65,5% proses pembelajaran telah

didukung penggunaan teknologi dan sebanyak 51,7% peserta didik menyatakan bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sebanyak 58,6% peserta didik menjawab bahwa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam mendukung memahami materi pembelajaran sejarah.

Observasi juga dilakukan dengan mewawancarai seorang guru sejarah yang sekaligus wali kelas dari kelas X.3. guru tersebut menyatakan bahwa sekolah tersebut sulit mendapatkan izin jika peserta didik melakukan pembelajaran di luar kelas karena mempertimbangkan jumlah peserta didik yang terlalu banyak sehingga khawatir terjadi risiko yang tidak diinginkan, sulitnya mengawasi setiap peserta didik, dan alasan lainnya. hal ini membuat kemungkinan untuk mengadakan kunjungan belajar ke museum sangat kecil. selain itu guru tersebut juga mengungkapkan bahwa penerapan video pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat tepat untuk dilaksanakan.

Alasan peneliti memilih materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam adalah karena Palembang merupakan salah satu wilayah mayoritas penduduknya beragama Islam. namun kebanyakan peserta didik masih tidak mengetahui betul sejarah dari Kesultanan Palembang Darussalam dan museum Sultan Mahmud Badaruddin 2 setidaknya bisa memberikan gambaran kepada peserta didik terkait Kesultanan Palembang Darussalam, karena dengan kita mengetahui mengenai sejarah lokal rasa cinta terhadap daerah akan muncul dalam hati kita.

Untuk menguatkan penelitian ini didasari oleh penelitian terdahulu sebagai contoh dalam mengembangkan media audio visual berbasis *Adobe Premiere Rush* Android tentang koleksi Kesultanan Palembang Darussalam kelas X.3 SMA Negeri 10 Palembang.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Plotagon* Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi analisis kebutuhan, karakteristik, dan respon siswa terhadap video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Plotagon*. Penelitian ini menggunakan metode *Research*

and Development dengan pengumpulan data melalui metode dokumentasi, wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbantuan *Plotagon* dinilai sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dari ahli materi menunjukkan rerata nilai sebesar 86,8%, sedangkan dari ahli media sebesar 89,28%. Respons guru terhadap media video pembelajaran berbantuan *Plotagon* menunjukkan persentase "Setuju" sebesar 66,7% dan "Sangat Setuju" sebesar 33,3%. Sementara respons siswa menunjukkan persentase "Setuju" sebesar 34,72% dan "Sangat Setuju" sebesar 65,28%. Dari hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan *Plotagon* diterima dengan baik oleh pengguna dan merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan guru dan siswa, serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran (Syarif *et al.*, 2023).

Penelitian selanjutnya berjudul "*The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills*" penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis pendekatan CTL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada penerapan media ini dibuktikan bahwa peserta didik mengalami rasa antusias, tertarik dan merasa bahagia dalam pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya pada hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa 25 siswa telah memenuhi KKM sedangkan tes hasil kemampuan peserta didik menunjukkan 20 siswa sudah memenuhi KKM dengan kata lain, temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa (Sarwinda *et al.*, 2020).

Penelitian terdahulu selanjutnya berjudul "*The Development Of Audio Visual Learning Media Youtube Video Of Hindu-Buddhist Sites In Banyuwangi Towards History Learning In Grade Of High School*" Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang memenuhi standar dan telah divalidasi, serta menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk

pembelajaran sejarah. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall* yang melibatkan tujuh tahap, mulai dari riset dan pengumpulan informasi hingga revisi produk operasional. Produk yang dihasilkan telah disetujui oleh ahli konten, ahli media, dan desain. Validasi isi mencapai 93,3%, sedangkan validasi media mencapai 91,66%. Respons dari pendidik menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 90%. Hasil uji coba dengan kelompok kecil dan besar menunjukkan efektivitas yang bervariasi, namun secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual video Youtube efektif dalam pembelajaran sejarah kelas X (Sintya *et al.*, 2019).

Kebaharuan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah dari segi materi yaitu mengenai Kesultanan Palembang Darussalam yang memperkenalkan koleksi yang ada di museum Sultan Mahmud Badaruddin II relevan dengan materi di sekolah menengah atas. Selanjutnya akan mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Adobe Premiere Rush* yang sebelumnya belum banyak yang mengetahui aplikasi tersebut dapat menciptakan media pembelajaran berbasis video. dan selanjutnya untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik pada penerapan media video pembelajaran materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam berbasis *Adobe Premier Rush* dan media ini akan diterapkan di kelas X.3 SMA Negeri 10 Palembang.

Sehingga dari penjelasan diatas peneliti menanggapi bahwa perlu dilakukannya penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Premiere Rush* pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang ”**

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Adobe Premier Rush* pada materi pembelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Palembang
- 2) Bagaimana cara valid mengembangkan media video pembelajaran

berbasis *Adobe Premiere Rush* Android materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang ?

- 3) Bagaimana efektivitas pengembangan media video pembelajaran berbasis *Adobe Premiere Rush* Android materi kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Agar mengetahui cara mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Adobe Premier Rush* pada materi pembelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Palembang
- 2) Agar mengetahui tingkat validitas media video pembelajaran berbasis *Adobe Premiere Rush* pada Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang
- 3) Agar mengetahui efektivitas upaya pengembangan Media Video Pembelajaran berbasis *Adobe Premiere Rush* Android Materi Koleksi Kesultanan Palembang Darussalam di SMA Negeri 10 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- 1) Bagi siswa
Memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran, menumbuhkan minat serta semangat peserta didik agar tertarik mengikuti proses belajar mata pelajaran sejarah dan melatih peserta didik dalam berpikir secara kritis pada proses pembelajaran sejarah
- 2) Bagi guru
Memudahkan guru mentransfer ilmu dalam bentuk materi pelajaran sejarah melalui media video pembelajaran.
- 3) Bagi institusi
Menambah pemahaman pengetahuan mengenai menciptakan media berupa video pembelajaran yang sesuai untuk ditampilkan saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, K., Fajri, I., Yusuf, R., Zailani, M., & Yusoff, M. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PEMBERDAYAAN MANUSIA ITU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBAL . MELALUI PENDIDIKAN INI MANUSIA DAPAT TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL* , “ 2(3), 105–118.
- Abdurazakov, F. A. (2022). PEDAGOGICAL IMPORTANCE OF USING MODULE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF CONTINUOUS EDUCATION ON THE BASIS OF MODERN APPROACHES. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). *Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21 Angga 1* □ , Yunus Abidin 2 , Sofyan Iskandar 3. 6(1), 1046–1054.
- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). *Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. 4(4), 5685–5699.
- Ahmadi, F., & Khoriyah, E. S. (2020). *Inovasi Pendidikan di Era Milenial*. 1–4.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2(1), 18–25.
- Akhyar, M. (2018). *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*. 165(Iccsr), 173–177.
- Al-Hattami, H. M. (2023). Understanding perceptions of academics toward technology acceptance in accounting education. *Heliyon*, 9(1), e13141. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13141>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal*

- Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117.
<https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggito, A., Pujiastuti, P., & Gularso, D. (2021). *The Effect of Video Project-Based Learning on Students ' Critical Thinking Skills during the Covid- 19 Pandemic*. 9490(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.772>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arar, K., Saiti, A., & Guajardo, M. (2022). Redesigning and recomputing the future of education: The role of technology, the learning process, personality traits, and diversity in learning systems. *Power and Education*, 0(0), 1–16. <https://doi.org/10.1177/17577438221117346>
- Asmara, D. (2019). *Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah*. 2, 10–20.
- Assen, J. H. E., & Otting, H. (2022). Teachers' collective learning: To what extent do facilitators stimulate the use of social context, theory, and practice as sources for learning? *Teaching and Teacher Education*, 114, 103702. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103702>
- Astutik, S. (2020). Science , Engineering , Education , and Development Studies (SEEDS): Conference Series. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*, 4(2), 80–86.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Avania, W. F., & Sholikhah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/885>
- Ayundasari, L. (2022). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam

- Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(1), 225. <https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p225-234>
- Bahadirovna, S. D. (2022). *ENRICH EDUCATIONAL CONTENT THROUGH MULTIMEDIA*. 220–221. <https://doi.org/10.15863/TAS>
- Bromberek-Dyzman, K., Jankowiak, K., & Chełminiak, P. (2021). Modality matters: Testing bilingual irony comprehension in the textual, auditory, and audio-visual modality. *Journal of Pragmatics*, 180, 219–231. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.05.007>
- Cahyati, R. (2019). Dr. A.K Gani dan Kiprahnya Dalam Pengabdian Kesehatan Masyarakat di Palembang (1947-1949 M). *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Castillo, S., Calvitti, K., Shoup, J., & Rice, M. (2021). *Production Processes for Creating Educational Videos*. 1–12. <https://doi.org/10.1187/cbe.20-06-0120>
- 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>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3(December 2021), 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 21–36.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Fahrurozi, S. K. (2017). *Indonesian Journal of Informatics Education The Development of Video Learning to Deliver a Basic Algorithm Learning*. 1(2), 49–56.
- Fatimah, W., Malik Iskandar, A., Abustang, P. B., Rosarti, M. S., Iskandar, M., &

- Abustang, B. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9325–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Geletu, G. M., & Mihiretie, D. M. (2023). Professional accountability and responsibility of learning communities of practice in professional development versus curriculum practice in classrooms: Possibilities and pathways. *International Journal of Educational Research Open*, 4(January), 100223. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100223>
- Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (2021). Young People’s health-related learning through social media: What do teachers need to know? *Teaching and Teacher Education*, 102, 103340. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103340>
- Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (n.d.). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Formal Dan Non Formal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 190–207.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Goh, P. S. C., & Rashid, N. A. (2021). Using ADDIE Model for Designing Instructional Strategies to Improve Teaching Competency of Secondary School’s Teachers. *E-Prosiding Webinar Konvensyen Kaunseling Kebangsaan*, 6, 361–371. <https://www.researchgate.net/publication/352863787>
- Hansen, S. (2020). investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil : Jurnal Teoretis Dan Terapan Bidang Rekayasa Sipil*, 27(3). <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Haseli, A., Egdampur, F., Qaderi, K., Kaffashian, M. R., & Delpisheh, A. (2023).

- Nurses and midwives' sleep quality and its associated factors during the early COVID-19 pandemic in Iran. *Heliyon*, 9(4), e15068. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15068>
- Heidler, K., Mou, L., Hu, D., Jin, P., Li, G., Gan, C., Wen, J. R., & Zhu, X. X. (2023). Self-supervised audiovisual representation learning for remote sensing data. *International Journal of Applied Earth Observation and Geoinformation*, 116(August 2022). <https://doi.org/10.1016/j.jag.2022.103130>
- Heras, I., Amor, A. M., Verdugo, M. Á., & Calvo, M. I. (2021). Operationalisation of quality of life for students with intellectual and developmental disabilities to improve their inclusion. *Research in Developmental Disabilities*, 119(July), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.104093>
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>
- Ibanivna, P. O., & Mikolayoyich, G. N. (2018). *STUDYING HISTORY AS AN EDUCATIONAL SPACE ...*
- Ikhsan, N. I., Irfani, F., & Ibdalsyah. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4, 899–917. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i4.1006>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Indayani, R., Supeno, S., & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh videoscribe terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 9(2), 107–115. <https://doi.org/10.23971/eds.v9i2.2008>
- Iskandar, F. A., & Wasisto, J. (2020). Eksistensi Perpustakaan Masa Kesultanan

- Palembang Darussalam dalam Perspektif Ahli. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(3), 383–393. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.3.383-393>
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). *Analisis Keterampilan Abad 21 melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka 21 st Century Skills Analysis through The Implementation of Merdeka Belajar Kampus Merdeka Curriculum*. 7, 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>
- Khoerunisa, E., & Habibah, E. (2020). *PROFIL KETERAMPILAN ABAD 21 (21st CENTURY SOFT SKILLS) PADA MAHASISWA*. 2, 55–68.
- Kim, J. (2020). *Clicked: A Glimpse into the Relationships with Our Mobile Devices*.
- Kirwan, A., Raftery, S., & Gormley, C. (2023). Sounds good to me: A qualitative study to explore the use of audio to potentiate the student feedback experience. *Journal of Professional Nursing*, 47(March), 25–30. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2023.03.020>
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). *ANALISIS GAYA BELAJAR VISUAL , AUDIOTORI DAN BELAJAR SISWA*. 1(1), 79–90.
- Lingitz, L., Gallina, V., Breitschopf, J., Finamore, L., & Sihn, W. (2023). Quality in production planning: Definition, quantification and a machine learning based improvement method. *Procedia Computer Science*, 217(2022), 358–365. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.231>
- Liu, Y., & Pásztor, A. (2022). Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45(December 2021). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>
- Ma'rifatin, R. K. D. N., Amin, F., & Afwah, R. (2022). Konsep Belajar Persfektif Imam Al-Ghazali Ditinjau Dari Perspektif Pendidikan Modern. *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 16(1), 32–38.
- Madekhan, M. (2019). Posisi Dan Fungsi Teori Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Reforma*, 7(2), 62. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.78>

- Magdalena, I., & Affifah, A. N. (2020). Identifikasi Gaya Belajar Siswa (Visual, Auditorial, Kinestetik). *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(April), 1–8.
- Malik, A. R., & S, S. S. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Mobile Elearning dan gaya Belajar Visual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Negeri 1 Maros. *Jurnal Visipena*, 11(1), 194–207.
- Marcilla-Toribio, I., Moratalla-Cebrián, M. L., Bartolomé-Guitierrez, R., Cebada-Sánchez, S., Galán-Moya, E. M., & Martínez-Andrés, M. (2022). Impact of Service-Learning educational interventions on nursing students: An integrative review. *Nurse Education Today*, 116(April). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105417>
- Martín-Gámez, C., García-Durán, D., Fernández-Oliveras, A., & Torres-Blanco, V. (2022). Factors to consider from education to promote an image of science and technology with a gender perspective. *Heliyon*, 8(10). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11169>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Jurnal*, 2(2), 49–57.
- Maslukiyah, N., & Rumondor, P. (2020). *Implementasi Konsep Belajar Humanistik pada Siswa dengan Tahap Operasional Formal di SMK Miftahul Khair The Implementation of Humanistic Learning Concept on Students with Formal Operational Stage at Miftahul Khair Vocational School*. 25(3), 97–110. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol25.iss1.art8>
- Masykuroh, K., & Khairunnisa. (2022). Pengembangan media video animasi mengenal sampah untuk membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini. *Seling Jurnal Program Studi PGRA*, 8, 220–228.
- Mononen, M., Havu-Nuutinen, S., & Haring, M. (2023). Student teachers' experiences in teaching practice using team teaching in flexible learning space. *Teaching and Teacher Education*, 125, 104069. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104069>
- Mujtahidin, M., & Oktarianto, M. L. (2022). Metode Penelitian Pendidikan Dasar:

- Kajian Perspektif Filsafat Ilmu. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 95–106.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12263>
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 175.
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(3), 413–424.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.522
- Muzakki, H. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme Ki Hajar Dewantara serta Relevansinya dalam Kurikulum 2013*. 2(2), 261–282.
- Nafarin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nasution, U., & Casmini. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Perilaku Peserta Didik. *Insania, Vol. 25, N*, 103–113.
- Nguyen, M. X. N. C., Dao, P., Iwashita, N., & Spinelli, F. (2023). Teacher learners theorizing from practice: A case of the concept of learner engagement in interactive second language learning tasks. *Teaching and Teacher Education*, 129, 104151. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104151>
- Niswah, C., Irawan, D., & Choiriyah, C. (2022). Kegiatan Intelektual Di Kesultanan Palembang Darussalam (1659-1823 M). *Tadrib*, 8(1), 107–125.
<https://doi.org/10.19109/tadrib.v8i1.11301>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurwadani, P. A., Prodi, M., Matematika, P., Bima, K., Prodi, D., Matematika, P., Bima, K., & Kooperatif, P. (2022). *Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Minat dan*

Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021 / 2022. 2, 25–38.

- Onggirawan, C. A., Kho, J. M., Kartiwa, A. P., Anderies, & Gunawan, A. A. S. (2023). Systematic literature review: The adaptation of distance learning process during the COVID-19 pandemic using virtual educational spaces in metaverse. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 274–283. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.137>
- Pablo, J., Valencia, M., & Yunga, E. R. (n.d.). *Parámetros generales para la edición de videos en YouTube*. 169–184.
- Pahlevi, M. R., Yusuf, S., & Alian. (2020). Peran Kabupaten Lahat dalam Revolusi Fisik di Sumatera Selatan Tahun 1947-1949. *Journal of Indonesian History*, 9(2), 167–177.
- Paramasari, D. (2023). *An analysis of the Application of Audio-Visual Learning Media in Teaching Recount text to Improve Students' English Speaking Skills (A study towards 8 th grade students' SMP Negeri 29 Bandung academic year 2022 / 2023)*.
- Peng, Z., Li, M., Wang, Y., & Ho, G. T. S. (2023). Combating the COVID-19 Infodemic Using Prompt-Based Curriculum Learning. *Expert Systems With Applications*, 120501. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2023.120501>
- 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>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Putnik, G., Alves, C., Varela, L., Pinheiro, P., & Victor, M. (2023). ScienceDirect A contribution to the definition of students group agility measures within the Social Network based Education in the context of evaluation of students' effective learning of Industry 4.0 skills. *Procedia CIRP*, 118, 1050–1055.

<https://doi.org/10.1016/j.procir.2023.06.180>

- Raffoul, J., Ward, J., Calvez, S., Kartolo, A., Haque, A., Holmes, T., Attas, R., Kechego, J., Kustra, E., & Mooney, J. (2022). Institutional structures and individual stories: experiences from the front lines of Indigenous educational development in higher education. *AlterNative*, 18(1), 163–172. <https://doi.org/10.1177/11771801211062617>
- Ribosa, J., & Duran, D. (2023). Students' feelings of social presence when creating learning-by-teaching educational videos for a potential audience. *International Journal of Educational Research*, 117(November 2022), 102128. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102128>
- Ridhani, M. T. (2022). *Pengaruh Kebudayaan Dan Pendidikan Terhadap Jati Diri Bangsa Indonesia*. 1–7.
- Sair, A., Asnimar, Ermanovida, & Syarifuddin. (2019). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Ekopedagogik Untuk Menumbuhkan Green Behaviour Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia III. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 5(1), 41–52.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 3, 123–133.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). *HASIL BELAJAR MAHASISWA: ANALISIS BUTIR SOAL TES pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa . Efektivitas*. 20, 15–27.
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). Sejarah Dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(1), 6–17. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i1.4647>
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). *The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills*. 2(2), 98–114.
- Sato, M., & Kitamura, Y. (2023). Current status of climate change education and suggestions for its integrative development in Japan. *IATSS Research*, xxx.

<https://doi.org/10.1016/j.iatssr.2023.04.002>

- Scharipowitsch, A. (2022). Using of Problem Educational Technologies in the Development of Students' Creative and Logical Thinking Skills. *Berlin Studies Transnational Journal of Science and Humanities*, 2(1), 262–274. <http://berlinstudies.de/10.5281/zenodo.6431171>
- Selangit, D. K., Musi, K., Windi, R., Sari, P., Susetyo, B., Curup, I., Raden, U., & Palembang, F. (2022). *Soeloeh melajue: Jurnal magister sejarah peradaban Islam*. I No. I(I), 2022.
- Siegel, S. T., & Biesta, G. (2022). The problem of educational theory. *Policy Futures in Education*, 20(5), 537–548. <https://doi.org/10.1177/14782103211032087>
- Sintya, E., Na'im, M., & Puji, R. P. N. (2019). *The Develoment Of Audio Visual Learning Media Youtube Video Of Hindu-Buddhist Sites In Banyuwangi Towards History Learning In Grade Of High School*. 3(2252), 64–77.
- Soli, A., Sustianingsih, I. M., & Sarkowi. (2022). Perkembangan Islam Di Kesultanan Palembang Darussalam Tahun 1659-1821. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 5(2), 336–351.
- Størksen, I., Rege, M., Solli, I. F., ten Braak, D., Lenes, R., & Geldhof, G. J. (2023). The playful learning curriculum: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 64(January), 36–46. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.015>
- Suarim, B. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 75–83.
- Sukirman, Baiti, M., Syarnubi, & Fauzi, M. (2023). Konsep Pendidikan Menurut AL- Ghazali. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 5(3), 449–466. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i3>
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Supit, D., Meiske, E., Lasut, M., & Tumbel, N. J. (2023). *Gaya Belajar Visual , Auditori , Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa*. 05(03), 6994–7003.
- Surakarta, U. M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Media

- Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Besicedu*, 5(4), 2339–2347.
- 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>
- Susanti, M. D. (2020). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. 3(1).
- Susetyo, B., Gani, P., & Wahayuni, M. (2022). Peran Adnan Kapau Gani dalam Perjuangan Militer Daerah Sumatera Selatan Tahun 1945-1949. *Historia Madania*, 6(1), 78–100.
- Syahrani, T. P. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Negeri 222 Palembang*. 9(3), 1764–1774. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5673/http>
- Syarif, F. U., Rinjani, E. D., & Husna, A. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah Universitas Wahid Hasyim , Semarang , Indonesia*. 6(2), 276–286. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5110>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Besicedu*, 5(1), 350–356.
- Uzun Aksoy, M., Pelit Aksu, S., Yaman Sözbir, Ş., & Şentürk Erenel, A. (2023). The effectiveness of the using scenario and video in distance nursing education during COVID-19 pandemic. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(1), 24–29. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.11.003>
- Vasanth, K., P, S., Shete, V., N, R. C., & P, V. S. K. (2022). Dynamic Fusion of Text, Video and Audio models for Sentiment Analysis. *Procedia Computer Science*, 215(2022), 211–219. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.024>
- Wahab, A., Juneidi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika

- Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahyudin. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 6(1), 1–6.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). *MENGAJARKAN KETERAMPILAN ABAD 21 4C (COMMUNICATION , COLLABORATION , CRITICAL THINKING AND PROBLEM SOLVING , CREATIVITY AND INNOVATION)*. 7(September), 185–197.
- Wiranata, P., Safitri, S., & Sair, A. (2018). Perkembangan Pendidikan Di Palembang Pada Tahun 1942-1950 (Sumbangan Materi Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Pendidikan). *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–13.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, B., & Syarifuddin, S. (2022). Development of Technology-Based Learning Media Using Adobe Premiere Pro on Ancient Relics of Sriwijaya Kingdom on Siguntang Hill To Mitigate Online Learning Problems During Covid-19 Pandemic. *Akademika*, 11(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1886>
- Wulantari, & Sukardi. (2018). Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.
- Yeztiani, O. L., Adrian, Q. J., & Aldino, A. A. (2022). Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 420. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2044>
- Zaenal, M., Anis, A., & Susanto, H. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi. *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 5(1), 60–69. <https://doi.org/10.29408/fhs.v5i1.3358>
- Zheng, X., Ismail, S. M., & Heydarnejad, T. (2023). Social media and psychology

of language learning: The role of telegram-based instruction on academic buoyancy, academic emotion regulation, foreign language anxiety, and English achievement. *Heliyon*, 9(5), e15830.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15830>