

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA AUTOPLAY* BERBASIS *EDPUZZLE* UNTUK
MEMBANTU PESERTA DIDIK MENINGKATKAN HASILBELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

TESIS

Oleh:

SRI EMILIA PURNAMA SARI

06032682327007

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA AUTOPLAY* BERBASIS *EDPUZZLE*
UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

TESIS

Oleh

SRI EMILIA PURNAMA SARI

06032682327007

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.
NIP.196312211989112001**

Pembimbing 2,



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.
NIP. 195910171988032001**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA AUTOPLAY BERBASIS EDPuzzle UNTUK
MEMBANTU PESERTA DIDIK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

TESIS

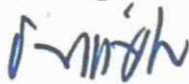
Oleh:

Sri Emilia Purnama Sari

06032682327007

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.

NIP.196312211989112001

Pembimbing 2,



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.

NIP. 195910171988032001



Dekan,

Dr. Hartono, M.A.

NIP.196710171993011001

Koordinator Program Studi

Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

NIP. 197001232006041001

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA AUTOPLAY* BERBASIS *EDPUZZLE*
UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

TESIS

Oleh

SRI EMILIA PURNAMA SARI

06032682327007

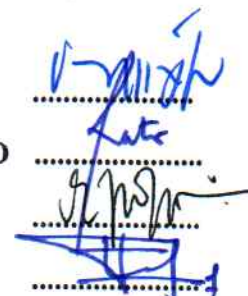
Telah Sajikan dan Lulus Pada

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Desember 2024

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------|--|
| 1. Ketua | : Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D. |
| 2. Sekretaris | : Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D |
| 3. Anggota | : Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. |
| 4. Anggota | : Dr. Farhan Yadi, S.T, M.Pd. |



Palembang, 27 Desember 2024

Mengetahui

KPS Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Emilia Purnaam Sari
NIM : 06032682327007
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Autoplay Berbasis Edpuzzle Untuk Membantu Peserta Didik Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP” ini benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan kepada saya.

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

Palembang, 27 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Sri Emilia Purnaama Sari

NIM.06032682327007

PRAKATA

Alhamdulillah Robbil Alamin, puji syukur senantiasa penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Autoplay Berbasis Edpuzzle untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP”. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan sebagai syarat untuk menyelesaikan laporan kemajuan tesis Pascasarjana Universitas Sriwijaya.

Alhamdulillah, Penelitian ini bisa terselesaikan tepat waktu berkat bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian studi Magister Teknologi Pendidikan. Untuk semua bantuan, waktu, tenaga, bimbingan, motivasi dan doa secara khusus peneliti haturkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Suami tercinta, Muhammad Ishariyadi, S.Pd.Gr dan buah hati tercinta Muhammad Alif Emeraldi dan Natasya Azzahra Emeraldi.
2. Orang Tua tercinta ayahanda Emirus Sul, S.Sos dan Ibunda Nyayu Nurliana.
3. Mertua tercinta, ayahanda Ismail Firdaus, S.Pd dan Ibunda Hartini
4. Dr.Hartono, M.A, Selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
5. Dr.Makmum Raharjo, M.Sn, Selaku Koordinator program studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D dan Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan dukungan, nasihat, dan arahnya dalam menyelesaikan tesis.
7. Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd dan Bapak Dr. Farhan Yadi, S.T., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, saran dan nasihatnya untuk menyelesaikan tesis.
8. Bapak Dr. Sardianto Markos Siahaan, M.Si., M.Pd selaku validator ahli media, Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd selaku validator materi, dan ibu Dr. Santi Oktarina selaku validator ahli bahasa.

9. Kepala SMPN 2 Lahat Bapak Hasarul Husai, M.Pd. dan Guru Mapel Pendidikan Pancasila adinda Arianti Agus Pratiwi, S.Pd., M.Si yang telah memberikan izin dan dukungannya untuk menyelesaikan tesis.
10. Adik kandungku Rahmat Hidayat, ST serta Adik iparku, Dwi, Tri, dan Een. Atas dukungan dan doanya dalam menyelesaikan studi Magister.
11. Rekan Bimbingan saya Catur puji astuti dan Rahmi Parianti. Yang telah memberikan pendapat dan dukungannya.
12. Rekan-rekan seperjuangan program studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya, yang selalu memberikan suport, nasihat, dukungan dan semangatnya. Sri Puji astuti, Nurlina, Ismariansi, Yumilawati, Darmilus, pak Heri, Krisnataley, Heru, Hana, Rika, Erni, Okto dan kawan-kawan TP angkatan 2023. Semoga hasil penelitian pada tesis ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi dunia Pendidikan.

Palembang, Desember 2024

Penulis

RINGKASAN

Fakta di sekolah yang saya lakukan pada tahap observasi awal di SMPN 2 Lahat dengan menggunakan angket kepada peserta didik dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, fakta dilapangan menunjukkan rendahnya motivasi dan keterampilan penggunaan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya motivasi dan keterampilan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII Fase D Kurikulum Merdeka, diketahui terdapat peserta didik kesulitan mendefinisikan konsep, kesulitan menganalisis pertanyaan dan kesulitan fokus pada pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

Setelah melakukan wawancara guru bidang studi diketahui hal-hal sebagai berikut, Pertama, kurangnya hasil belajar peserta didik. Kedua, peserta didik juga merasa kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Ketiga, kurangnya media pendukung yang lebih inovatif dan interaktif dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan fakta dilapangan, peneliti terdorong untuk menghasilkan produk yang belum pernah diciptakan dan diimplementasikan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase D di SMPN 2 Lahat, yakni menciptakan produk berupa pengembangan media ajar dengan judul “Pengembangan *Multimedia Autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP”. Prosedur pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Sugiono,2019). Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri.

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas VII SMPN 2 Lahat, mulai dari rekapitulasi nilai validasi produk yang didapatkan oleh peneliti melalui kegiatan validasi oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, peneliti memperoleh skor 282 dengan persentase nilai 98%. Skor tersebut tergolong kedalam kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi produk oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan

produk pengembangan *multimedia autoplay* berbasis *edpuzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase D sudah layak digunakan dengan revisi dan arahan yang diberikan oleh validator.

Pada uji kepraktisan yaitu pelaksanaan implementasi uji *small grup* dengan peserta didik sebanyak 32 orang dan uji *field test* sebanyak 158 orang. Uji kepraktisan ini akan meninjau dan memaparkan hasil uji kepraktisan secara menyeluruh. rekapitulasi angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik pada uji *small group* sebesar 89.06 % dan masuk dalam kategori praktis.

Hasil uji efektifitas dilaksanakan melalui *pretest* dan *posttest*, pada pelaksanaan *pretest* nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 73.51%. Hasil belajar ini mengalami peningkatan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan *multimedia autoplay* berbasis *edpuzzle*. Hal ini dibuktikan melalui pelaksanaan *posttest* yang menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 93%. Dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 19.49%.

Akumulasi hasil belajar peserta didik pada implementasi *multimedia autoplay* berbasis *edpuzzle* memperoleh nilai N-Gain sebesar .73 dan termasuk kedalam kategori tinggi. Oleh karena itu, *multimedia autoplay* berbasis *edpuzzle* dinyatakan efektif diimplementasikan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase D dikelas VII SMP.

SUMMARY

Facts in the school that I did at the initial observation stage at SMPN 2 Lahat by using a questionnaire to students and also interviews with Pancasila Education subject teachers, facts in the field show low motivation and skills in using media in Pancasila Education learning. Low motivation and media skills in Pancasila Education learning for class VII Phase D of the Independent Curriculum, it is known that there are students who have difficulty defining concepts, difficulty analyzing questions and difficulty focusing on understanding Pancasila Education material. The selection of the right learning media can have an impact on realizing the achievement of learning objectives. The position of learning media is in the teaching component as an effort to enhance the process of interaction between educators and students and the interaction of students with their learning environment.

After conducting interviews with subject teachers, the following things were discovered: First, the lack of student learning outcomes. Second, students also find it difficult to understand Pancasila Education materials. Third, the lack of more innovative and interactive supporting media in delivering materials.

Based on the facts in the field, researchers are motivated to produce products that have never been created and implemented, especially in Pancasila Education learning phase D at SMPN 2 Lahat, namely creating a product in the form of developing teaching media with the title "Development of Edpuzzle-based Multimedia Autoplay to help students improve learning outcomes in Pancasila Education Learning in Junior High Schools". The development procedure applied in this study uses the ADDIE model (Sugiono, 2019). The ADDIE model is one of the models that is a guideline in developing effective, dynamic learning that supports learning itself.

The results of the study conducted in class VII of SMPN 2 Lahat, starting from the recapitulation of product validation values obtained by researchers through validation activities by media expert validators, language experts and material experts, researchers obtained a score of 282 with a percentage of 98%. This score is included in the "Very Valid" category. The results of product validation by media expert validators, material experts and language experts indicate that the development product of autoplay multimedia based on edpuzzle in Pancasila Education learning phase D is feasible to use with revisions and directions given by the validator.

In the practicality test, namely the implementation of the small group test with 32 students and the field test with 158 students. This practicality test will review and present the results of the practicality test as a whole. The recapitulation of the practicality questionnaire given to students in the small group test was 89.06% and was included in the practical category.

The results of the effectiveness test were carried out through pretest and posttest, in the implementation of the pretest the average value of student learning outcomes was 73.51%. These learning outcomes increased after implementing the learning process using edpuzzle-based multimedia autoplay. This was proven through the implementation of the posttest which showed an average student learning outcome of 93%. From the implementation of the pretest and posttest there was an increase in learning outcomes of 19.49%.

The accumulation of student learning outcomes in the implementation of edpuzzle-based multimedia autoplay obtained an N-Gain value of .73 and was included in the high category. Therefore, edpuzzle-based multimedia autoplay was declared effective to be implemented in the learning process, especially in the Pancasila Education Phase D subject in grade VII of junior high school.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2.1.1 Posisi Dan Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2.2 Hakikat Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka.....	19
2.3 Materi Sejarah Lahirnya Pancasila.....	22
2.4 Konsep Dasar Media Autoplay Menggunakan Edpuzzle.....	24
2.5 Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Edpuzzle.....	28
2.5.1 Keunggulan Aplikasi Edpuzzle.....	28
2.5.2 Kekurangan Aplikasi Edpuzzle.....	29
2.6 Pemilihan Media Pembelajaran.....	39
2.7 Model-model Pengembangan Media Pembelajaran.....	41
2.7.1 Model ADDIE.....	41
2.7.2 Model ASSURE.....	43
2.7.3 Model Dick and Carey.....	44
2.7.4 Model Alessi & Trollip.....	45
2.8 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	50
2.9 Kerangka Teoretis.....	54
2.10 Kerangka Berfikir.....	56

2.11 Fokus Penelitian.....	59
3. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	60
3.1.1 Analisis.....	62
3.1.2 Desain Penelitian.....	64
3.1.3 Development.....	65
3.1.4 Implementasi.....	65
3.1.5 Evaluasi.....	66
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	66
3.3 Subjek Dan Objek Penelitian.....	67
3.3.1 Subjek Penelitian.....	68
3.3.2 Objek Penelitian.....	70
3.4 Prosedur Penelitian.....	70
3.4.1 Menyusun Kerangka Desain Edpuzzle.....	71
3.4.2 Melakukan Analisis Konsep.....	71
3.4.3 Menentukan Elemen desain yang diperlukan.....	71
3.4.4 Pengoptimalan Prototype Desain.....	71
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.5.1 Observasi.....	72
3.5.2 Wawancara.....	73
3.5.3 Kuisisioner.....	74
3.5.4 Lembar Validasi.....	80
3.5.5 Dokumentasi.....	84
3.5.6 Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	85
3.6 Teknik Analisis Data.....	85
3.6.1 Analisis Data Observasi, Wawancara dan Angket Analisis Kebutuhan.....	86
3.6.2 Analisis Data Walkthrough.....	86
3.7 Analisis Ruang Lingkup Kebutuhan Peserta Didik.....	88
3.7.1 Analisis Angket Respon Peserta Didik	88
3.7.2 Analisis Hasil Tes Peserta Didik	90

4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	92
4.1.1 Hasil Tahap Analisis.....	92
4.1.2 Hasil Desain Produk Edpuzzle.....	102
4.1.3 Hasil Pengembangan (Development)	107
4.1.4 Hasil Penerapan (Implementation)	107
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi	108
4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media	113
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	115
4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	118
4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Materi Dan Bahasa	120
4.6 Hasil Uji One To One	121
4.7 Hasil Uji Small Group	123
4.8 Hasil Uji Field Test	125
4.9 Analisis Keefektifan N-Gain	141
4.10 Pembahasan.....	142
4.10.1 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Autoplay Berbasis Edpuzzle	147
5. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	149
5.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN	163

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kesulitan Terhadap Peserta Didik	5
Tabel 1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Pendidik	6
Tabel 2.1 Matrik Pemilihan Media Menurut Wilburr Schramm	21
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	67
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	63
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Kelas VII.	70
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Observasi	72
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Bersama Pendidik	73
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	76
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Analisis Kebutuhan Pendidik .	77
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	78
Tabel 3.9 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi Pembelajaran	80
Tabel 3.10 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi Pembelajaran	81
Tabel 3.11 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media	82
Tabel 3.12 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Desain Media	82
Tabel 3.13 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	83
Tabel 3.14 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa	84
Tabel 3.15 Skala Likert	86
Tabel 3.16 Kriteria Angket Validitas Kelayakan Media	87
Tabel 3.17 Instrumen Uji Respon Peserta Didik	89
Tabel 3.18 Kriteria Nilai Praktikalitas	90
Tabel 3.19 Kategori Perolehan Skor N-Gain	91
Tabel 4.1 Lay Out Storyboard Edpuzzle	104
Tabel 4.2 Draft Prototype	109
Tabel 4.3 Analisis Butir Hasil Validasi Ahli Desain Multimedia ...	114
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Multimedia	114
Tabel 4.5 Analisis Butir Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran..	116
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	117

Tabel 4.7 Analisis Butir Hasil Validasi Ahli Bahasa	119
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	119
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Kevalidan Oleh Validator	120
Tabel 4.10 Hasil wawancara pelaksanaan One to one	122
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Small Group	124
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Field Test	125
Tabel 4.13 Perbandingan Produk Awal dan Akhir	133
Tabel 4.14 Hasil Pretest dan Posttest	137
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	140
Tabel 4.16 Rekapitulasi Rerata Hail Pretest, Posttest dan N-Gain...	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Posisi Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran...	16
Gambar 2.2 Fungsi Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran...	16
Gambar 2.3 Tampilan Home Edpuzzle	27
Gambar 2.4 Login Menggunakan e-mail	31
Gambar 2.5 Pembuatan Kelas	31
Gambar 2.6 Tampilan Setelah Masuk Aplikasi Edpuzzle	32
Gambar 2.7 Menambahkan Video	32
Gambar 2.8 Membuat Penugasan	33
Gambar 2.9 Tampilan setelah edpuzzle siswa diakses.....	36
Gambar 2.10 Tampilan kode kelas yang dibagikan guru.....	37
Gambar 2.11 Tampilan video.....	37
Gambar 2.12 Tampilan pertanyaan dalam video.....	38
Gambar 2.13 Tampilan telah menyelesaikan tugas.....	38
Gambar 2.14 Tampilan Skor.....	39
Gambar 2.15 Model ADDIE	42
Gambar 2.16 Model Assure	44
Gambar 2.17 Model Dick and Carey	45
Gambar 2.18 Dale's Cone of Experience	48
Gambar 2.19 Kerangka Berfikir	58
Gambar 3.1 Tahap Penelitian Model ADDIE	61
Gambar 4.1 Diagram Presentase Tingkat Kesulitan Sebelum menggunakan Edpuzzle Pada Aspek Pengetahuan.....	96
Gambar 4.2 Diagram Persentase Tingkat Kesulitan Sebelum menggunakan Edpuzzle Pada Aspek Keterampilan.....	97
Gambar 4.3 Diagram Persentase Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Pada Aspek Sikap	98
Gambar 4.4 Diagram Persentase Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Edpuzzle Pada Aspek Pembelajaran.....	100
Gambar 4.5 Diagram Persentase Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Edpuzzle Pada Aspek Sarana dan Prasarana.....	101
Gambar 4.6 Flowchart Multimedia Autoplay Berbasis Edpuzzle	103

Gambar 4.7 Diagram Perbandingan Pretest dan Posttest	141
Gambar 4.8 Diagram Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektivan	146

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1. SK Pembimbing
- LAMPIRAN 2. Surat Izin Penelitian
- LAMPIRAN 3. Surat Tugas Validator
- LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media
- LAMPIRAN 5. Lembar Validasi Ahli Materi
- LAMPIRAN 6. Lembar validasi Ahli bahasa
- LAMPIRAN 7. Modul Ajar
- LAMPIRAN 8. Instrumen Observasi Awal
- LAMPIRAN 9. Instrumen Wawancara Untuk Pendidik.
- LAMPIRAN 10. Hasil Wawancara Dengan Pendidik
- LAMPIRAN 11. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Pendidik
- LAMPIRAN 12. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran
- LAMPIRAN 13. Instrumen Angket Kepraktisan
- LAMPIRAN 14. Hasil Angket Respon peserta didik one to one
- LAMPIRAN 15. Hasil Angket Respon Peserta didik small group
- LAMPIRAN 16. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
- LAMPIRAN 17. Foto Dokumentasi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA AUTOPLAY BERBASIS EDPUZZLE UNTUK
MEMBANTU PESERTA DIDIK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

Oleh:

Sri Emilia Purnama Sari

06032682327007@student.unsri.ac.id

Pembimbing:

Dra.Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D

Umi.chotimah@unsri.ac.id

Dra.Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D

evyrkwaty@fkip.unsri.ac.id

**Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya**

ABSTRAK

Kemampuan pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif dan menyenangkan merupakan salah satu bagian dari profesionalisme pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan pilihan utama bagi seorang pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu sesuai dengan teori Burner dan Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif akan meningkatkan semangat belajar sehingga siswa merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu multimedia yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik SMP adalah *multimedia Autoplay berbasis Edpuzzle*. Secara basic multimedia *autoplay berbasis Edpuzzle* merupakan *Platform* pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai tipe media interaktif misalnya suara, gambar, film, video, teks dan penilaian. Penggunaan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* akan membantu keefektifan proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran

Pendidikan Pancasila di SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan *multimedia Autoplay* berbasis *Edpuzzle* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Lahat, karena Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah menggunakan *multimetode* dan *multimedia*, hanya saja masih terbatas pada penggunaan media *microsoft power point* sehingga masih terkesan kurang efektif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan sampel yang diambil adalah peserta didik kelas VII, dengan menggunakan pola *one group pretes and postes desain*. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *multimedia Autoplay* berbasis *Edpuzzle* yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 19.49% dari nilai harian sebesar 73.51 menjadi 93

Kata kunci : *Edpuzzle*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

**DEVELOPMENT OF EDPUZZLE-BASED MULTIMEDIA AUTOPLAY TO HELP
STUDENTS IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN LEARNING PANCASILA
EDUCATION IN SMP**

Oleh:

Sri Emilia Purnama Sari

06032682327007@student.unsri.ac.id

Pembimbing:

Dra.Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D

Umi.chotimah@unsri.ac.id

Dra.Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D

evyrkwaty@fkip.unsri.ac.id

**Master of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education
Sriwijaya University**

ABSTRACT

The ability of educators to create a conducive, effective and enjoyable learning atmosphere is one part of the professionalism of educators. The use of multimedia-based learning media in the teaching and learning process is the main choice for educators in improving student learning outcomes. This is in accordance with the theory of Burner and Edgar Dale which states that the use of more interactive learning media will increase the enthusiasm for learning so that students feel happy and easily understand the learning material. One of the multimedia that can be used by educators to improve learning outcomes in the Pancasila Education subject for junior high school students is Edpuzzle-based Autoplay multimedia. Basically, Edpuzzle-based autoplay multimedia is a digital learning platform that integrates various types of interactive media such as sound, images, films, videos, text and assessments. The use of Edpuzzle-based autoplay multimedia will help the effectiveness of the learning process and improve student learning outcomes in Pancasila Education lessons in junior high schools. This study aims to determine the effectiveness and attractiveness of the use of Edpuzzle-based Autoplay multimedia on improving student learning outcomes. This research was conducted at SMP Negeri 2 Lahat, because the teaching and learning activities carried out at the school, especially in the subject of Citizenship Education, have used multimethods and multimedia, but it is still limited to the

use of Microsoft Power Point media so that it still seems less effective. This type of research uses the research and development method or what is commonly called Research and Development using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development design model. While the samples taken were grade VII students, using a one group pretest and posttest design pattern. The data used were daily test scores before and after being treated, then analyzed using the N-Gain. The results of the study showed that the Edpuzzle-based Autoplay multimedia used had a high level of effectiveness and attractiveness. The existence of a fairly high interest and motivation to learn showed an increase in student learning outcomes in Pancasila Education learning. This finding is supported by field facts where the average value of students' daily tests increased by 19.49% from a daily value of 73.51 to 93

Keywords: Edpuzzle, Learning Outcomes, Pancasila Education

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses, belajar dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, ketrampilan, teknik, kebiasaan, dan perubahan lain yang ada pada orang yang belajar. Pada dasarnya semua kegiatan yang kita lakukan sehari-hari dapat dikatakan sebagai belajar. Dikarenakan belajar dapat dilakukan sendiri, dengan orang lain bahkan dengan pendidik. Pembelajaran dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik agar mau belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya. Pendidik juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku peserta didik setelah belajar akibat dari pengalaman (Ilmiyah & Sumbawati, 2019).

Tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan menunjukkan apakah strategi pendidik yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Walidah, Wijayanti, & Affaf, 2020). Keberhasilan pendidik dalam mengajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Adanya hasil belajar akan memberikan informasi bagi guru terkait dengan kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran melalui proses mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019).

Kemendikbudristek merilis kurikulum merdeka, yang dikembangkan sebagai rangkaian kurikulum yang lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Dikutip melalui laman kemendikbud.go.id tentang kurikulum merdeka belajar tahun 2020, Mendikbud menjelaskan ada tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila. Tentu saja, poin pertama adanya keterkaitan dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Hal tersebut mendukung pembelajaran yang melibatkan teknologi dan informasi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dengan cara menghadirkan media pembelajaran yang interaktif.

Pemanfaatan teknologi dan informasi sangat berpengaruh pada kebutuhan belajar peserta didik dalam beberapa muatan pembelajaran, agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk menjembatani keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media adalah segala bentuk dan saluran dalam penyampaian pesan/ informasi dari sumber pesan untuk penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik tertarik dengan pesan/informasi yang disampaikan (Firdayu Fitri dan Ardipal : 2021).

Pemilihan media pembelajaran, media yang akan digunakan harus dirancang dan diidentifikasi terlebih dahulu dengan matang, sesuai dengan kebutuhan materi pembahasan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran *hybrid*

berbasis teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran yang memberikan pilihan dan pengalaman belajar baru untuk mengakses berbagai sumber belajar (Sarwendah, 2023).

Edpuzzle merupakan salah satu aplikasi yang mudah di gunakan untuk semua pengguna. *Edpuzzle* ini merupakan salah satu alternatif atau cara mudah untuk membuat video pembelajaran interaktif (Yolanda, 2023). *Edpuzzle* ini merupakan salah satu *platform e-learning* yang memudahkan pengguna untuk mengedit dan menambahkan pertanyaan kepada video yang telah di buat. Selain itu, dengan menggunakan *Edpuzzle* ini video tersebut menjadi terlihat lebih interaktif, *edpuzzle* banyak mengelola pustaka konten buatan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk menemukan topik yang telah diedit dan menyertakan pertanyaan yang disisipkan, video ini di buat untuk mengembangkan media pembelajaran yang di gunakan pada setiap kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih *modern* ini di harapkan setiap peserta didik dapat memahami dengan baik materi pembelajaran yang di ajarkan oleh pendidik (Yolanda, 2023).

Secara basic media *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan *flash* kedalam program yang dibuat. Media ini lebih mudah digunakan oleh para pendidik dibandingkan dengan media interaktif lain. Penggunaan media *Edpuzzle* ini nantinya diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Bedasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan pemanfaatan media interaktif sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif sehingga tidak salah bila pendidik terus berupaya mengembangkan potensi khususnya di bidang penggunaan *multimedia*. Jika dilihat dari

kondisi fasilitas pembelajaran yang lengkap di Sekolah ini rasanya tidak mungkin jika ada hambatan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis *multimedia*. Kemampuan pendidik menggunakan alat-alat *multimedia* sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga menentukan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah melakukan observasi awal pada kelas VII di SMP Negeri 2 Lahat pada materi sejarah perumusan pancasila, situasi dan kondisi saat berlangsungnya pembelajaran peserta didik kehilangan antusias belajar. Terdapat peserta didik yang melamun, menopang dagu, menguap serta bercanda dengan teman sebangkunya. Seperti yang kita ketahui pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung lebih mengarah pada pendekatan konvensional serta kurangnya dukungan media pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat peserta didik kurang memiliki minat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil angket analisis kebutuhan yang di respon sebanyak 158 peserta didik kelas VII diketahui bahwa kendala terbesar yang dihadapi peserta didik adalah kurangnya sumber belajar dan materi sulit dipahami oleh peserta didik, peserta didik lebih suka pada proses pembelajaran melalui video, gambar dan teks, dengan itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Sejarah Perumusan Pancasila. Selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah perumusan Pancasila, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal terutama dalam aspek kognitif, hal tersebut terlihat dari 158 peserta didik, sebanyak (50%) yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah diangka 75, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *test* yang dilakukan oleh pendidik.

Hasil analisis kesulitan pada observasi awal yang saya lakukan di SMPN 2 Lahat dengan menggunakan angket kepada peserta didik dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menunjukkan rendahnya motivasi dan keterampilan penggunaan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya motivasi dan keterampilan media pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII Fase D Kurikulum Merdeka terlihat bahwa 40% kesulitan mendefinisikan konsep, 53% kesulitan menganalisis pertanyaan dan 35% kesulitan fokus pada pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

Tabel. 1.1 Hasil Analisis Kesulitan Terhadap Peserta Didik Kelas VII

No	Jenis Keterampilan siswa	Persentase Kesulitan (%)
1	Mendefinisikan Konsep	40
2	Menganalisis Pertanyaan	53
3	Fokus Pada Pemahaman	35

(Sumber: Hasil pengolahan data primer 2024)

Setelah melakukan wawancara guru bidang studi diketahui hal-hal sebagai berikut, Pertama, kurangnya hasil belajar peserta didik. Kedua, peserta didik juga merasa kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Ketiga, kurangnya media pendukung yang lebih inovatif dan interaktif dalam menyampaikan materi.

Tabel 1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Pendidik

No	Jenis Peningkatan	Kebutuhan Pendidik
1	Peningkatan Kompetensi Pedagogik	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik perlu mempelajari strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah. (Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru) • Pendidik perlu diperkaya dengan pengetahuan dan wawasan terbaru tentang materi Pendidikan Pancasila.
2	Peningkatan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti video, animasi, dan permainan edukatif, untuk membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih menarik (permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah) • perlu dilatih dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif dalam proses pembelajaran. (Daryanto, 2016)
3	Peningkatan Dukungan Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, seperti ruang kelas yang kondusif, akses internet, dan peralatan multimedia. (Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana)

(Sumber: Hasil pengolahan data primer 2024)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan *multimedia Edpuzzle*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kanaya (2023) dengan judul “Pengembangan pembelajaran *Edpuzzle* bermuatan karakter pada materi sila-sila pancasila dikelas IV SD” hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Edpuzzle* bermuatan karakter pada pembelajaran sila-

silasila Pancasila di kelas IV SD sangat valid dan sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Purmintasari & Lesman (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran interaktif *Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah” hasil penelitian melalui uji efektifitas media interaktif *Edpuzzle* berpengaruh dalam pembelajaran sejarah, peserta didik lebih memahami materi karena materi dapat diulang sehingga dapat lebih memahami materi.

Pada penelitian yang dilakukan Agustin, Yandari & Yuhana (2024) dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada materi bangun datar kelas IV SD” Berdasarkan hasil validasi ketiga validator ahli maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena hasil rata-rata validasi ahli yang dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapat skor 86,43% dengan kategori interpretasi “Sangat Layak”. Hasil dari angket respon peserta didik pada saat uji coba lapangan mendapat kategori “Sangat Layak” dengan nilai hasil persentase yang diperoleh sebesar 95,76%, dengan demikian produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* tersebut sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Dari ketiga penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* ditemukan adanya perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purmintasari, yaitu aspek muatan pelajaran yang akan dibahas yaitu muatan pelajaran Pendidikan sejarah sedangkan dalam penelitian ini muatan pelajaran yang akan dibahas yakni muatan pelajaran Pendidikan Pancasila, kedua aspek materi dalam penelitian yang dilakukan oleh Kanaya yaitu materi sila-sila Pancasila di kelas IV SD sedangkan aspek materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yakni Sejarah perumusan Pancasila, dan ketiga

aspek model penelitian dalam penelitian yang dilakukan Agustin menggunakan metode *Research and development* (R&D) yang berpedoman pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE sebagai tahapan pengembangan untuk *Multimedia Autoplay* berbasis *Edpuzzle*, serta adanya kebaruan dari pengembangan ini yaitu dalam kurikulum yang akan diterapkan yaitu kurikulum Merdeka pada Fase D Kelas VII SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media ajar dengan judul “Pengembangan *Multimedia Autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut,

- a. Pendidik perlu mempelajari strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah
- b. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dan pendidik masih sering menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran tradisional, seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.
- c. Pendidik dan peserta didik perlu dilatih dalam menggunakan media pembelajaran
- d. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, seperti ruang kelas yang kondusif, akses internet dan multimedia.

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan multimedia autoplay berbasis edpuzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase D, serta bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *multimedia autoplay* menggunakan *Edpuzzle* untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Rumusan Masalah

Latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut dapat dirumuskan permasalahan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia autoplay* menggunakan *Edpuzzle* sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang valid?
- 1.3.2 Bagaimana mengembangkan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang praktis ?
- 1.3.3 Bagaimana mengembangkan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang efektif?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1.4.1 Untuk Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang teruji valid

- 1.4.2 Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang teruji praktis
- 1.4.3 Untuk mengetahui tingkat efektivitas *multimedia autoplay* berbasis *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang teruji efektif

1.5 Manfaat Penelitian

Sekurang-kurangnya dari penelitian ini akan diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat dari segi teoritis dan manfaat dari segi praktis. Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan manfaat dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan, di samping sebagai sebuah hasil budaya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua pendidik supaya lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan media pembelajaran berbasis *Autoplay* menggunakan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar untuk memecahkan problem pembelajaran yang langsung dipraktekkan di dalam kelas. Adapun secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik, peneliti, peserta didik, sekolah dan bagi univesitas terkait, penjelasannya sebagai berikut:

1.5.2.1 Bagi Peserta Didik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, akan membantu peserta didik yang menghadapi kesulitan belajar Pendidikan Pancasila, karena media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* ini sifatnya *aplikatif* dan menyenangkan, peserta didik bisa terlibat secara aktif menggunakan media ini untuk membantu berfikir lebih kreatif dan berperan aktif, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih santai tanpa merasa terbebani.

1.5.2.2 Bagi pendidik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat membantu melengkapi kurangnya media pembelajaran yang pendidik miliki khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun bagi peneliti, melalui eksperimen ini dapat mengetahui teori pengembangan media pembelajaran dan cara membuat media pembelajaran yang *aplikatif* khususnya media *Autoplay* berbasis *Edpuzzel*.

1.5.2.3 Bagi sekolah

Bagi sekolah SMP, hasil penelitian ini sangat bermanfaat dalam rangka melengkapi kurangnya media pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga pihak sekolah memiliki media yang beraneka ragam sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien

1.5.2.4 Bagi Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMP

MGMP sebagai wadah kegiatan profesional bagi para pendidik mata pelajaran yang sama pada jenjang SMP, baik di tingkat sekolah maupun pada tingkat kabupaten/kota. Hasil penelitian ini sangat bermanfaat terhadap pengembangan pembelajaran yang berkualitas dan inovatif dalam pengembangan dan penyampaian materi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sidik dkk, 'Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Menambah Wawasan Dan Kemampuan Belajar Siswa Di Era Globalisasi, *Jurnal Pengabdian Global*, Vol 1 (2022), hal. 12.
- Agustin, S.E.,Yandari, I.A.V.,&Yuhana,Y.(2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 119-128.
- Aflahah, N.A,Al Farhan,M.,Yansyah,Y.,Nadia, H.,& Murtiningsih,T.(2024). Pelatihan Instruksi Berbasis Multimodal Untuk Pengajaran Jarak Jauh Guru MGMP Bahasa Inggris SMA Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 144-149
- Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Amelia,A.,Rahmatudin,J.,& Lusiyana,D (2024). Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis edpuzzle untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Amien, Z., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Nurweni, A., & Sukirlan, M. (2023). Penggunaan Project Based Learning (PBL) Berbantuan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Media Bina Ilmiah*, 17(9), 2257-2262.
- Arfa, A.N.,Supriyatin, T.,& Kurniawan, M.A.R.(2022). Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 1(2), 15-24.

- Asril, A., Jaenam, J., Syahrizal, S., Armalena, A., & Yuherman, Y. (2023). Peningkatan Nilai-Nilai Demokrasi dan Nasionalisme Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1300-1309.
- Asroni, O., Pratama, I. W. P., Sudarsana, I.P.E.,Harjo,K.T.,&Peong,H.K. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran SMKN 3 Komodo. *JKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 5(1), 11-24.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- Aulia, H.,Hafeez, M.,Mashwani, H.U.,Careemdeen, J.D.,Mirzapour, M.,& Syaharuddin, S (2024, March). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. In *International Seminar On Student Research In Education, Science, and Technology* (Vol. 1, pp. 57-67).
- Aziimah,Z.R.,& Ammar, F.M.(2024). Pengaruh Media Digital Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3798-3804.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm.15-16
- Bakar, Z., Bowo, A. N. A., & Kurnia, H. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri Muriabang Kabupaten Alor. *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 52-63.

- Batubara, H.H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Cholik, C.A. (2021) Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Chotimah, U., Camellia, C., & Fatihah, H. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-20.
- Chotimah, U. (2021). *Buku ajar evaluasi pembelajaran PPKN*. Bening Media Publishing.
- Denata, S.A.A., Handhika, J., Sasono, M., & Huriawati, F. (2023, July). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kinematika. In *SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*.
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203-210.
- De Salachima, V., Siswandari, S., & Jaryanto, J. Pengaruh Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (JPPAK)*, 3(1), 12-23.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.). Pearson.

- Ersya agustin, s.y.e.f.i (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle pada materi bangun datar kelas iv sekolah dasar* (doctoral dissertation, universitas sultan ageng tirtayasa).
- El Faisal, E., Chotimah, U., & Fatihah, H. (2023). Pendampingan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Nilai Profil Pelajar Pancasila Para Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 115-122.
- Firdayu Fitri and Ardipal, 'Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 (2021), 524–32
- Fauziah, A.,Agustiani, T.,& Supendi, D. A (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 141-155.
- Fauziah, L. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran gopuz pada materi perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara kelas vii di SMP Negeri 8 Malang
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Heryani, H., & Fadel, A. (2022). Pengembangan Civic Disposition Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp It Manbaul Hikmah. *Mores: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan*, 4(1), 23-32.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

- Imi Annisa Khairani, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, 'Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 (2021), 7497– 7500
- Istiqomah, Y. Y. (2024). *Pengaruh Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Jenis Norma: Penelitian Mix Methode pada siswa di Kelas IV SD Negeri Griya Bandung Indah, Kabupaten Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Istianah, A., & Susanti, R. P. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar pancasila. *Jurnal Gatranusantara*, 19(2), 202-207.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*.
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Jaenudin, R., Chotimah, U., Farida, F., & Syarifuddin, S. (2020). *Student development zone: higher order thinking skills (hots) in critical thinking orientation. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 11-19.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.

- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Models of teaching: model-model pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kanaya, A. D. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Edpuzzle Bermuatan Karakter Pada Materi Sila-Sila Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Kasriyati, D., Novitasari, Y., & Suharni, S. (2024). Pelatihan Edpuzzle Sebagai Interactive Teaching Media Di Smart Indonesia. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 68-76.
- Kasriyati, D., Andriani, R., & Herdi, H. (2023). Sosialisasi Edpuzzle Sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 140-147.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lailatul Qadriani, N., Hartati, S., Dewi, A., Al, U., Indonesia, A., Sisingamangaraja, J., Masjid, K., Al Azhar, A., Baru, K., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.36722/JPM.V4I1.841>
- Lickona, T. (1991), *Educating For Character. How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. (Terjemahan) Wamaungo, JA (2012). Mendidik untuk Membentuk Karakter : Bagaimana Sekolah dapat

Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung jawab. Jakarta: Bumi Aksara.

Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(4), 1671. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.613>

Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-36.

Nengsih, Y. K., Nurrisalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.

Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (p. 659). Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang.

Nengsih, Y. K., Handrianto, C., Nurrisalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. (2022). Media and resources development of android based interactive digital textbook in nonformal education. *Journal of Nonformal Education*, 8(2), 185-191

Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.

- Marini, S., Nopri, N., & Waty, E. R. K. (2023). Improving mathematics learning outcomes through problem-based learning model in 5th grade of SDN 235 Palembang. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(2), 167-179.
- Padmawati, N. N., & Pihung, E. S. (2022). Mengembangkan pembelajaran digitalisasi di era society 5.0. *Widyadari*, 23(2), 378-388.
- Permana, I. B. Y. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mapel Ekonomi, Kelas X, Tahun 2023: Application-Assisted Application of the Problem Based Learning (PBL) Model Edpuzzle to Increase Student Motivation in Economics Subjects, Class X, 2023. *PROSPEK*, 3(3), 346-352.
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310-316
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 59-71.
- Pihung, E. S., & Padmawati, N. N. (2022). Pelatihan Pengembangan Pembelajaran Digitalisasi Di Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 121-128.

- Rauni. (2022). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Terhadap Inovasi Pendidikan Di Era Digital. 32–37.
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473-485.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sugiyono, Metode *Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)* (Bandung:Alfabeta, 2019), 30.
- Sri Sumarni, Achmad Dardi⁹ri, and Darmiyati Zuchdi, “Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Modal Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 3, no. 1 (July 1, 2015): 44–57, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i1.7811>
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, S., Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518-524.
- Sari, R. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Media Pembelajaran Online Menggunakan Metode TOPSIS. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 5(1), 94-100.
- Salimah, H. (2024). *Desain Video Pembelajaran Berbasis Brain-Based Learning Berbantuan Edpuzzle Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Siswanto, D., & Nijal, L. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Edpuzzle Dalam Peningkatan Tekhnopreunership Pembelajaran Secara Interaktif Bagi Peserta Didik Di Sman 7 Pekanbaru. *J-Coscis: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 72-78.

- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). *Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>
- Sarwendah, A. P., Azizah, N., & Mumpuniarti, M. (2023). The use of technology in hybrid learning for student with special needs. *Journal of Education and Learning*, 17(2), 317–325. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20810>
- Skripsi, M. Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D.(2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06 (02), 2. Akbar, A., & Noviani, N.(2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1.
- Trilling, B., & Fadel, C. 2009. *21st century skills: Learning for life in our times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Umi Chotimah, 2024 *Research and development* , makalah presentasi bimbingan proposal tesis pada 26 maret 2024
- Widyawati, I. (2024). *: Pengembangan Media pembelajaran Berbasisi video Interaltif Edpuzzle pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya* (Doctoral dissertation, Wijaya Kusuma Surabaya University).
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7.

- Walidah, Z., Wijayanti, R., & Affaf, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*
- Wulandari, U., Chotimah, U., Sumarni, S., & Yanzi, H. (2024). Analysis of Pancasila Students Profile Media Needs for History Learning at Senior High School Number 1 in Indralaya. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(2), 141-154.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.