

PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN
(MID) PADA MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS VII SMP NEGERI 1
TUHEMBERUA TAHUN PELAJARAN
2023/2024

By Septa Hayati Zega

**PENGEMBANGAN ⁶ VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN (MID) PADA
MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS ⁶² VII SMP
NEGERI 1 TUHEMBERUA TAHUN
PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh

**SEPTA HAYATI ZEGA
NIM. 209901053**

³⁰**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran yang sangat vital bagi setiap individu. Ini merupakan upaya terencana dan sadar untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi fisik dan mental peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu mereka mencapai kematangan yang diperlukan untuk hidup secara mandiri.

Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif, diperlukan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran yang diajarkan, serta suasana dan sarana penunjang yang tersedia. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat, siswa dapat dibimbing untuk meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Media video pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang menggunakan video sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Video memanfaatkan unsur audio visual dan gerakan untuk menarik perhatian serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sukmawati et al.,(2022 : 68) mengatakan bahwa sebagai upaya dalam mengantisipasi pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan ragam strategis maka semua satuan pendidikan harus merapatkan barisan dengan kekuatan internal yang dimiliki dan upaya untuk terus memberik an pemahaman yang baik pada guru dan tenaga pendidikan dalam merespon implementasi kurikulum merdeka. Kemampuan IT para guru harus terus dilatih setiap saat karena Guru yang mengalami kegagalan dalam mengantisipasi kecanggihannya teknologi akan tertinggal dengan sendirinya, selain dituntutnya guru yang lebih kompeten dalam pembelajaran, mereka juga harus benar-benar memiliki kekuatan pedagogik yang maksimal sebagai upaya melahirkan karya terbaik mereka dalam menciptakan siswa yang lebih baik di masa depan.

Teknologi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengakses sumber daya atau informasi yang lebih luas, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang tidak terbatas hanya pada buku pembelajaran.

55 Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama menjalankan magang 3 di SMP Negeri 1 Tuhemberua bahwa Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terfokus pada penggunaan buku pelajaran dan PowerPoint, Siswa sering merasa bosan dan kurang menggali materi yang diajarkan dengan sepenuhnya, Pengeditan video pembelajaran yang di terapkan sebelumnya masih belum cukup menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, timbul keinginan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Meaningful Instructional Design (MID). Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang memberikan makna dalam prosesnya sehingga memungkinkan siswa untuk mengingat kembali materi dengan lebih mudah.

Alasan saya memilih model pembelajaran berbasis Meaningful Instructional Design (MID) adalah karena model ini dapat memfokuskan perhatian siswa pada efektivitas pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran memiliki makna. Dengan menyusun kerangka materi pembelajaran IPS berdasarkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, model ini dapat membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan konteks yang relevan dan bermakna bagi mereka.

Belajar (mentoring) merupakan proses di mana individu mentransformasi pengalaman belajar mereka sendiri menjadi pemahaman yang lebih dalam dan mengintegrasikannya dengan pengalaman yang diberikan oleh guru. Proses ini menghasilkan pembelajaran yang produktif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran IPS Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 1 Tuhemberua Tahun Pelajaran 2023/2024.”

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* kelas VII SMP pada materi kegiatan ekonomi?

1.2.2 Bagaimana kelayakan media vidio pembelajaan IPS berbasiis *Meaningfull Instructioanal Desiign* kelas VII-1 SMP pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi?

1.2.3 Bagaimanakah efektifitas video pembelajaran IPS berbasis *Meaningfull Instructioanal Designn* kelas VII SMP pada materi kegiatan ekonomi.

32
1.3

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* kelas VII-1 SMP pada materi kegiatan ekonomi.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajarann IPS berbasis *Meaningfull Instructioanal Designn* kelas VII-1 SMP pada materi kegiatan ekonomi.
- 1.3.3 Untuk mengetahui efektifitas video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* kelas VII-1 SMP pada materi kegiatan ekonomi.

46
1.4

Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video mata pembelajaran IPS kelas VII-1 SMP pada materi kegiatan ekonomi. Adapun spesifikasi dalam video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Video pembelajaran IPS ini dibuat sesuai kurikulum Merdeka pada materi pokok kegiatan ekonomi untuk tingkat SMP kelas VII.
- 1.4.2 Aplikasi yang akan digunakan dalam pengeditan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut*.
- 1.4.3 Video pembelajaran ini berisi tentang gambar, animasi dan gerak tentang materi kegiatan ekonomi yang berdurasi 10-20 menit.
- 1.4.4 Video pembelajaran IPS dikembangkan dalam bentuk format video MP4.
- 1.4.5 Video pembelajaran yang di akan di kembangkan dapat menggunakan basis *Meaningfull Intruactional Design (MID)*

5 BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

¹ Menurut Sadiman (Muryaningsih, 2021 : 55) mengemukakan bahwa Media adalah segala hal yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga memfasilitasi terjadinya proses belajar.

Menurut Arsyad (Muryaningsih, 2021 : 85) Pengertian ³⁷ media berasal dari bahasa Latin "medis", yang secara harfiah berarti "tengah" atau "perantara" yang berfungsi sebagai ²⁷ pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ⁴² media pembelajaran adalah alat yang berperan sebagai perantara untuk membantu guru dalam proses ⁷¹ pembelajaran. Fungsinya adalah mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada ⁹ siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sehingga ⁵⁴ siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan lebih efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (Nurrita, 2018 : 176), terdapat ¹⁵ beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif
- 2) Fungsi motivasi
- 3) Fungsi kebermaknaan
- 4) Fungsi penyamaan persepsi
- 5) Fungsi individualitas

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (Dyna, 2021: 7), fungsi media pembelajaran meliputi:

1. Menyampaikan pelajaran secara lebih baku, mengurangi variasi penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Memungkinkan pengurangan waktu pembelajaran.
3. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran melalui sinergi dan integrasi antara materi dan media yang digunakan.
4. Memberikan fleksibilitas dan ⁶⁶ penyampaian pembelajaran, terutama jika media dapat digunakan secara individu di mana saja dan kapan saja.

Kesimpulan dari fungsi diatas ²⁶ yaitu:

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran dapat memberikan dukungan yang signifikan kepada guru dalam proses pembelajaran. Misalnya, media pembelajaran dapat membantu mengklarifikasi konsep yang sulit, menyediakan variasi dalam penyajian informasi, dan mendukung berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, mereka berperan sebagai alat yang sangat berguna dalam mendukung efektivitas dan kualitas pengajaran di dalam kelas.

- 2) Membantu para pembelajar.

Dengan memilih media pembelajaran membantu siswa serap, serta merangsang perkembangan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa terhadap pesan pembelajaran.

- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar.

Guru dapat menggunakan ulang media tersebut jika hasil pembelajaran tidak mencapai standar minimal yang diharapkan.

Sudjana dan Rivai (Fachrurrazi, 2010 : 23) mengemukakan bahwa Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan minat siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- 2) Memperjelas makna materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Menyajikan metode pengajaran yang beragam sehingga mengurangi kebosanan siswa.
- 4) Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan praktik, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan manfaat media pembelajaran di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih standar atau terstandarisasi.
- 2) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 3) Memungkinkan penghematan waktu dalam proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar dengan menggunakan kata atau gambar yang tersusun dengan baik, spesifik, dan jelas untuk menyampaikan elemen pengetahuan.
- 5) Memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
- 6) Materi pembelajaran menjadi lebih fungsional dan memberikan manfaat yang nyata bagi para pembelajar.

c. Cara Memilih Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (Hasan et al., 2021 : 112) Kriteria yang dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran meliputi :

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran merupakan salah satu kriteria utama yang perlu dipertimbangkan oleh guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran. Hal ini mengacu pada sejauh mana media tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- 2) Mendukung terhadap isi bahan pelajaran berarti memastikan bahwa media tersebut dapat memperkuat atau melengkapi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- 3) Kemudahan memperoleh media berarti seberapa mudahnya untuk mendapatkan akses atau memperoleh media yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media mengacu pada kemampuan dan keahlian guru dalam memanfaatkan media tersebut secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Ketersediaan waktu untuk menggunakan media mengacu pada sejauh mana guru memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan dan mengimplementasikan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir anak merujuk pada sejauh mana media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan pemahaman siswa yang sedang diajarkan.

Adapun lima pertimbangan dalam pemilihan media menurut Basuski Wibaawa Farrida Mukti (Hasan et al., 2021 : 112), yaitu:

- 1) Pertimbangan terhadap waktu yang tersedia untuk mempersiapkan dan mengimplementasikan media dalam pembelajaran.
- 2) Media harus mudah diperoleh atau tersedia untuk digunakan di lingkungan pembelajaran.
- 3) Media harus efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dibutuhkan.
- 4) media harus kompatibel dengan metode atau strategi pembelajaran yang digunakan.
- 5) Pertimbangan terhadap biaya yang diperlukan untuk membeli atau menggunakan media tersebut.

Berdasarkan kedua penjelasan para ahli diatas, maka disimpulkan kriteria serta prinsip saat memilih media pembelajaran yang sesuai, meliputi beberapa hal, yaitu:

- 1) Pemilihan media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- 2) Pemilihan media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan media yang ada.
- 3) Pemilihan media pembelajaran harus memperhitungkan biaya pengadaannya.
- 4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas atau mutu teknisnya.
- 5) Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan isi pelajaran, mencakup tingkat pengetahuan siswa, bahasa yang digunakan siswa, serta jumlah siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi (Imran & Syam, 2018: 3), video dapat digunakan sebagai alat untuk menyajikan informasi, memperlihatkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, mengatur kecepatan waktu, serta mempengaruhi sikap.

Sesuai penjelasan di atas, di simpulkan bahwa Video pembelajaran adalah sebuah media yang dirancang secara sistematis dengan mematuhi pedoman dari kurikulum yang berlaku. Dalam pengembangannya, video ini menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Menurut Aqib (Daniati, 2020: 66), video pembelajaran memiliki tujuh manfaat, yaitu:

1. Memungkinkan belajar dilakukan secara fleksibel, di mana dan kapan saja.
2. Membantu dalam pembentukan sikap positif terhadap proses dan materi belajar.
3. Mendorong guru untuk mengambil peran yang lebih positif dan produktif dalam pembelajaran.

Manfaat media video pembelajaran menurut Sudjana (Yudianto, 2017 : 234) yaitu:

- 1) Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Pesan dalam video akan lebih terang sehingga mudah dipahami oleh siswa, yang pada gilirannya memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat ahli maka, di simpulkan Manfaat dari penggunaan media video pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik perhatian, dan menginspirasi.

10 2.1.3 Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID)

Menurut Rusman (Rizky Purnama et al., 2020: 16), belajar bermakna (meaningful learning) adalah proses di mana informasi baru dikaitkan dengan konsep-konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif seseorang. Dalam konteks ini, belajar bermakna berarti siswa tidak hanya menghafal informasi tanpa makna, ini memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan karena membangun atau merekonstruksi pengetahuan yang ada dengan cara yang bermakna bagi siswa.

Menurut Sritresna (Rizky Purnama et al., 2020: 16), Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID) adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan efektivitas dan kebermaknaan belajar dengan cara merancang kerangka aktivitas secara konseptual. Model ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap aktivitas yang dirancang dalam proses pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terkait erat dengan konsep-konsep yang relevan bagi siswa. Dengan demikian, MID membantu mengarahkan proses pembelajaran agar lebih fokus pada pencapaian pemahaman yang dalam dan bermakna bagi siswa, bukan sekadar penerimaan informasi yang pasif.

Dari pengertian yang disampaikan oleh ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Meaningful Instructional Design* (MID) adalah sebuah model pembelajaran yang menempatkan makna (meaningful) dan efektivitas sebagai prioritas utama dalam proses belajar.

b. Tahap Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design*

Menurut Ansori et al. (2021: 294), model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID) terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

- 1) Lead-in: Tahap ini melibatkan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, di mana siswa menganalisis pengalaman tersebut dan menghubungkannya dengan konsep atau konsep baru.
- 2) Reconstruction: Tahap ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pendapat atau pandangan mereka terhadap informasi.
- 3) Production: Tahap ini melibatkan ekspresi atau aplikasi konsep yang telah dipelajari ke dalam bentuk nyata. Siswa diminta untuk mengapresiasi dan mengaplikasikan konsep materi pembelajaran dalam konteks yang relevan atau dalam bentuk karya yang dapat mereka hasilkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Meaningful Instructional Design*

Menurut Shoimin (2018: 102), berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID):

Kelebihan:

- 1) Sebagai jembatan menghubungkan tentang apa yang sedang dipelajari siswa: MID membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki siswa sebelumnya, sehingga memudahkan mereka untuk memahami konsep baru.
- 2) Mampu membantu siswa untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah: Dengan pendekatan yang bermakna, siswa lebih mampu memahami dan mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang sudah dikuasai.
- 3) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap: MID memfasilitasi proses belajar yang tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.
- 4) Membantu siswa membentuk, mengubah diri, atau mentransformasikan informasi baru: Model ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri, sehingga mereka dapat menginternalisasi dan mengaplikasikan informasi dengan lebih baik.
- 5) Informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama diingat: Pembelajaran yang bermakna cenderung meningkatkan retensi informasi dalam jangka panjang karena siswa mengaitkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah ada.
- 6) Memudahkan proses belajar berikutnya untuk materi pelajaran yang mirip: Siswa yang telah mempelajari konsep secara bermakna lebih

mudah untuk memahami materi pelajaran yang terkait atau mirip di
10 sa depan.

- 7) Mempermudah belajar hal-hal yang mirip walaupun telah lupa: Meskipun siswa mungkin lupa sebagian informasi, pembelajaran yang bermakna dapat memfasilitasi pemahaman kembali dengan lebih cepat dan efisien.

Kelemahan

Guru merasa kesulitan dalam menemukan contoh-contoh yang spesifik dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Jadi, Desain Pembelajaran Bermakna (Meaningful Instructional Design atau MID) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pentingnya makna dalam belajar dan efektivitasnya melalui pengembangan kerangka kerja aktivitas secara konseptual yang mengadopsi perspektif kognitif konstruktivis.

2.1.4 Capcut

Menurut Rahmawati (Waruwu, 2022 : 30) Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video. Dalam proses pembuatan video tentunya memerlukan komponen pendukung. Proses pengembangan video ini menggunakan aplikasi *Capcut*. CapCut dipilih sebagai salah satu aplikasi karena kemudahan dalam pembuatan video yang dapat diedit langsung di ponsel, fleksibilitas untuk mengedit di mana saja, dan ketersediaan berbagai tema menarik yang mendukung desain video pembelajaran.

Menurut Ilhami Fajri dalam artikelnya (Waruwu, 2022 : 30), CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video untuk smartphone Android yang dimiliki oleh Bytedance, yang saat ini populer di kalangan editor baik pemula maupun ahli.

Selanjutnya, menurut Budi Santoso dalam artikel ilmu internet (Waruwu, 2022 : 30), mengatakan bahwa CapCut adalah sebuah aplikasi editing video untuk Android yang dikembangkan oleh Bytedance Pte. Ltd. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan editing video secara gratis dan menawarkan berbagai efek yang dapat meningkatkan kualitas konten. Dengan CapCut, pengguna dapat membuat video yang menarik dan luar biasa. Banyak orang memilih menggunakan aplikasi CapCut karena tidak ada watermark yang muncul di akhir video. Dengan menggunakan versi Pro dari CapCut, pengguna dapat menghilangkan watermark tersebut, serta menikmati berbagai keunggulan lain yang ditawarkan oleh aplikasi ini.

Menurut Anita indahSari dalam artikelnya Chiponline (Waruwu, 2022 : 30), menjelaskan beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *CapCut* yaitu sebagai berikut :

1) Tanpa *Watermark*

Salah satu keuntungan menggunakan CapCut adalah kemampuannya untuk menghilangkan watermark dengan mudah pada video yang diedit. Ini sangat penting karena watermark dapat mengganggu keindahan atau profesionalitas sebuah video, terutama dalam konteks pembelajaran atau konten lain yang ingin terlihat bersih dan profesional.

2) Dapat Menambahkan Musik

backsound atau latar belakang audio memainkan peran penting dalam membuat sebuah video menjadi lebih menarik dan menghibur. Audio yang mendukung dapat meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan, memberikan suasana yang sesuai dengan konten video, serta membuatnya lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal ini penting terutama dalam konten pembelajaran atau hiburan di mana penggunaan audio yang tepat dapat memperkuat pesan yang disampaikan dan mempertahankan minat penonton.

3) Mempunyai Fitur Full Efek dan Filter

Fitur berikutnya yang menarik banyak pengguna adalah keberadaan efek lengkap dan filter yang tersedia secara gratis. CapCut menawarkan berbagai pilihan efek dan filter yang dapat digunakan untuk mempercantik video. Dengan fitur ini, hasil editing video menggunakan CapCut Pro Mod Apk tidak hanya terlihat biasa-biasa saja. Selain itu, pengguna juga dapat menyimpan video dalam kualitas Full HD, sehingga memastikan video terlihat jernih dan profesional.

4) *Background* Bisa Berubah

Dalam proses pembuatan video, sering kali kita perlu mengubah latar belakang untuk berbagai alasan, seperti ketidaksesuaian atau ketidakmenarikan dari latar belakang yang ada. CapCut memungkinkan pengguna untuk mengubah latar belakang video dengan mudah.

5) Dapat Membuat Foto Menjadi Anime

Dalam CapCut, karakter dalam video dapat diolah sehingga terlihat seperti karakter dalam film anime. Proses ini memerlukan ketelitian dan keahlian khusus untuk menciptakan efek yang sesuai dengan gaya anime. Bagi mereka yang ingin mempelajarinya, CapCut menyediakan dukungan dan alat yang diperlukan untuk menciptakan efek seperti itu dalam video mereka.

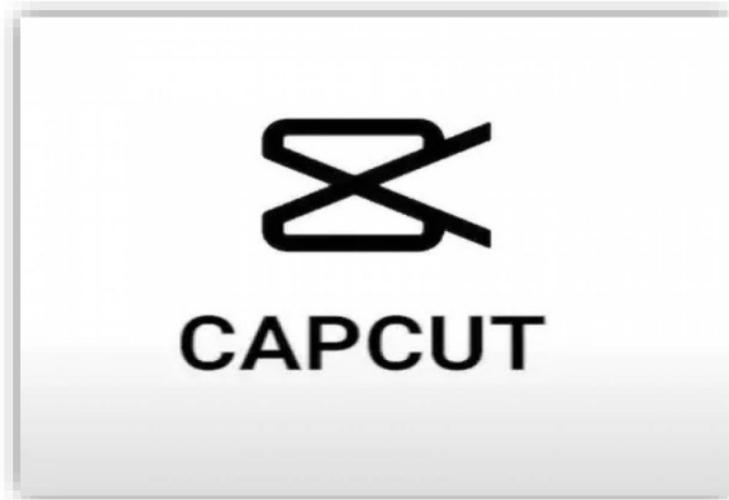
6) Tidak Perlu Melakukan *Root* Lebih Dulu

Sesuai penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa aplikasi capcut ini mempunyai berbagai fitur-fitur menarik yakni :

1) Editing adalah fitur yang digunakan untuk membuat proyek atau video baru dalam CapCut. Fitur editing ini mencakup beberapa kemampuan yang berguna seperti precision editing (pengeditan dengan presisi tinggi), instant preview (pratinjau instan), multi track audio (audio multi track), multiple layer (lapisan ganda), color adjustment (penyesuaian warna), speed control (pengendalian kecepatan), dan fitur-fitur audio lainnya. Dengan berbagai fitur ini, pengguna dapat mengedit video dengan lebih detail dan kreatif, menciptakan hasil yang sesuai dengan visi mereka.

2) *Template*, Fitur yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan cover atau template yang telah dibuat orang lain. Ini sangat berguna ketika pengguna belum menguasai keterampilan editing video secara mendalam.

- 3) *Tutorial*, Fitur yang menyediakan panduan dan tutorial bagi pengguna baru untuk mempelajari berbagai teknik editing video. Tutorial tersebut mencakup cara membuat efek visual, menyesuaikan **65**, menggunakan overlay, membuat transisi yang mulus, mengelola audio, **dan banyak lagi. Dengan fitur ini, pengguna dapat** belajar dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengedit video menggunakan CapCut.



Gambar 2.1 Aplikasi Capcut

2.1.5 Kriteria Kualitas Produk

Menurut penegasan Va den Akkeer dan Nievfeen (Febriana et al., 2022 : 6) dalam konteks penilaian kualitas sumber daya pendidikan, beberapa kriteria yang penting untuk dipertimbangkan adalah:

a. Validitas

Proses validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh validator yang menggunakan lembar penilaian yang telah ditetapkan. Dalam penilaian ini, validator akan mengevaluasi sejauh mana perangkat pembelajaran memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan, termasuk konsistensi antara teori yang digunakan dengan implementasi yang terjadi dalam perangkat pembelajaran. Validitas di sini mencerminkan seberapa baik perangkat pembelajaran mendukung tujuan pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif. Adapun indikator-indikator pengembangan kualitas produk berupa media pembelajaran terdiri dari beberapa bidang yaitu:

- 1) Dalam bidang materi, terdiri dari Kesesuaian antara **materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran**, Kesesuaian konsep **materi pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran** yang dapat membantu siswa, Ketepatan materi, Konsistensi contoh dengan penjelasan, Urutan penyajian materi,

Ketegasan tujuan pembelajaran yang disampaikan dalam video pembelajaran, dan Penyajian materi memotivasi peserta didik,

- 2) Dalam bidang bahasa, terdiri dari Kesesuaian dengan norma Bahasa Indonesia, Penggunaan bahasa dengan cara yang efektif dan efisien, Konsistensi antara teks dan materi, Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik,
- 3) Dalam bidang media, terdiri dari Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran, Keteraturan desain media, Kesesuaian dalam memilih jenis dan ukuran huruf, Konsistensi antara isi video dengan materi yang disampaikan, Kemudahan dalam membaca, Pemilihan palet warna, Kesesuaian dan kejelasan gambar dalam video pembelajaran merujuk pada sejauh mana visual yang ditampilkan cocok dengan materi yang disampaikan dan mudah dipahami oleh penonton, Kesesuaian durasi video pembelajaran merujuk pada apakah panjang atau pendeknya video tersebut sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan materi secara efektif tanpa membuat audiens kehilangan minat atau kelelahan, Kemudahan penggunaan video pembelajaran mengacu pada seberapa mudahnya video tersebut digunakan oleh pengguna untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan konten pendidikan yang disampaikan.

b. Kepraktiisan

Praktikalitas dari suatu perangkat pembelajaran dapat dinilai dari kemampuannya untuk diimplementasikan oleh pengajar dan peserta didik. Praktikalitas media pembelajaran mencakup bagaimana kegiatan belajar mengajar dapat direalisasikan dan mengatasi kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sebuah perangkat media pembelajaran dianggap praktis jika memenuhi kriteria hasil observasi terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

c. Keefektifan

Efektivitas suatu strategi pembelajaran umumnya dapat dinilai dengan melihat evaluasi siswa terhadap tingkat pemahaman mereka sendiri. Jika hasil belajar siswa memenuhi Kriteria Kecakapan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, maka media pembelajaran yang digunakan dianggap berhasil. Dalam konteks penelitian ini, uji validitas berfungsi sebagai standar untuk menilai kualitas bahan ajar. Untuk mengevaluasi apakah teknologi pendidikan yang diusulkan memenuhi persyaratan untuk efektivitas, penting untuk melakukan validasi media pendidikan. Hal ini membantu menentukan apakah teknologi pembelajaran yang diusulkan dapat efektif atau tidak. Keandalan teknologi pendidikan bergantung pada ketepatan kontennya, yang sering kali dinilai melalui evaluasi ahli untuk mengukur efektivitasnya dalam lingkungan kelas. Rencana pengajaran, rubrik penilaian, dan buku teks adalah beberapa contoh sumber pedagogis yang sedang dinilai keakuratannya.

2.1.6 Pedoman Pembuatan Video Pembelajaran

1. Silakan pilih judul dan isi yang akan dipresentasikan.

Sebelum memulai produksi video, pastikan kamu memiliki topik atau materi yang akan disampaikan dengan jelas. Pilih judul yang menarik untuk

menarik perhatian para penonton. Pastikan konten disajikan dengan cara yang mudah dimengerti.

Contohnya : membuat videopembelajaran IPS dengan menggunakan basis *Meaningful Instructional Design* (MID) pada materi kegiatan ekonomi.

Setelah menentukan judul atau materi yang sesuai, Anda bisa memulai pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut.

2. Siapkan materi dan rekam suara

Sebelum mulai merekam suara, pastikan Anda telah menyiapkan materi atau bahan. Pastikan juga lokasi sesuai dan bebas dari gangguan suara seperti lalu lintas atau percakapan orang lain.

Setelah kamu memastikan semua persiapan sudah siap, kamu bisa memulai merekam suara menggunakan smartphone. Pastikan posisi perekaman suara optimal dan tidak ada halangan seperti tangan atau objek yang menghalangi pengambilan gambar. Usahakan agar video yang direkam tidak terlalu panjang, cukup sekitar 10-15 menit agar tetap menarik perhatian.

3. Menyusun Video

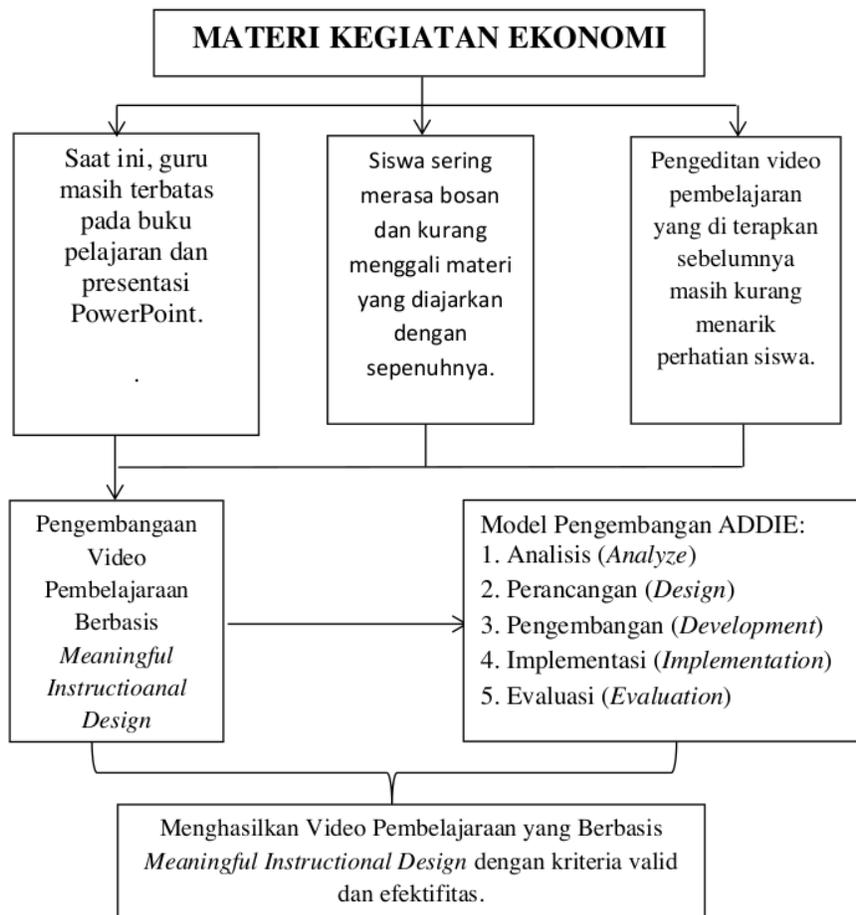
Setelah merekam suara, kamu dapat segera mengimpor ke dalam aplikasi Capcut. Selanjutnya, kamu bisa memulai proses pengeditan video dengan menambahkan efek dan filter yang sesuai dengan keinginanmu.

Capcut menawarkan berbagai fitur editing lengkap, termasuk pengaturan suara, filter, dan efek khusus. Kamu juga dapat menambahkan teks atau gambar pada video pembelajaranmu. Pastikan kamu menggunakannya dengan bijak agar video yang dibuat dapat menarik perhatian audiens atau peserta belajar.

Adapun bentuk video pembelajaran yang akan di buat adalah video pembelajaran dalam bentuk film kartun yang berisikan tentang materi pembelajaran kegiatan ekonomi yang di sertai dengan animasi-animasi atau video-video yang di download dari luar aplikasi yang akan di sesuaikan dengan materi pembelajaran dan basis yang telah di tentukan.

2.2 Keraangka berpikir

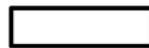
Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini adalah representasi dari hubungan antar variabel yang didasarkan pada teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Kerangka berpikir tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber: (Waruwu, 2022 : 45)

Keterangan :



: Objek yang di teliti



: Garis Penghubung

Dari bagan kerangka berpikir diatas, terlihat alur Pengembangan video pembelajaran IPS dengan menggunakan Desain Instruksional Bermakna yang menggunakan model ADDIE. Dalam melaksanakan pengembangan ini didasari dari observasi proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan disekolah. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan beberapa masalah yaitu : Saat ini, guru masih terbatas pada buku pelajaran dan presentasi PowerPoint, Siswa sering merasa bosan dan kurang menggali materi yang diajarkan dengan sepenuhnya, Pengeditan video pembelajaran yang di terapkan sebelumnya masih kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka dilakukan pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini dimulai dari tahap awal yaitu melakukan analisis (*analysis*) terhadap masalah, mengidentifikasi kebutuhan, serta apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Kemudian tahap berikutnya adalah adalah perancangan (*Design*), Pada tahapan ini, dilakukan penentuan tujuan pembelajaran serta pemilihan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Tahapan yang ketiga adalah pengembangan (*Development*), yaitu melakukan pembuatan serta memodifikasi video pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi (*Implementation*), setelah di kembangkan maka video pembelajaran tersebut di implementasikan kepada siswa disekolah. Setelah itu tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi (*evaluation*), yaitu Melakukan evaluasi untuk menilai apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Setelah semua telah dilakukan sampai tahap akhir maka produk akhir Video pembelajaran IPS yang menggunakan Desain Instruksional Bermakna untuk materi kegiatan ekonomi terbukti valid, mudah diterapkan, dan efektif.

7 BAB III

METODE PENELITIAN

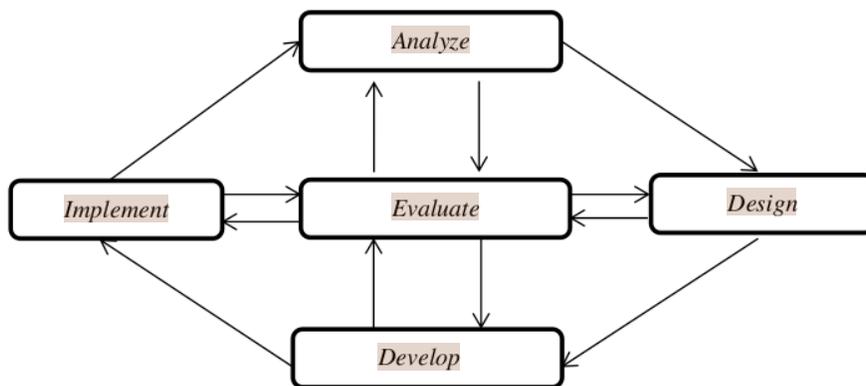
3.1 Model Pengembangan.

Menurut buku metode penelitian pendidikan yang membahas pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Sugiyono, 2013: 407) mengatakan Metode penelitian dan pengembangan, atau Research and Development dalam bahasa Inggris, digunakan untuk menciptakan suatu produk dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut.

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (Research and Development) adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk sehingga dapat menjadi efektif dan efisien dalam fungsinya bagi masyarakat secara luas.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang diterapkan dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk menciptakan video pembelajaran IPS yang mengadopsi Desain Instruksional Bermakna dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.



Bagan 3.1 Tahapan Model ADDIE

3.3 Uji Coba Produk

Menurut Tegeh, (Waruwu, 2022 : 54) mengemukakan bahwa uji coba dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari:

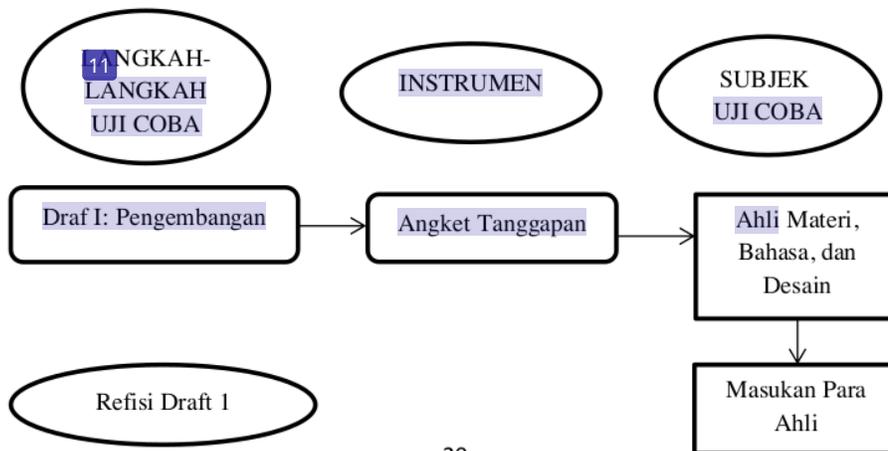
a. Desain pada Uji Coba

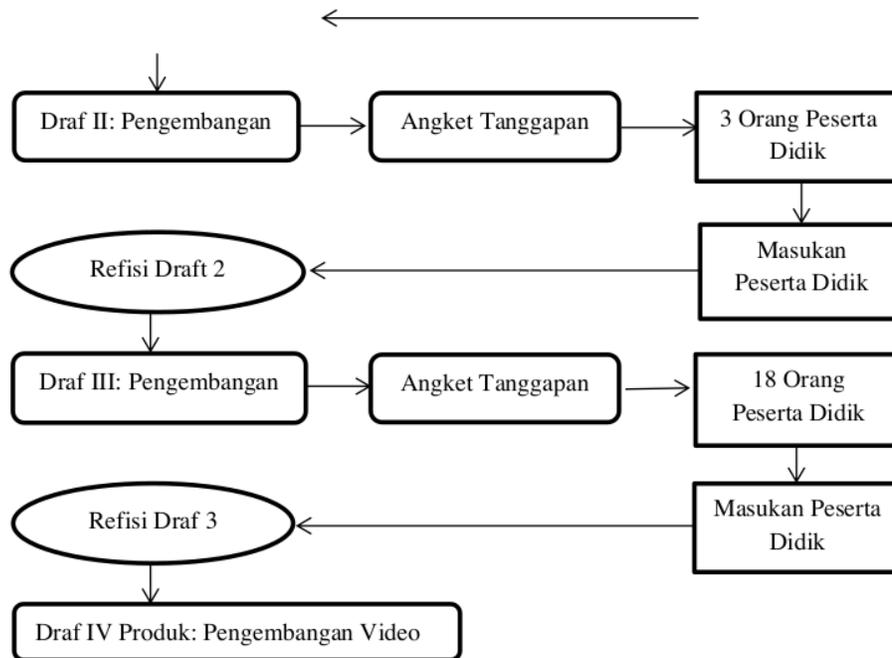
Produk videodalam pengembangan ini diuji melalui dua tahapan yaitu:

- 1) Uji perorangan yang terdiri dari 3 orang Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua.
- 2) Uji lapangan yang terdiri dari 18 orang Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua.

⁴⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode purposive sampling. Menurut Sugiyono (Deriyanto et al, 2018 : 78) Purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel data dengan mempertimbangkan kriteria tertentu.

Penetapan subjek ujicoba pada penelitian ini dilakukan dan di tentukan oleh peneliti. Caranya adalah peneliti Memilih individu tertentu berdasarkan pertimbangan untuk mendapatkan data yang diperlukan, kemudian berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari subjek sebelumnya, peneliti dapat menentukan subjek lain yang relevan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Pertimbangan subjek ujicoba pada penelitian ini dapat di lihat dari kualitas kemampuan dan keaktifan siswa yang memang benar-benar mampu dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menetapkan subjek uji coba perorangan sebanyak 3 orag siswa dan untuk uji coba lapangan terdiri dari 18 orag siswaa.





Bagan 3.2 Rancangan Uji Coba

Sumber: (Waruwu, 2022 : 55)

a. Subjek uji coba

1) Ahli Materi/isi

Ahli materi atau konten adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan yang mendalam tentang isi materi pembelajaran IPS. Untuk mengetahui kevalidan materi maka peneliti menentukan seorang guru mata pelajaran IPS untuk mevalidasi produk yang dikembangkan.

2) Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa atau penyajian adalah individu yang memiliki pengetahuan yang mendalam dalam kajian bahasa dan kemampuan yang luas dalam memahami serta mengelola penggunaan bahasa.

3) Ahli Media/Desain

Ahli media atau desain adalah individu yang memiliki keahlian dalam bidang desain atau media, dan mereka memberikan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

53 4) Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek yang menjadi fokus penelitian untuk menguji kepraktisan produk. Subjek yang telah dipilih adalah siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua yang juga akan menjadi subjek dalam pengujian pemakaian produk yang dikembangkan.

11 3.4 Jenis Data

Penelitian ini menghasilkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk deskripsi atau kualifikasi, dan untuk memperolehnya peneliti menentukan kriteria kualifikasi dari angket yang disediakan. Sedangkan data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung melalui angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik oleh peneliti.

14 3.5 Instrumen dalam Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data dengan tujuan membuat kegiatan tersebut lebih terstruktur dan efisien. Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan:

a. Lembaran Validasi

Lembar validasi adalah alat dari angket validasi yang dipakai untuk menilai kecocokan materi dengan para validator. Lembar validasi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan dari segi materi, bahasa, dan media.

b. Efektifitas video pembelajaran

58 Efektivitas pengembangan video pembelajaran dapat dinilai dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video tersebut. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa setelah mereka menggunakan video pembelajaran yang didesain berdasarkan Meaningful Instructional Design untuk materi kegiatan ekonomi.

c. Teknik analisis data

1) Analisis Data pada Angket Validitas

Video pembelajaran yang dikembangkan diuji kevaliditasnya oleh tiga ahli terlebih dahulu. Angket validasi dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert.

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2) Analisis Daata dari angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan dinilai praktis dengan menggunakan angket tanggapan dari siswa dan guru untuk mengukur efektivitasnya.

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase respon siswa (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

3) Analisis Efektifitas

Untuk mengevaluasi efektivitas produk pengembangan, digunakan teknik analisis data berupa Ketuntasan Klasikal (KK), yang menghitung tingkat pencapaian peserta didik dalam hasil belajar mereka. Dalam konteks ini, ketuntasan klasikal diukur dengan nilai KKTP sebagai acuan. Peserta didik dianggap telah mencapai ketuntasan jika mereka mencapai skor KKTP minimal 70.

Menurut (Dzik-Jurasz & Mumcuoglu, 1997) Ketuntasan klasikal siswa digunakan sebagai metode untuk menilai efektivitas Video pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi prestasi belajar peserta didik dihitung berdasarkan kriteria dan rumus berikut ini.

Persentase nilai ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$PK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangann:

PK : Persentase Ketuntasan Klasikal

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Hasil dari Pengembangan Video Pembelajaran

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) untuk materi Kegiatan Ekonomi pada siswa SMP kelas VII. Berikut adalah deskripsi dari masing-masing tahapan yang dilakukan:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang esensial dalam pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakteristik peserta didik, dan materi pelajaran yang akan diajarkan.

a. Analisis Capaian Pembelajaran

Peneliti menentukan materi pembelajaran, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum merdeka yang dapat di lihat pada (lampiran 1). Peneliti juga dalam hal ini menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 1 Tuhemberua seperti kurikulum merdeka. Materi yang dipilih untuk pengembangan video pembelajaran sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) di SMP Negeri 1 Tuhemberua adalah materi tentang kegiatan ekonomi. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan sebuah media pembelajaran yang penting di SMP Negeri 1 Tuhemberua untuk membimbing peningkatan kualitas pembelajaran siswa di sekolah.

b. Menganalisis Karakteristik Peserta didik

Analisis dilakukan pada kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua. Pengetahuan, minat, bakat, dan gaya belajar siswa dalam mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dipelajari masih terbilang kurang.

c. Analisis Materi

4 Materi pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk mencapai tujuan pembelajaran 3.B yaitu mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat yang akan di baca dan di tonton.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap berikutnya, yaitu tahap desain, peneliti melakukan proses pembuatan, pengaturan, dan perancangan video pembelajaran berdasarkan teori-teori yang relevan.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap dimana video pembelajaran diproduksi dan dikembangkan pembelajaran telah ditetapkan. Tahap awal mengumpulkan semua bahan yang diperlukan seperti gambar, video, dan audio yang relevan dengan materi, serta melakukan rekaman audio oleh peneliti.

a. Tampilan Pertama Video Pembelajaran

35 Pada awal presentasi media pembelajaran, terdapat sambutan terlebih dahulu. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Pertama Video Pembelajaran

b. Tampilan Judul dan Tujuan Pembelajaran pada Video Pembelajaran

26 Pada tampilan judul video, ditampilkan judul materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran dari video pembelajaran tersebut.



Gambar 4.2 Tampilan Judul Materi



Gambar 4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran

c. Tampilan Identitas Peneliti

Pada *Scene* ini, ditampilkan profil peneliti, identitas peneliti, serta logo kampus yaitu Universitas Nias.



Gambar 4.4 Tampilan Profil Peneliti

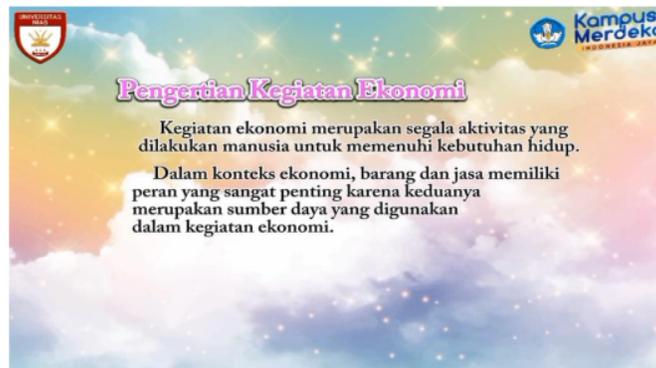
d. Tampilan Bagian Pembahasan Materi yang akan di Bahas



Gambar 4.5 Pembahasan Materi

d. Tampilan dari Isi Materi

Dalam *scane* ini, akan ditampilkan materi tentang kegiatan ekonomi lengkap dengan contoh, gambar, audio, dan musik.



Gambaar 4.6 Tampilan Pengertian Kegiatan Ekonomi



Gaambar 4.7 Tampilan dari Materi Kegiatan Produksi



Gaambar 4.8 Tampilan dari Materi Kegiatan Distribusi



Gamba 4.9 Tampilan dari Materi Kegiatan Konsumsi

e. Tampilan Uji Kompetensi

Pada tampilan uji kompetensi terdapat soal yang terkait pada materi yang sudah dibahas.



Gambar 4.10 Tampilan Soal/Latihan

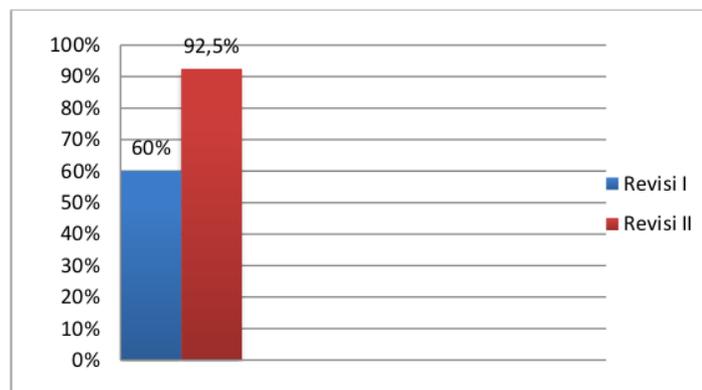
Selanjutnya, dalam tahap Pengembangan (Development) ini, peneliti menerima kritik, saran, dan masukan untuk merevisi video pembelajaran yang telah dibuat, yang kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan produk dengan melakukan revisi atau validasi. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan oleh pakar atau ahli di bidangnya, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Hasil validasi tersebut kemudian dijelaskan sebagai berikut.

2 a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi atau konten dilakukan oleh satu validator, yang menggunakan lembar angket penilaian yang terdiri dari 7 indikator untuk melakukan validasi. Validator materi melakukan dua kali revisi terhadap produk.

Hasil validasi dari ahli materi terhadap produk video pembelajaran, dimulai dari revisi I dengan mencapai 60% dengan kriteria cukup valid (terlihat di Lampiran 8), dan revisi II dengan pencapaian 92,5% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan (terlihat di Lampiran 9).

Peneliti kemudian melanjutkan revisi kedua dengan memperbaiki berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh Guru mata pelajaran IPS, yaitu menjelaskan tujuan video pembelajaran dan tidak perlu ada judul besar pada setiap sub-judul, cukup di awal dan akhir pada pemberian soal.



Grafik 4.1 Persentase Revisi I dan Revisi II dari Ahli Materi

Keterangan:

25

Rata-rata nilai: Revisi I mencapai 60%

Rata-rata nilai: Revisi II mencapai 92,5%

1) Revisi Pertama ¹ dapat dilihat pada (Lampiran 6)

Berdasarkan evaluasi data dari para ahli materi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi. Revisi I memperoleh tingkat pencapaian 60% kategori valid/layak. Pada revisi I peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran perbaikan dari ahli isi dan materi, peneliti menguraikan atau memodifikasi data sesuai dengan masukan yang diberikan secara lisan maupun tertulis.

a. Menjelaskan tujuan video pembelajaran dengan menyangkutpautkan tujuan pembelajaran khususnya tujuan pada materi kegiatan ekonomi. Pada video pembelajaran sebelum di revisi oleh validator ahli materi, tampilan video tidak menjelaskan apa tujuan pembelajaran, melainkan hanya menampilkannya saja dengan suara yang tidak menjelaskan secara langsung pada bagian tampilan tujuan pembelajaran tersebut. Adapun tampilan video pembelajaran sebelum revisi dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 4. 11 Revisi I Ahli Materi Pada Tujuan Pembelajaran

b. Tidak perlu ada judul besar 'Kegiatan Ekonomi' pada setiap sub-judul, cukup di awal dan akhir pada pemberian soal.

Adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 12 Revisi I Ahli Materi pada tampilan judul

1) Revisi Kedua dapat dilihat pada (Lampiran 7)

Berdasarkan evaluasi data yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi pada tahap revisi pertama. Kemudian Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kritikan dan masukan pada revisi I oleh validator ahli materi, dengan menjelaskan tujuan video pembelajaran.

a. Berikut tampilan tujuan video pembelajaran setelah direvisi dapat disajikan pada gambardibawah ini.



Gambar 4. 13 Revisi II Ahli Materi Pada Tujuan Pembelajaran

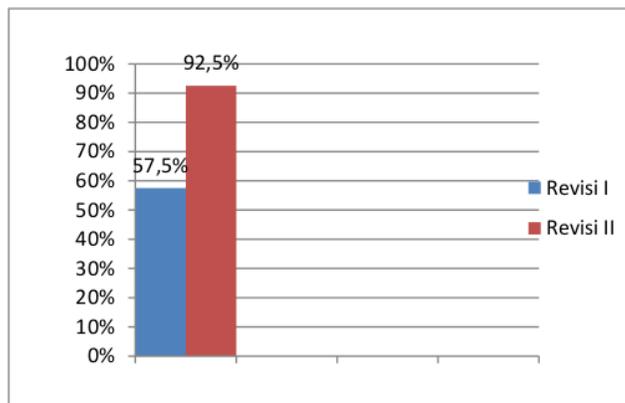
b. Berikut tampilan judul/subjudul sesudah revisi dapat disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. 14 Reviisi II dari Ahli Materi Pada Tampilan Judul

b) Validasi Ahli Bahasa

Hasil evaluasi bahasa pada video pembelajaran mulai dari revisi pertama mencapai 57,5%, dengan status valid yang cukup, terdokumentasi pada (lampiran 13). Pada revisi kedua, capaian mencapai 92,5%, menunjukkan validitas yang sangat tinggi atau sangat layak untuk digunakan, yang terdokumentasi pada (lampiran 14).



Grafik 4.2 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

Keterangan:

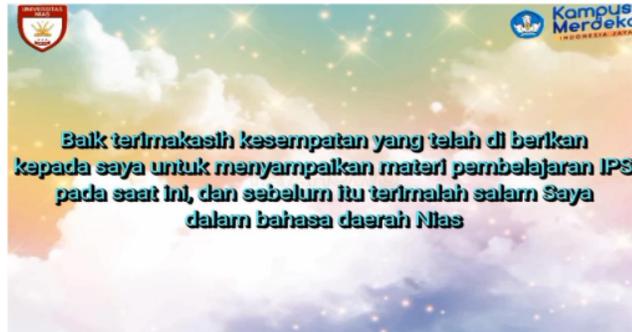
Rata-rata nilai: Revisi I mencapai 57,5%

Rata-rata nilai: Revisi II mencapai 92,5%

1) Revisi Pertama dapat dilihat pada (Lampiran11)

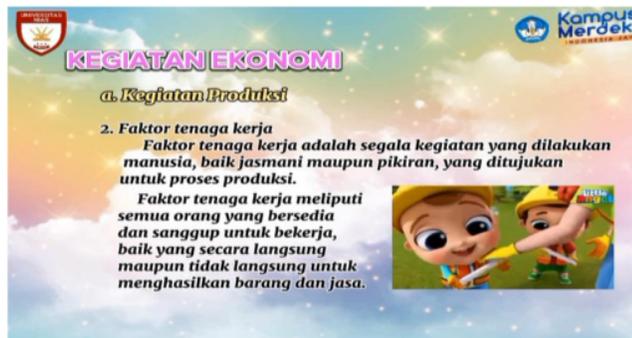
Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 57,5% dengan kualifikasi cukup valid. Saran perbaikan secara lisan dari ahli bahasa pada Revisi I yaitu sebagai berikut:

- a. Tidak perlu ada kata pengantar, cukup sapaan, perkenalan, dan langsung masuk pada pembahasan materi.



Gambar 4. 15 Revisi I Ahli Bahasa Pada Tampilan Pengantar video pembelajaran

- b. Menambahkan peta konsep
Pada perbaikan ini, validator ahli bahasa menyarankan untuk menambah peta konsep supaya materinya lebih terstruktur.
- c. Penulisan judul harus memperhatikan huruf kapital



Gambar 4. 16 Revisi I Ahli Bahasa Pada Tampilan Judul

- d. Mengubah fon/gaya tulisan



Gambar 4. 17 Revisi I Ahli Bahasa Pada Tampilan Fon

- e. Tambahkan background.

Terdapat satu background pada video pembelajaran sebelumnya yaitu sebagai berikut.



Gamba 4. 18 Revisi I Ahli Baahasa Pada Background

- 2) Revisi Kedua dapat dilihat pada (Lampiran 12)
 - a. Tampilan pertama video pembelajaran setelah perbaikan dengan cukup memberikan sapaan, perkenalan, dan langsung masuk pada pembahasan materi.



Gambar 4. 19 Revisi II Ahli Bahasa pada Tampilan Pengantar Video Pembelajaran setelah Perbaikan

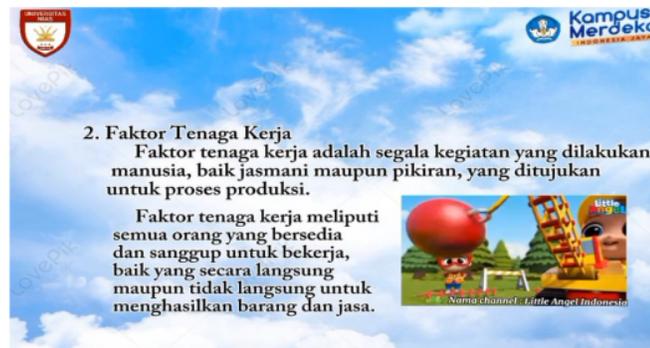
b. Menambahkan peta konsep

Pada perbaikan ini, validator ahli bahasa menyarankan untuk menambah peta konsep supaya materinya lebih terstruktur.



Gambar 4. 20 Revisi II Ahli Bahasa Pada Tampilan Peta Konsep

c. Penulisan judul harus memperhatikan huruf kapital



Gambar 4.21 Revisi II Ahli Bahasa Pada Tampilan Judul

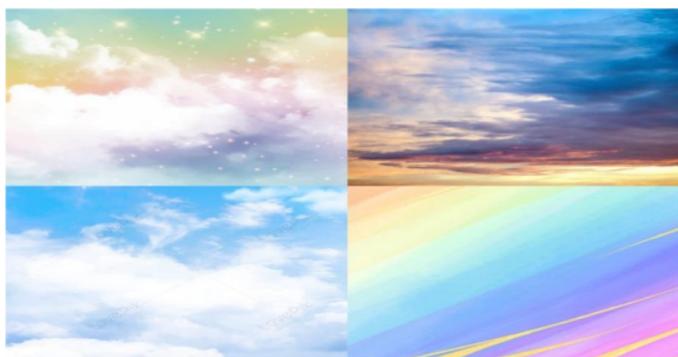
d. Mengubah fon/gaya tulisan



Gambar 4.22 Revisi II Ahli Bahasa Pada Tampilan Fon

e. Tambahkan background.

Background pada video pembelajaran setelah perbaikan ² dapat dilihat pada gambar berikut.

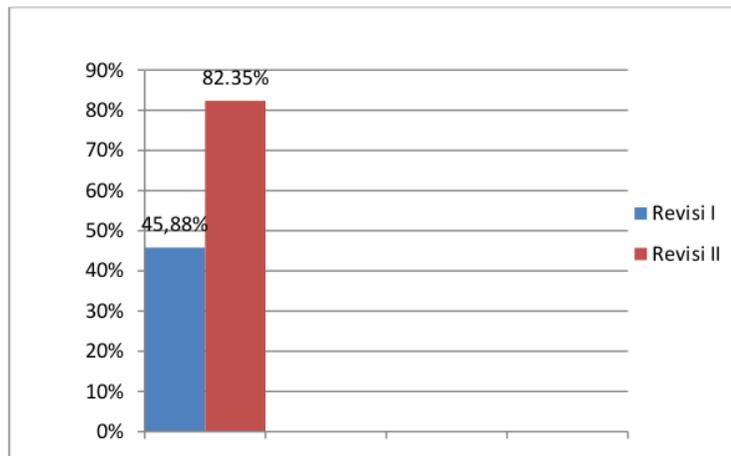


Gambar 4. 23 Reviisi II Ahli Bahasa Pada Background

c) Validasi Ahli Media/Desain

Hasil evaluasi pada revisi pertama mencapai tingkat pencapaian sebesar 45,88%, dengan kualifikasi sebagai cukup valid/layak, yang terdokumentasi pada (lampiran 18). Pada revisi kedua, tingkat pencapaian meningkat menjadi 82,35%, dengan kualifikasi sebagai sangat valid/layak, yang terdokumentasi pada (lampiran 19).

Hasil evaluasi dari ahli desain pada video pembelajaran mulai dari revisi pertama dengan pencapaian 45,88% dan revisi kedua dengan pencapaian 82,35% tersaji dalam tabel dan grafik berikut ini:



Grafik 4.3 Persentase Hasil dari Revisi I dan Revisi II Ahli Media/Desain

Keterangan:

Nilai Rata-rata : Revisi I dengan pencapaian 45,88%

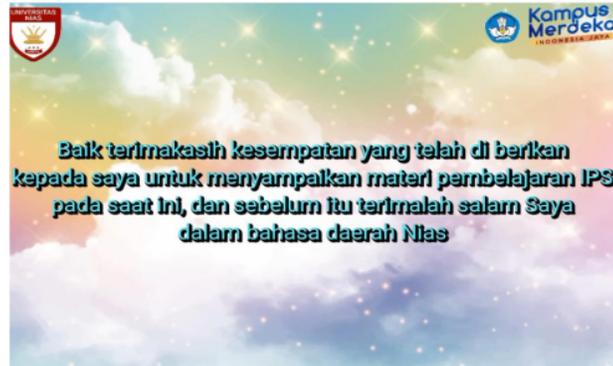
Nilai Rata-rata : Revisi II dengan pencapaian 82,35%

1) Revisi Pertama dapat dilihat pada (Lampiran 16)

Berdasarkan evaluasi data dari ahli media/desain, peneliti melakukan perbaikan atau revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian yang memenuhi kriteria cukup valid, disesuaikan dengan masukan perbaikan yang diberikan baik secara lisan maupun tertulis seperti berikut:

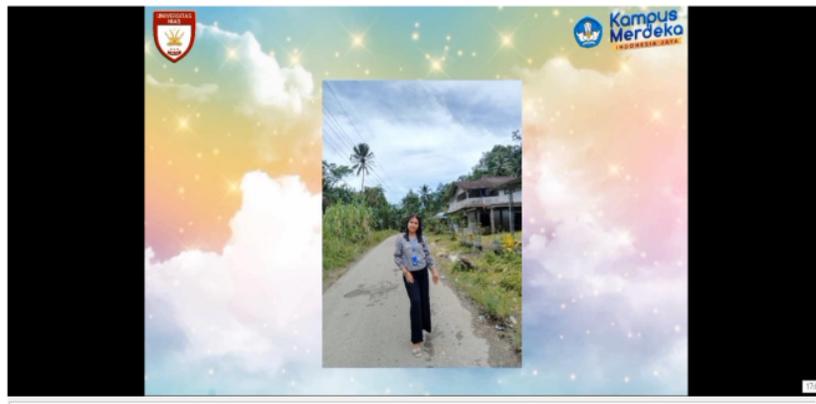
a. Baiknya ada paper up (*Opening Video*)

Sesuai masukan atau saran dan kritik yang di berikan oleh validator ahlimedia/desain mengatakan bahwa video pembelajaran harus di berikan pembukaan berupa pengantar dari kertas atau back ground video pembelajaran dengan animasi yang lebih menarik, agar penonton yang menyaksikan video pembelajaran tersebut tidak merasa terkejut dengan suara yang langsung di ucapkan didalam video tersebut. Adapun bentuk tampilan video pembelajaran pada revisi I yaitu sebagai berikut:



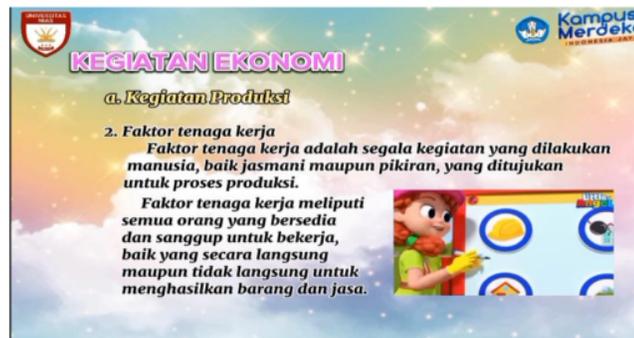
Gambar 4. 24 Revisi I Ahli Media/Desain Pada Tampilan Pertama

- b. Suara di perbesar dan musik di perkecil
- c. Durasi video kepanjangan (17 menit)



Gambar 4. 25 Revisi I Ahli Media/Desain Pada Tampilan Durasi Waktu

- b. Foto dan elemen harus disertai dengan hakcipta
Salah satu tampilan yang tidak ada hak cipta adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 26 Revisi I Ahli Media/Desain Pada Salahsatu Tampilan yang Tidak Ada Hak Cipta

2) Revisi Kedua ⁴ dapat dilihat pada (Lampiran 17)

Setelah menganalisis data dari validasi ahli media/desain pada revisi pertama, peneliti melanjutkan ke revisi kedua dengan memperbaiki berdasarkan saran dan kritik dari ahli validasi. Hasilnya, tingkat pencapaian mencapai 82,35% dengan kategori sangat valid/layak, dan revisi kedua ini dianggap memuaskan menurut angket yang dilakukan. Namun, validator menyarankan untuk menambahkan hak cipta pada video pembelajaran tersebut. Berikut adalah hasil perbaikan ² berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli media/desain terhadap video pembelajaran:

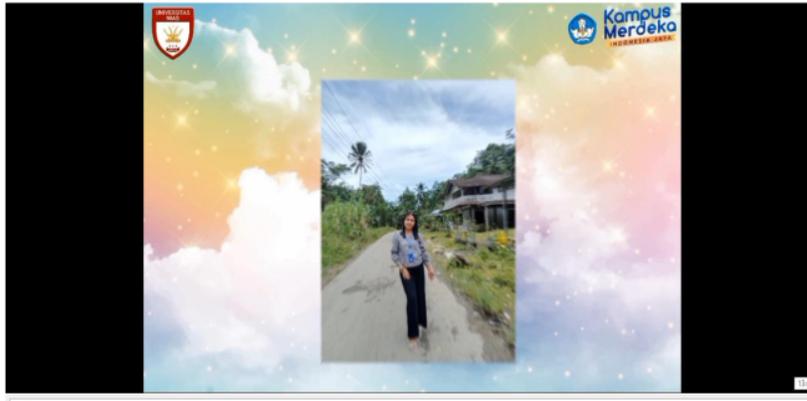
a. Baiknya ada paper up (*Opening Video*). Berikut perbaikan dari saran dan kritikan sehingga hasilnya terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 27 Revisi II Ahli Media/Desain Pada Tampilan Pertama

b. Suara di perbesar dan musik di perkecil
 Pada saran dan kritikan ini peneliti sudah memperbaikinya di dalam video pembelajaran.

- c. Durasi video sudah diperbaiki menjadi 14 menit dari yang sebelumnya



Gambar 4. 28 Revisi II Ahli Media/Desain Pada Tampilan Durasi Waktu

- d. Foto dan elemen harus disertai dengan hakcipta
Salah satu tampilan yang sudah ada hak cipta adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 29 Revisi II Ahli Media/Desain Pada Salahsatu Tampilan yang Ada Hak Cipta

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

1 a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan tiga peserta didik dari kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua. Hasil uji coba perorangan menunjukkan

pencapaian sebesar 96,19%, dengan kriteria yang sangat praktis, terdokumentasi pada (lampiran 22).

Kepraktisan video pembelajaran dapat dinilai dari tanggapan peserta didik dalam angket. Data tanggapan peserta didik pada uji coba perorangan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Respon Peserta Didik pada Uji Perorangan

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1.	Ikrar Sonifati Gea	101	96,19	Sangat Praktis
2.	Shem Arosafati Harefa	103	98,09	Sangat Praktis
3.	Kristian Febrio Zega	99	94,28	Sangat Praktis
Rata-rata		96,19%		
Kriteria kepraktisan				Sangat Praktis

56

b. Uji Coba Lapangan

Hasil dari uji coba lapangan menunjukkan pencapaian sebesar 94,76%, dengan kriteria yang sangat praktis, terdokumentasi pada (lampiran 25). Kepraktisan dilakukan untuk menguji tingkat kemudahan siswa dalam penggunaan video pembelajaran tersebut.

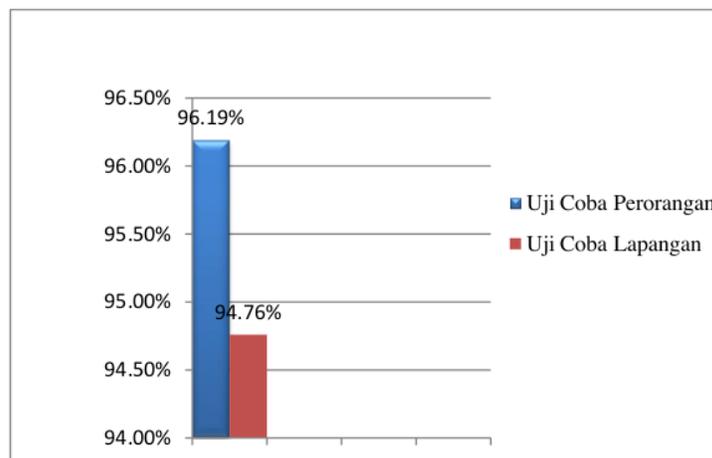
Tanggapan dari peserta didik dalam uji coba lapangan tersaji dalam tabel berikut:

Table 4.5 Respon dari Peserta Didik Uji Lapangan

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1.	Daniel Saro Harefa	99	94,28	Sangat Praktis
2.	Eunike Aprilyana Harefa	105	100	Sangat Praktis
3.	Gita Agustin Telaumbanua	102	97,14	Sangat Praktis
4.	Iat Ardiansyah Tanjung	101	96,19	Sangat Praktis
5.	Idar Mawati Gea	101	96,19	Sangat Praktis
6.	Jeni Kristiani Telaumbanua	100	95,23	Sangat Praktis
7.	Julvi Kristina Zega	99	94,28	Sangat Praktis
8.	Khasiatman Zai	99	94,28	Sangat Praktis
9.	Mei Saputra Telaumbanua	103	98,09	Sangat Praktis

10.	Nofita Telaumbanua	99	94,28	Sangat Praktis
11.	Nuel Alfred Gea	98	93,33	Sangat Praktis
12.	Olifia Kristiani Telaumbanua	101	96,19	Sangat Praktis
13.	Orientasi Nazara	94	89,52	Praktis
14.	Rafid Asyer Famohouni Zega	95	90,47	Sangat Praktis
15.	Rayhan Akram Syaputra Selayan	99	94,28	Sangat Praktis
16.	Ronal The Fourth Gea	105	100	Sangat Praktis
17.	Septen Anugrah Nazara	90	85,71	Praktis
18.	Theo Alfa Jenius Zega	101	96,19	Sangat Praktis
Rata - Rata		94,76%		
Kriteria Kepraktisan				Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba produk video pembelajaran, diperoleh hasil penilaian dari tanggapan angket peserta didik dengan kategori "sangat praktis".



Keterangan:

Nilai Rata-rata : Uji Perorangan dengan Pencapaian 96,19%

Nilai Rata-rata : Uji Lapangan dengan Pencapaian 94,76%

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi efektivitas penggunaan video pembelajaran dengan menguji pemahaman melalui pengerjaan soal-soal yang disediakan dalam video tersebut. Dalam konteks ini, peserta didik menyelesaikan soal-soal tersebut di lembar kerja yang telah disediakan oleh

peneliti sebagai bagian dari proses pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif video pembelajaran yang didesain berdasarkan prinsip meaningful instructional design dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan antara uji kepraktisan dan keefektifan adalah, kepraktisan merupakan uji coba seberapa tingkat kemudahan bagi pengguna khususnya siswa dalam penggunaan video pembelajaran tersebut sementara Uji efektivitas adalah evaluasi untuk menilai seberapa besar peningkatannya.

Efektivitas video pembelajaran IPS yang didesain berdasarkan meaningful instructional design diukur melalui tes hasil belajar siswa yang terdiri dari satu soal esai teks. Setelah menerapkan video pembelajaran IPS di satu kelas, peneliti menyelenggarakan uji efektivitas dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa. Tes belajar siswa dianggap tuntas jika nilai pada lembar kerja peserta didik mencapai atau melebihi 70, yang merupakan standar kelulusan KKTP dan terdokumentasi pada (lampiran 3). Dari lembar kerja peserta didik, sebanyak 17 dari total 18 peserta didik dinyatakan telah tuntas KKTP.

Video pembelajaran IPS yang didesain berdasarkan meaningful instructional design dianggap efektif apabila mencapai ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 75%.

Berdasarkan perhitungan Ketuntasan Klasikal (KK) pada pada (lampiran 27), memperoleh nilai KK 94,4% kategori sangat efektif sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa video pembelajaran IPS efektif untuk digunakan.

a. Uji Coba Perorangan

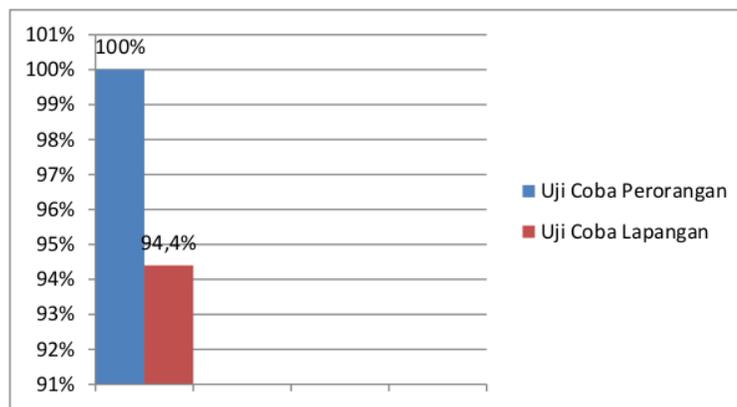
No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Ikrar Sonifati Gea	70	95	Tuntas
2.	Shem Arosafati Harefa	70	90	Tuntas
3.	Kristian Febrio Zega	70	98	Tuntas

b. Uji Coba Lapangan

Table 4.8 Hasil Belajar dari Peserta Didik Uji Lapangan

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
----	--------------------	-----	-------	------------

1.	Daniel Saro Harefa	70	80	Tuntas
2.	Eunike Aprilyana Harefa	70	90	Tuntas
3.	Gita Agustin Telaumbanua	70	98	Tuntas
4.	Iat Ardiansyah Tanjung	70	95	Tuntas
5.	Idar Mawati Gea	70	65	Tidak Tuntas
6.	Jeni Kristiani Telaumbanua	70	75	Tuntas
7.	Julvi Kristina Zega	70	97	Tuntas
8.	Khasiatman Zai	70	90	Tuntas
9.	Mei Saputra Telaumbanua	70	90	Tuntas
10.	Nofita Telaumbanua	70	80	Tuntas
11.	Nuel Alfred Gea	70	98	Tuntas
12.	Olifia Kristiani Telaumbanua	70	98	Tuntas
13.	Orientasi Nazara	70	90	Tuntas
14.	Rafid Asyer Famohouni Zega	70	98	Tuntas
15.	Rayhan Akram Syaputra Selayan	70	90	Tuntas
16.	Ronal The Fourth Gea	70	95	Tuntas
17.	Septen Anugrah Nazara	70	95	Tuntas
18.	Theo Alfa Jenius Zega	70	95	Tuntas



Grafik 4.5 Persentase Hasil Keefektifan Uji Coba Produk Perorangan, dan Uji Lapangan

Keterangan:

Nilai Rata-rata : Ujicoba Perorangan mencapai 100%

Nilai Rata-rata : Ujicoba Lapangan mencapai 94,4%

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

18

1. Pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap utama: Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Penggunaan model ini telah terbukti sangat valid, efektif, dan layak untuk digunakan.
2. Kelayakan media video pembelajaran IPS berbasis Meaningful Instructional Design pada materi:
 - a) Materi pada revisi pertama memiliki hasil penilaian angket validasi sebesar 60%, menunjukkan kriteria kevalidan yang cukup, sementara pada revisi kedua, hasil penilaian angket validasi mencapai 92,5%, menunjukkan kriteria kevalidan yang sangat tinggi atau valid
 - b) Validitas bahasa pada revisi pertama mendapat penilaian angket validasi sebesar 57,5%, menunjukkan kriteria cukup valid, sementara pada revisi kedua, penilaian angket validasi mencapai 92,5%, menunjukkan kriteria yang sangat valid.
 - c) Validitas media/desain pada revisi pertama mencapai skor penilaian angket validasi sebesar 45,88%, menunjukkan kriteria cukup valid. Pada revisi kedua, skor penilaian angket validasi mencapai 82,35%, menunjukkan kriteria yang sangat valid.

3. Efektivitas video pembelajaran IPS berbasis Meaningful Instructional Design pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas VII SMP Negeri 1 Tuhemberua dinilai layak dengan tingkat ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai 100%, sementara uji coba lapangan mencapai 94,4%, dengan kategori sangat efektif.

5.2 ⁴⁷Saran

Berdasarkan hasil temuan, pembahasan, dan kesimpulan dari penelitian ini, berikut adalah beberapa rekomendasi atau saran dari peneliti:

1. Seorang guru jangan hanya berpedoman pada media buku dan power point, tetapi harus menciptakan sesuatu media yang lebih menarik, salah satunya adalah membuat video pembelajaran.
2. ⁴¹ Peserta didik harus memiliki banyak pedoman dalam belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk memanfaatkan video pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design* yang dibuat oleh guru. Karena video pembelajaran bisa digunakan kapan saja.
3. Mendorong peneliti lain untuk melaksanakan penelitian lanjutan dengan menggunakan video pembelajaran IPS.

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN (MID) PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet	136 words — 2%
2	repository.radenintan.ac.id Internet	112 words — 1%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet	105 words — 1%
4	repository.usd.ac.id Internet	84 words — 1%
5	docplayer.info Internet	60 words — 1%
6	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet	51 words — 1%
7	lib.unnes.ac.id Internet	50 words — 1%
8	media.neliti.com Internet	46 words — 1%

9	id.scribd.com Internet	43 words — 1%
10	myridwan112.blogspot.com Internet	38 words — < 1%
11	123dok.com Internet	37 words — < 1%
12	repository.umsu.ac.id Internet	36 words — < 1%
13	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	29 words — < 1%
14	repository.stei.ac.id Internet	26 words — < 1%
15	bastra.uho.ac.id Internet	24 words — < 1%
16	es.scribd.com Internet	24 words — < 1%
17	www.tintapendidikanindonesia.com Internet	23 words — < 1%
18	Mei Nelvi Daryani Harefa, Arianto Lahagu. "Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya dalam Mengatasi Silence Culture Kelas X di SMK Negeri 1 Gunungsitoli", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023 Crossref	20 words — < 1%
19	fatkhan.web.id Internet	19 words — < 1%

20	text-id.123dok.com Internet	19 words — < 1%
21	ejournal.undiksha.ac.id Internet	18 words — < 1%
22	ejournal.unsri.ac.id Internet	18 words — < 1%
23	eprints.umm.ac.id Internet	18 words — < 1%
24	Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Crossref	17 words — < 1%
25	Sri Jernih Popy Yamin Mendrofa, Ratna Natalia Mendrofa, Yakin Niat Telambanua, Yulisman Zega. "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Bunga Mawar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2024 Crossref	17 words — < 1%
26	idr.uin-antasari.ac.id Internet	17 words — < 1%
27	Rahman Hadi Mulyoto, Sutirna Sutirna, Kiki Nia Sania Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Materi Deret Aritmatika",	16 words — < 1%

Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan
Matematika, 2023

Crossref

28	anzdoc.com Internet	16 words — < 1%
29	core.ac.uk Internet	16 words — < 1%
30	kautsarkimiatus.blogspot.com Internet	16 words — < 1%
31	repository.staidaf.ac.id Internet	16 words — < 1%
32	repository.unisma.ac.id Internet	16 words — < 1%
33	ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet	15 words — < 1%
34	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	15 words — < 1%
35	repo.undiksha.ac.id Internet	15 words — < 1%
36	repository.uin-suska.ac.id Internet	14 words — < 1%
37	wisuda.unissula.ac.id Internet	14 words — < 1%
38	eprints.poltektegal.ac.id Internet	13 words — < 1%

39	repository.upi.edu Internet	13 words — < 1%
40	dianwahyuni87.blogspot.com Internet	12 words — < 1%
41	ejournal.indo-intellectual.id Internet	12 words — < 1%
42	elsamathedu4e.wordpress.com Internet	12 words — < 1%
43	eprints.uns.ac.id Internet	12 words — < 1%
44	maszhiday.blogspot.com Internet	12 words — < 1%
45	repository.iainkudus.ac.id Internet	12 words — < 1%
46	repository.unja.ac.id Internet	12 words — < 1%
47	www.neliti.com Internet	12 words — < 1%
48	eprints.walisongo.ac.id Internet	10 words — < 1%
49	repository.fisip-untirta.ac.id Internet	10 words — < 1%
50	Henlenti Henlenti, Syamsurizal Syamsurizal, Rayandra Asyhar. "Pengembangan Media Praktikum Laboratorium Virtual untuk Pembelajaran Optika"	9 words — < 1%

51 Ruslan Ridwan, Zulkardi Zulkardi, Darmawijoyo Darmawijoyo. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aritmetika Sosial Berbasis Problem Based Learning di Kelas VII SMP", Jurnal Elemen, 2016

Crossref

9 words — < 1%

52 ejournal.uksw.edu

Internet

9 words — < 1%

53 fergylestarie25.blogspot.com

Internet

9 words — < 1%

54 he-wroteyou.xyz

Internet

9 words — < 1%

55 journal2.um.ac.id

Internet

9 words — < 1%

56 repository.unej.ac.id

Internet

9 words — < 1%

57 Robia Astuti, Nurmitasari Nurmitasari, Naning Sutriningsih. "Math Bilbul "Alaihisalam" as a Learning Innovation During Covid 19", Halaqa: Islamic Education Journal, 2021

Crossref

8 words — < 1%

58 Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma. "Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring", Jurnal Analisa, 2021

Crossref

8 words — < 1%

59 adoc.pub

Internet

8 words — < 1%

60	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet	8 words — < 1%
61	e-journal.staima-alhikam.ac.id Internet	8 words — < 1%
62	etheses.iainponorogo.ac.id Internet	8 words — < 1%
63	feuh-kel4.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
64	mafiadoc.com Internet	8 words — < 1%
65	one-software.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
66	pt.scribd.com Internet	8 words — < 1%
67	radarsemarang.jawapos.com Internet	8 words — < 1%
68	repository.uinjkt.ac.id Internet	8 words — < 1%
69	samplingkuliah.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
70	zombiedoc.com Internet	8 words — < 1%
71	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	7 words — < 1%

72 digilib.uin-suka.ac.id
Internet

7 words — < 1%

73 digilib.uinsby.ac.id
Internet

7 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF