

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI *KINEMASTER PRO* MATERI MASUKNYA  
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BARAT DI INDONESIA  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Galih Guritno**

**NIM: 06041382025061**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
KINEMASTER PRO MATERI MASUKNYA KOLONIALISME DAN  
IMPERIALISME BARAT DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Galih Guritno**

**NIM: 06041382025061**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui**

**Pembimbing,**



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.**

**NIP. 196305021988032003**

**Disahkan,**

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

**Universitas Sriwijaya**

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.**

**NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
KINEMASTER PRO MATERI MASUKNYA KOLONIALISME DAN  
IMPERIALISME BARAT DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Galih Guritno**

**NIM: 06041382025061**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.**

**NIP. 196305021988032003**



**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 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
*KINEMASTER PRO* MATERI MASUKNYA KOLONIALISME DAN  
IMPERIALISME BARAT DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Galih Guritno**

**NIM: 06041382025061**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 9 November 2024**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.**



**2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.**



**Palembang, November 2024**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**

**Pendidikan Sejarah**



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

**NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *APLIKASI KINEMASTER PRO* MATERI MASUKNYA KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BARAT DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Galih Guritno**

**NIM: 06041382025061**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.**

**NIP. 196305021988032003**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

**NIP. 199202292019031013**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Galih Guritno  
Nim : 06041382025061  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Aplikasi Kinemaster pro* Materi Masuknya Kolonialisme Dan Imperialisme Barat Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang" ini benar- benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, November 2024

nembuat pernyataan  


Galih Guritno

Nim. 06041382025061

## **PRAKATA**

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pro Materi Masuknya Kolonialisme Dan Imperialisme Barat Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang". Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari banyak pihak

Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan, motivasi serta nasehat dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di Indonesia.

Palembang, November 2024

Penulis

Galih Guritno

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirabbil'alamin Segala Puji bagi AllahSubhanahu WaTa'ala atas ridho dan karunia-Nya sebuah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepadabaginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabat dan pengikutnya hingga yaumul akhir. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Bapak dan Mamaku yang senantiasa saya sayangi All Of Time, yaitu Bapak Agus Guritno dan Mama Sugiyati, Terima kasih atas Do'a, kerja keras yang tak kenal waktu, dukungan finansial, fasilitas, seluruh jiwa dan raga sehingga bisa menyekolahkan dan menamatkan anakmu ini dari SD hingga ke jenjang S1. Semoga perjalanan hidup anakmu ini lancar dan sukses seperti yang kalian berdua harapkan, aamiin.
- ❖ Adikku satu-satunya Geren Raka Guritno. Terima kasih atas dukungan, hiburan dan semangat yang diberikan sehingga kakakmu ini bisa mencapai tahap ini. Semoga kelak sukses dimasa depan dan mencapai cita-cita yang diinginkan.
- ❖ Keluarga Besarku, Alm kakung Gimin, Uti Suripah, Alm mbahakung Trubus, Alm mbahuti Paerah, Om khoiri. Pakde, Akong, Beni, Warno, Cipto. Bude Ami, Alm Asiah, Kris, Rini. Tante Ari Tante, Linda. Terima kasih atas semua dukungan yang telah diberikan selama saya kuliah.
- ❖ Sepupuku, Ririn, Rafa, Aldi, Lala, Bella, Mas Aan, Mas Febri, Mas Pieter, Mas Kafiyo, Mba Ita, Mba Sella, Mba Lili, Mba Selli, Wening dan Dimas. Terima kasih atas dukungan kalian semua
- ❖ Dosen pembimbingku, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. yang telah mendorong, memotivasi, membantu, dan mengarahkan saya selama pendidikan S1 Pendidikan Sejarah agar menjadi mahasiswa yang cerdas dalam berpikir, kuat, bertanggung jawab, jujur, dan peduli dengan sesama. Terima kasih atas segala hal-hal baik yang telah ibu berikan kepada saya, dan Terima kasih atas bimbinganya sehingga



mahasiswamu ini bisa menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan dan mengajarkan tata kepenulisan saya menjadi sangat baik untuk bekal kedepannya dan semoga ibu senantiasa diberikan kesehatan pada Tuhan Yang Maha Esa.

- ❖ Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala wejangan, arahan serta motivasinya selama pendidikan hingga karya ini terselesaikan. Terima kasih Bapak selalu memudahkanku dalam urusan administrasi kami sehingga karya sederhana ini dapat dengan terselesaikan dengan baik.
- ❖ Dosenku sekaligus ketua jurusan Pendidikan IPS, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Terima kasih Ibu selalu mengajarkan kami kedisiplinan dan ketegasan ketika perkuliahan, semoga Ibu selalu dalam lindungan Allah Swt.
- ❖ Dosenku, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd. Terima kasih banyak Ibu sangat sabar dan ikhlas dalam membimbing kami dalam kegiatan perkuliahan. Terima kasih atas segala nasehat, saran dan motivasinya. Semoga lancar dan sukses menjalani studi S3 nya di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- ❖ Dosenku, Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si. Terima kasih atas gagasan yang Ibu berikan kepada kami.
- ❖ Dosenku, Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D. Terima kasih karena Bapak telah mengajarkanku cara berpikir sederhana dan cara mengeksekusi dengan baik.
- ❖ Dosenku, Bapak Drs. Alian, M.Hum., Terima kasih karena Bapak telah mengajarkanku yang terbaik ketika perkuliahan.
- ❖ Dosenku, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Terima kasih ibu atas kesabaran dalam membimbing kami, ibu dosen yang paling mengayomi mahasiswanya.
- ❖ Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S. M.A. Terima kasih Bapak atas ilmu serta wawasan yang begitu banyak khususnya tentang sejarah lokal, sehingga kami memiliki rasa cinta terhadap sejarah lokal.
- ❖ Dosenku, Ibu Dra. Yunani, M.Pd. dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum. Kepada Bapak Supriyanto. Terima kasih memberikan wejangan kepada kami tentang kehidupan dan pembelajaran yang mengasyikkan. Terima kasih kepada Ibu Yunani

yang telah memberikan pembelajaran yang asyik dan tidak pernah marah, meskipun hanya bertemu melalui zoom namun kenangan tersebut masih teringat hingga saat ini.

- ❖ Dosenku sekaligus kakak yang mengayomi adik-adiknya Kak Yudi, Kak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum, kak Helen Susanti, M.A, yang telah memberi ilmu yang bermanfaat. Terima kasih juga kepada Staf Administrasi Kak Agung, pak asep dan Mbak Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik selama pendidikan.
- ❖ Teruntuk Teman se PA saya Abi Nurarifin dan Anggraini Saputri. Terima kasih telah menjadi teman berdiskusi saya selama masa kuliah.
- ❖ Teruntuk teman-teman pendidikan sejarah angkatan 2020 dari lubuk hati yang terdalam saya mengucapkan Terima kasih banyak karena sudah banyak membantu saya selama perkuliahan
- ❖ Teruntuk teman-teman kost Alm. Hj. Mahmud: Rasyid, Imam, Joe, Hafiz, Bisma, Bagus, Alam. Terima kasih telah menjadi teman terbaik semasa saya kuliah, disaat saya terpuruk kalian selalu ada untuk saya, perlu kalian ketahui bahwa kalian adalah teman yang sudah seperti keluarga saya Terima kasih untuk selama ini, semoga pertemanan ini akan terus selamanya.
- ❖ Teruntuk teman blok f5, puri impian 2, sukabangun 2, Arma Nur Hidayanto dan David Ikhsannuri Terima kasih telah menjadi teman kost yang baik mohon maaf jika selama saya dikost banyak kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja
- ❖ Teruntuk Teman SMA yang sering kerumah Fauzi, Gilang, Hasem, Virgi, Ardi, Darul, Rio, Frengky. Terima kasih banyak pokoknya.
- ❖ Teruntuk Billy Joel, Dayton, Chicago, Mr. Big, Scorpions, Bryan Adams, John Mayer, Summerland, Dewa 19, Bad English, Andra and The Backbone, Celine Dion, Reality Club, Nadin Amizah. Terima kasih karena lagu-lagumu telah menjadi playlist lagu terbaik selama mengerjakan skripsi
- ❖ Teruntuk orang yang pernah hadir dalam hidup saya, Terima kasih sudah hadir.

- ❖ Dan yang Terakhir untuk diri saya sendiri Galih Guritno, tidak banyak yang dapat diucapkan, intinya Terima kasih untuk diri ini. Terima kasih telah menjadi Galih Guritno yang sekarang.

**MOTTO :**

*Salah satu harga diri laki-laki adalah menyelesaikan apa yang telah dimulai*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN AKHIR PENDIDIKAN .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1    Latar Belakang.....	2
1.2    Rumusan Masalah.....	9
1.3    Tujuan Penelitian .....	9
1.4    Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1    Hakikat Belajar .....	10
2.2    Hakikat Pembelajaran .....	11
2.3    Hakikat Pembelajaran Sejarah .....	13
2.4    Teori-Teori Belajar.....	14
2.4.1    Teori Konstruktivistik.....	14
2.4.2    Teori Kognitivistik .....	15
2.4.3    Teori Behavioristik.....	16
2.5    Hakikat Media Pembelajaran .....	17
2.5.1    Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.5.2    Fungsi Media Pembelajaran.....	18
1.3.1    Pemilihan Media Pembelajaran .....	20

2.6.	Media Audio Visual .....	21
2.6.1.	Pengertian Audio Visual.....	21
2.6.2.	Jenis-Jenis Audio Visual .....	23
2.6.3.	Karakteristik Audio Visual.....	24
2.6.4.	Tahapan-tahapan Pembuatan Media Audio Visual.....	25
2.7.	Aplikasi Kinemaster Pro .....	25
2.8.	Kelebihan Aplikasi Kinemaster Pro .....	26
2.9.	Kekurangan Aplikasi Kinemaster Pro.....	27
2.10.	Penelitian Pengembangan .....	28
2.11.	Model-model Penembangan .....	28
2.11.1.	Model Alessi dan Trollip.....	28
2.12.	Penelitian Terdahulu.....	30
2.13.	Kerangka Berpikir.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Metode Penelitian .....	32
3.2	Lokasi Penelitian.....	32
3.3	Subjek Penelitian .....	35
3.4	Prosedur Penelitian .....	35
3.4.1	Perencanaan (Planning).....	36
3.4.2	Tahapan Desain.....	38
3.4.3	Tahapan Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	40
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.1	Wawancara.....	43
3.2	Walktrough.....	44
3.3	Observasi.....	44
3.4	Studi Pustaka.....	44
3.5	Tes Hasil Belajar .....	45
3.6	Teknik Analisis Data .....	45
3.6.1	Analisis Data <i>Walktrough</i> .....	45
3.6.2	Analisis Hasil Belajar.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>47</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	47

4.1.1	Deskripsi Hasil Dan Desain Pembelajaran .....	47
4.1.2	Hasil Perencanaan.....	48
4.1.3	Tahapan Perancangan ( <i>Design</i> ).....	53
4.1.4	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	61
4.2	Pembahasan.....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>90</b>
5.1	Kesimpulan .....	90
5.2	Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>100</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Tampilan awal Kinemaster Pro .....	26
Gambar 2. 2 Model Alessi dan Trollip .....	29
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir 31 .....	31
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Alessi dan Trollip.....	36
Gambar 4. 1 Identifikasi Masalah .....	49
Gambar 4. 2 Identifikasi Kebutuhan .....	50
Gambar 4. 3 Identifikasi Kebutuhan .....	51
Gambar 4. 4 Identifikasi Kebutuhan .....	52
Gambar 4. 5 Desain Modul Ajar .....	54
Gambar 4. 6 Desain Materi .....	55
Gambar 4. 7 Tingkat Validasi Uji Alpha .....	67
Gambar 4. 8 Pelaksanaan Pretest di Kelas XI.5 .....	72
Gambar 4. 9 Proses Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas XI.5 .....	73
Gambar 4. 10 Pelaksanaan Posttest di Kelas XI.5 .....	74

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kategori Skor Validasi Ahli.....	45
Tabel 3. 2 Kategori Tingkat Kevalidan .....	46
Tabel 3. 3 Kriteria Tinggi Rendah N-gain.....	47
Tabel 4. 1 Rancangan Storyborad pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pro .....	57
Tabel 4. 2 Potongan Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pro.....	58
Tabel 4. 3 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pro .....	62
Tabel 4. 4 Identitas Validasi Ahli .....	63
Tabel 4. 5 Saran dan Perbaikan Hasil Validasi Ahli Materi .....	64
Tabel 4. 6 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Uji Beta Kelompok Kecil .....	57
Tabel 4. 8 Uji Beta Kelompok Besar .....	70
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik.....	73
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik .....	74
Tabel 4. 11 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest .....	75
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest Peserta Didik.....	77
Tabel 4. 13 Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik .....	78



**DAFTAR BAGAN**

Bagan 4. 1 Desain Flowchart Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pro .....	56
Bagan 4. 2 Flowchart Materi.....	56

## ABSTRAK

### ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Aplikasi Kinemaster Pro* Materi Masuknya Kolonialisme Dan Imperialisme Barat Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang" penelitian ini dilaksanakan dikelas XI.5 SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *aplikasi kinemaster pro* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah dikelas XI.5 SMA Negeri 2 Palembang. Kevalidan produk yang dikembangkan ini didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli media yaitu sebesar 3,93 dengan kategori valid, ahli materi sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, dan desain pembelajaran dengan nilai sebesar 4,10 dengan kategori valid. Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis *aplikasi kinemaster pro* terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada hasil belajar sebesar sebesar 43,61%. Selanjutnya diperoleh N-gain sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *aplikasi kinemaster pro* ini valid dan efektif diterapkan dikelas XI.5 SMA Negeri 2 Palembang.

**Kata Kunci:** Pengembangan media pembelajaran, aplikasi, kinemaster pro, validitas, efektivitas

Pembimbing



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

**ABSTRACT**

**ABSTRACT**

This research is entitled "Development of Learning Media Based on Kinemaster Pro Application on the Material of the Entry of Western Colonialism and Imperialism in Indonesia in Class XI History Subjects at Public High School 2 Palembang" this research was conducted in class XI.5 Public High School 2 Palembang. This research is a type of research that uses the Alessi & Trollip development model. The purpose of this research is to develop learning media based on kinemaster pro applications that are valid and have an effective impact on learning history in class XI.5 Public High School 2 Palembang. The validity of the developed product is based on the results of validation conducted by several experts, namely media experts, material experts and learning design experts. The results of the validation of media experts are 3.93 with a valid category, material experts are 4.30 with a very valid category, and learning design with a value of 4.10 with a valid category. The effectiveness of the use of kinemaster pro application-based learning media can be seen in the learning outcomes of students who experienced an increase in learning outcomes by 43.61%. Furthermore, an N-gain of 0.78 was obtained which is included in the high category. Therefore, it can be concluded that the kinemaster pro application-based learning media is valid and effective in class XI.5 Public High School 2 Palembang.

**Keywords:** *Learning media development, application, kinemaster pro, validity, effectiveness*

Advisor



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum  
NIP. 196305021988032003

Acknowledged by,

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd  
NIP. 199202292019031013

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses kegiatan yang bersifat umum dalam kehidupan manusia. karena pada hakikatnya pendidikan adalah suatu usaha untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia, melalui transfer pendidikan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi ke generasi berikutnya untuk pengembangan individu dan kemajuan masyarakat (Fuadi 2021 : 13).

Pendidikan mempunyai keterkaitan dengan manusia, karena pendidikan adalah salah satu bagian yang sangat fundamental dalam proses pembentukan karakteristik suatu bangsa. Hal tersebut juga selaras dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (idiknas) dalam pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu upaya sadar dan juga terencana untuk menciptakan situasi belajar dan proses pembelajaran yang kondusif dan membuat gembira sehingga dari hal tersebut diharapkan membuat proses pembelajaran peserta didik berkembang secara terus menerus sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian ideal, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Dalam pasal 4 juga diterangkan bahwasannya peserta didik merupakan bagian dari masyarakat yang berproses secara berkesinambungan dalam menggali potensi diri melalui suatu proses pembelajaran yang didapatkan dari beberapa cara diantaranya tersedia pada satu jalur, jenjang dan dari klasifikasi pendidikan tertentu. (Lukman Hakim 2016 : 2)

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja, terstruktur, dan terencana, untuk tujuan yang telah ditentukan terlebih dulu sebelum proses penerapan, serta agar nantinya didalam penyelenggaraannya dapat terkendali, hal itu dimaksudkan agar terlaksananya proses belajar pada diri manusia (Dr. Yuberti 2014 : 26).

Dalam hal ini pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran tenaga pendidik karena peserta didik sangat memerlukan sosok yang dapat memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembelajaran, tentu dari hal tersebut tenaga pendidik memiliki

peran yang cukup penting dalam aspek pembekalan bagi peserta didik dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dari peserta didik itu sendiri (Nurdyansyah and Fahyuni 2016 : 129).

Proses belajar adalah hal biasa dalam kehidupan manusia, bahkan proses belajar juga dapat terjadi kapan saja dan dimana saja karena sifat belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu tertentu. Dalam hal ini belajar juga membuat perubahan pada setiap manusia dan perubahan itu mempunyai nilai-nilai positif bagi mereka, perubahan tersebut dapat diketahui dari bentuk tingkah laku ataupun kecakapan baru. Adapun salah satu bagian yang tidak dapat terlepas dari proses belajar adalah proses pembelajaran, begitu sangat penting karena berguna untuk mewujudkan aspek-aspek didalam proses belajar yang dikhususkan pada materi pembelajaran (Bakhrudin All Habsy, Nashihah, and Atsila 2023 : 10)

Peranan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran memegang peranan penting didalam usaha membangun karakter bangsa lewat pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diharapkan. Dalam hal ini, pendidik juga merupakan subjek terpenting dalam proses pembelajaran dan dimana peserta didik berperan sebagai objeknya. Dengan demikian dapat dilihat bahwa peserta didik perlu individu seperti seorang tenaga pendidik yang dapat membimbing, mengarahkan, dan juga menjadi figur yang dapat diajak berdiskusi untuk memecahkan masalah didalam proses pembelajaran sehingga kedepannya diharapkan peserta didik mampu menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya (Ariyani 2019 : 4).

Interaksi adalah hal yang paling mendasar dalam proses pembelajaran karena didalam proses pembelajaran terdapat dua unsur bagian yang berbeda yaitu belajar dan mengajar, belajar dilakukan oleh peserta didik sedangkan mengajar dilakukan oleh tenaga pendidik. Maka dari itu interaksi yang baik sangat diperlukan untuk terselenggaranya proses pembelajaran yang baik dan ideal untuk peserta didik juga tenaga pendidik. Dalam hal ini untuk tercapainya interaksi yang baik dalam proses pembelajaran tenaga pendidik harus memperhatikan bahan ajar atau desain pembelajaran yang diterapkan nantinya. Desain pembelajaran sangat penting

diperhatikan oleh tenaga pendidik, hal ini berkaitan dengan langkah-langkah yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran (Zaifullah, Cikka, and Kahar 2021: 3)

Pendidik dalam proses pembelajaran harus memperhatikan desain pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar peserta didik, dalam mendesain pembelajaran seorang tenaga pendidik wajib membuat jalannya pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik yaitu dengan cara mendesain pembelajaran yang menarik sehingga nantinya diharapkan kualitas belajar dan hasil dari pembelajaran menjadi berkualitas (Andayani 2021 : 5). Untuk mendesain pembelajaran yang terencana tenaga pendidik diharuskan memperhatikan beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media, teknik, penilaian, kemudian suasana belajar peserta didik. Dari hal tersebut nantinya dapat terjadi proses pemindahan pengetahuan dari tenaga pendidik ke peserta didik yang efektif dan efisien (Magdalena, Syaifulloh, and Salsabila 2023 : 13)

Dalam menentukan pelaksanaan pembelajaran, seorang tenaga pendidik wajib untuk melakukan usaha mendukung proses pembelajaran, dalam hal ini tenaga pendidik mengacu pada modul ajar kurikulum merdeka sebagai instrumen pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk mencapai capaian profil pelajar pancasila dalam implementasi pembelajaran. Jadi dalam hal ini, modul ajar bisa dikatakan materi pembelajaran yang di rancang secara sistematis dengan tumpuan dasar pembelajaran yang diterapkan tenaga pendidik ke peserta didik. Sistematis dapat ditafsirkan secara terstruktur dimulai dari pembukaan, isi materi, dan penutup maka dari itu nantinya akan menyederhanakan dalam proses belajar peserta didik dan memudahkan tenaga pendidik dalam penyampaian materi (Maulinda 2022 : 3)

Dalam mengimplementasikan kurikulum, seorang tenaga pendidik harus memformulasikan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada peserta didik sehingga tercapai capaian pendidikan. Hal ini selaras dengan kurikulum merdeka belajar yang menekankan SDM unggul indonesia yang memiliki profil pelajar pancasila, yang meliputi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia,

berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Selain dari itu, juga untuk menghadapi tantangan perubahan sosial budaya, dunia kerja, dunia usaha, dan kemajuan teknologi yang cukup pesat sehingga peserta didik harus benar-benar disiapkan untuk perubahan ini. Oleh karena itu, seorang tenaga pendidik harus dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang baik untuk menghasilkan capaian pembelajaran yang diharapkan didalam kurikulum merdeka belajar (Fauzi 2022 : 4).

Pada Perkembangan era saat ini, teknologi merupakan instrumen yang sangat penting peranannya dalam pembelajaran. Dalam era pendidikan abad 21 seorang tenaga pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitas pembelajaran agar nantinya didapatkan mutu pendidikan yang diharapkan, kemudian selain itu seorang tenaga pendidik diwajibkan untuk memiliki kemampuan dalam hal *Technological pedagogical and content knowledge* (TPACK) (Ismail and Imawan 2021 : 3). Tenaga pendidik dalam membuat pembelajaran yang berbasis teknologi, diharuskan untuk membuat pembelajaran tersebut semenarik mungkin hal tersebut agar dapat membuat peserta didik menjadi fokus dan serius dalam melakukan pembelajaran. Dalam hal ini teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan pendidikan abad 21. Dengan adanya peran dari teknologi informasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk menerima pengetahuan yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan belajar disekolah. Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat yang sangat luas terhadap peserta didik, selain dapat menyalurkan pengetahuan namun juga dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Susilo 2020 : 3).

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang sangat penting dan tidak dapat dilepaskan dari kegiatan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik yang memilih media pembelajaran berdasarkan kesepakatan bersama perserta didik kemudian media tersebut akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran didalam kelas, sehingga diharapkan peserta didik dapat menerima pengetahuan dengan baik karena peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan media yang disukai.

Sebagai seorang tenaga pendidik diharuskan untuk dapat membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi harus benar-benar bisa menyampaikan materi dengan baik melalui media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan mendapat pengetahuan yang maksimal. Menurut Oemar Hamalik (Tafonao 2018 :4) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi pada peserta didik yang melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga nantinya tercipta pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didik dan tentunya hal ini akan sangat baik untuk kemajuan peserta didik dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa batasan yang membahas mengenai media. Salah satu lembaga yang membahas mengenai media yaitu *Association For Educational Communications and Technology* (AECT) mengartikan media sebagai suatu wujud yang bisa digunakan dalam proses penyaluran informasi. Pada saat proses penyaluran informasi peserta didik diberikan berbagai media seperti media visual, media audio visual, dan media audio. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, tenaga pendidik menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media visual, media audio visual dan audio. Salah satu media yang digunakan pendidik adalah audio visual.

Audio Visual merupakan media yang didalamnya terdapat unsur gambar dan suara. Audio visual juga dapat diartikan sebagai video, penuturan kata audio visual sebenarnya tertuju pada indra yang menjadi target dari media ini. Hasil dari audio visual dapat berupa media dokumentasi dan media komunikasi (Purwono, Joni 2014 : 4). Jika audio visual sebagai media dokumentasi maka akan didapatkan media yang berfokus pada fakta pada suatu peristiwa dan jika audio visual sebagai media komunikasi maka akan lebih banyak unsur media dan menggunakan perencanaan yang lebih matang agar dapat mengkomunikasikan sesuatu dengan baik. Dalam hal ini film cerita, iklan dan media pembelajaran merupakan contoh dari media audio visual yang memiliki fokus pada media audio visual komunikasi (Windasari and Syofyan 2019 : 4)



Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah dapat diketahui dalam proses pembelajaran sejarah tenaga pendidik sudah menerapkan media pembelajaran seperti modul ajar dan *Microsoft Power Point*. Tetapi dalam proses wawancara, guru sejarah menuturkan bahwa media yang telah digunakan tersebut nyatanya kurang menarik minat belajar peserta didik hal tersebut dapat diteliti dari respon peserta didik yang cenderung diam dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

Dari hal tersebut maka sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Kemudian, peneliti melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik melalui angket yang telah diberikan pada peserta didik kelas XI. 5 SMA Negeri 2 Palembang, dan berdasarkan hasil yang didapatkan gaya belajar dari peserta didik tersebut rata-rata lebih menonjolkan pada gaya belajar audio visual. Hal tersebut dikarenakan para peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang interaktif seperti halnya audio visual yang didalamnya memuat gambar dan suara.

Pada dasarnya media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk menangkap pembelajaran sejarah. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster pro*. Adapun materi yang peneliti gunakan dalam pengembangan media ini yaitu masuknya kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia.

Alasan peneliti memilih materi ini adalah dikarenakan kebanyakan dari peserta didik hanya belajar dari ppt sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi tidak aktif dan cenderung diam didalam pembelajaran. Selain dari itu materi tersebut dipilih agar peserta didik mengetahui bagaimana proses bangsa Eropa mengetahui dan datang kemudian menjarah kekayaan alam yang Indonesia miliki. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kinemaster pro.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *aplikasi kinemaster pro* sudah pernah dilakukan dengan dibuktikan dengan penelitian terdahulu. Penelitian pertama dilakukan oleh Sisna Humaira (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Tatanama Senyawa Di MAN 6 Aceh Besar”.

Pada penelitian tersebut menggunakan metode *Research development* (RD). Hasil penilaian oleh validasi ahli kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster pro ini terdiri dari ahli media, ahli materi dan bahasa.

Rata-rata nilai yang didapatkan pada materi dengan presentase kelayakan 88% yang dikategorikan “sangat baik” sedangkan oleh validator media dengan presentase 86% yang dikategorikan “sangat baik” kemudian oleh validator bahasa dengan presentase 85% yang dikategorikan “sangat baik”. Kesimpulannya penelitian yang dilakukan sisna humaira sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran (Humaira 2022 : 63).

Selanjutnya, Nur Rahmatul Aulia (2022) “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis APP Kinemaster Pada Materi Sirkulasi Untuk Siswa Kelas VIII Smp/MTs”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Four-D Models*. Dari hasil penilaian validator media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 87,01% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi materi mendapatkan presentase sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh nur rahmatul aulia (2022) menunjukkan keberhasilan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster dan layak digunakan dalam pembelajaran (Aulia, rahmatul 2022 : 38) Penelitian terdahulu ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kinemaster yang dinyatakan layak untuk media pembelajaran di dalam kelas.

Adapun unsur kebaruan yang diberikan peneliti pada penelitian ini ialah penggunaan *dubbing*, pada penelitian terdahulu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pro tidak menggunakan *dubbing* pada pembuatannya dalam hal ini hanya mengandalkan teks atau narasi. Namun pada media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pro yang dikembangkan peneliti ini menerapkan *dubbing* sehingga memungkinkan penyampaian pesan yang lebih luas dan mudah untuk dipahami peserta didik.

Berdasarkan keberhasilan dari penelitian terdahulu diatas dan penambahan *dubbing* pada media yang dikembangkan peneliti menjadikan media pembelajaran

berbasis aplikasi kinemaster pro semakin mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Dari hal inilah peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster pro oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pro Materi Masuknya Kolonialisme Dan Imperialisme Barat Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang”*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis kinemaster pro materi masuknya kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang yang valid?
2. bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis kinemaster pro materi masuknya kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian yang dilakukan peneliti untuk :

1. untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis kinemaster pro materi masuknya kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang yang valid
2. untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster pro materi masuknya kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. bagi Pendidik, hasil dari media pembelajaran berbasis kinemaster pro dapat digunakan dalam kegiatan belajar.
2. bagi Peserta didik, media pembelajaran berbasis kinemaster pro dapat menambah pengetahuan dan dapat digunakan didalam kelas maupun diluar kelas

3. bagi sekolah, media Pembelajaran berbasis kinemaster pro dapat dijadikan solusi dan sumber belajar dalam meningkatkan mutu pendidikan
4. bagi peneliti, hasil dari penelitian ini akan dijadikan acuan untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, Ismalik Perwira, and Eko Marpanaji. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6(2): 173.
- Alviolita, Nanda Widyani, and Miftakhul Huda. 2019. "Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7(1): 49.
- Amalina, Sharfina Nur. 2022. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia Berbasis Pendidikan Multikultural." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 7(4): 853.
- Anam S, Mohammad, and Wasis D Dwiyo. 2019. "Teori Belajar Behavioristik. Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang*:2.[https://cdngbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori\\_Belajar\\_Behavioristik\\_Dan\\_Implikas.pdf](https://cdngbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.pdf).
- Andayani, Sri. 2021. "Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021." *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7(1): 1–10.
- Andika, Mohamad Febri. 2023. "Implementasi Kompetensi Guru PPkn Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran Berbasis ABCD Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* 3(1): 1–5.
- Ardiyanti, Wendy. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sekolah Menengah Atas." : 53–72.
- Arfandi, Arfandi, and Mohamad Aso Samsudin. 2021. "Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar."

- Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 5(2): 37–45.
- Ariyani, Indri Dwi. 2019. “Peran Tenaga Pendidik Dalam Memberikan Pembelajaran Yang Bermakna Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 77–84.  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5642/4047>.
- Asrori, Greria Tensa Novela, and Nur Julianto. 2020. “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Mandiri.” : 1–32.
- Bakhrudin All Habsy, Durrotun Nashihah, and Butsaina Altaf Atsila. 2023. ” *Teori Belajar Humanistik Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran* 01: 1–23.
- Budyastuti, Yuni, and Endang Fauziati. 2021. “Penerapan Teori Konstruktivisme Pada Pembelajaran Daring Interaktif.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3(2): 112–19.
- Cahyani, Widya Dwi, I Nyoman Sudana Degeng, and Nurmida Catherine Sitompul. 2023. “Pengembangan Media Animasi 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Bangun Ruang Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7(3): 2554–65.
- Cahyanto, Irfan Dwi, and Mega Nur Prabawati. 2019. “Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika.” *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*: 1–7.
- Dr. Ani Cahyadi, M.Pd. 2019. “Pengembangan Media Dan Sumber Belajar : Teori Dan Prosedur.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1–152.
- Dr. Yuberti, M.Pd. 2014. 1 Buku Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*.
- Dwi Susanto, M.A. 2013. “Pengantar Ilmu Sejarah.” *Jurnal Ilmu Sejarah dan Kebudayaan*: 190.
- Fauzi, Achmad. 2022. “Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak.” *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18(2): 18–22.
- Fauzi, Ahmad. 2015. “Pemanfaatan Simulasi Gerak Peluru Dengan Aplikasi Spreadsheet.” *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika* 6(1):

258–63.

- Fendi Susanto, Indah Resti Ayuni Suri. 2017. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu Fendi.” 6(3).
- Festiawan, Rifqi. 2020. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” *Universitas Jenderal Soedirman*: 1–17.
- Fitria, Ayu. 2018. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 57–62.
- Fuadi, Ahmad. 2021. *Tahta Media Group*.
- Gemnafle, Mathias, and John Rafafy Batlolona. 2021. “Manajemen Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)* 1(1): 28–42.
- Hadijah, S. 2023. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar.” : 1–6. <http://eprints.unm.ac.id/33303/>.
- Haryati, Sri. 2012. “Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam.” *Academia* 37(1): 13.
- Helmy, Abdullah. 2011. “Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Linguistik Terapan* 1(2): 1–11. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vLc8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA186&dq=%22teori+belajar%22&ots=-Hlr32wozV&sig=q60DX0WvDzLD9fJ5DoedcRjphws>.
- Hidayah, Nur, Lailla Hidayatul Amin, and Wati Dwi Kasanah. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di MIM 1 PK Sukoharjo.” *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 2(1): 27–38.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38.
- HUMAIRA, SISNA. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada

- Materi Tatanama Senyawa Di Man 6 Aceh Besar.” *Kimia, Prodi Pendidikan*.
- Iryana, and Risky Kawasati. 1990. “Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif.” 21(58): 99–104. <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989.
- Ismail, Raoda, and Okky Riswandha Imawan. 2021. “Tpack Papua.” 5(1): 277–88.
- Khasinah, Siti, and Elviana Elviana. 2022. “Need Analysis Dalam Pengembangan Kurikulum.” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12(4): 837.
- Kunto, Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, and Regita Syahyani. 2021. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4(1): 108–20.
- Lukman Hakim. 2016. “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1): 53–64.
- Magdalena, Ina, Akhmad Syaifulloh, and Annisa Salsabila. 2023. “Asumsi Dasar Dan Desain Pembelajaran.” *Cendekia Pendidikan* 1(1): 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>.
- Malabay. 2016. “Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis.” *Jurnal Ilmu Komputer* 12(1): 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>.
- Marliansyah, Idham Syafri et al. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Appinventor Berbasis Pada Android Materi Debat.” *Jurnal Bindo Sastra* 6(1): 57.
- Maulinda, Utami. 2022. “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka.” *Tarbawi* 5(2): 130–38.
- Melawati. 2019. “Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Sekolah SMP AL-Munib.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 154–60.
- Mulyadi, Febry Fahreza, Rendi Julianda. 2018. “Penggunaan Media Audio Visual



- Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Langung Mulyadi,.” *New England Journal of Medicine* 372(2): 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>.
- Novalia, Trirahma, Putri Arfa, and Misbahul Jannah. 2023. “Development of Video Learning Based on Blender Software in High Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Software Blender Di SMA / MA.” *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin (Multidisciplinary Research)* 6(2): 147–57.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Nizmania Learning Center Inovasi Model*.
- Nurhadi. 2020. “Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran.” 2: 77–95.
- Oktiani, Ifni. 2017. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5(2): 216–32.
- Penawati, Ni Made, I Made Tegeh, and I Komang Sudarma. 2015. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas Viii Tahun Pelajaran 2014-2015 Di Smp Negeri 4 Singaraja.” *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 3(1): 1–10.
- Purwono, Joni, Dkk. 2014. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(2): 127–44.
- Rahardja, Untung, Qurotul Aini, and Andhika Dwi Putra. 2020. “Penerapan Editing Video Menggunakan Kinemaster Sebagai Sarana Media Promosi Blockchain Pada Instagram.” *MAVIB Journal* 2(1): 27–38.
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur, and M.Agus Samsudi. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar.”

- Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4(2): 355–63.
- Rambung, Olan Sulistia et al. 2023. “Transformasi Kebijakan Pendidikan Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3): 598–612.
- Ratnawuri, Meyta PritandhariTriani. 2015. “Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.” 3(2): 11–20.
- Rianto, Puji. 2016. “Modul Metode Penelitian.” *Metode penelitian* 5(July): 231.
- Rokhim, Moh. Ainur. 2021. “Peranan Media Gadget Dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19.” *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam* 19(1): 087.
- Rumalean, Iwan. 2014. “Jendela Pengetahuan.” *Jurnal Ilmiah* 7(April): 1–16.
- Saefu, A. et al. 2021. “Analisis Modul Ajar Berbasis Pendidikan Karakter.” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 9(3): 489–96.
- Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. 2022. “ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2): 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Saputri, Fira, and Adam Mudinillah. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Di Sd 03 Koto Pulaui.” *Jurnal Teknodik* 26: 183–98.
- Setiyawan, Hery. 2021. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3(2).
- Siti, Setiawati Ma" rifah. 2018. “HELPER” Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA.” *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA* 35(1): 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.
- Subagio. 2017. “Identifikasi Kepedulian Mahasiswa Program Studi Efektivitas Belajar.” 5(1): 1–5.
- Sugiyono. 2019. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*).” : 38.

- Suhardi Marli. 2020. “Dan Bahasa Inggris Sendiri Sebelumnya Secara Etimologis Mengambilnya Dari Kata Yunani.” *Sejarah dan Pendidikan Sejarah*: 5.
- Suryana, I Made, Naswan Suharsono, and dan I Made Kirna. 2014. “Pengembangan Bahan Ajar Cetak Memggunakan Model Hannafin & Peck.” *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014)* 4: 1–1.
- Susilo, Agus Agus. 2020. “Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4(2): 79.
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Umar. 2014. “Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran.” *Jurnal Tarbiwiyah* 11(1): 133.
- Utami, Tri Hapsari. 2010. “Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.” *Semnas Mipa*: 2.
- W., Truli Maulida. 2019. “Mengejawantahkan Nilai Tasawuf Dalam Diri Guru.” *Progresiva : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 8(1): 1.
- Wastriami, Wastriami, and Adam Mudinillah. 2022. “Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan.” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 1(1): 30–43.
- Wati, Vera, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Niken Hendrakusuma Wardani. 2019. “Evaluasi Usability Terhadap User Interface Aplikasi Medizi Berbasis Website Menggunakan Heuristic Walkthrough.” 3(8): 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Widiyono, Aan. 2021. “Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD.” *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (3): 12–21. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/99>.
- Windasari, Tahan Suci, and Harlinda Syofyan. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 10(1): 1–12.

- Yaumi, Muhammad. 2017. "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial." 549: 40–42.
- Zahratussyafara, Nabila, Intani Rifqa Annisa, Noer Djanius Sahfitri, and Nursilni Zain. 2023. "Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Agama Islam." *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* 4(1): 1126–32.
- Zahro, Mustika, Sumardi, and Marjono. 2017. "The Implementation Of The Character Education In History Teaching." *Jurnal Historica* 1(1): 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>.
- Zaifullah, Zaifullah, Hairuddin Cikka, and M. Iksan Kahar. 2021. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19." *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(2): 9–18.