

Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

M. Anggrayni^{*1}, Ratnawati², Diana Fransiska³

¹ Universitas Dharmas Indonesia

¹ Universitas Dharmas Indonesia

¹ Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: melisaanggrayni81@gmail.com

Submitted: 10-06-2023

Revised : 27-06-2023

Accepted: 23-07-2023

ABSTRACT *This research is motivated by students' difficulties in understanding science subjects. This difficulty is caused by the lack of using interesting learning media. Educators do not make use of available media in schools such as in focus, resulting in students becoming easily bored and less interested in paying attention to educators when explaining material which causes low student learning outcomes. To overcome these problems, efforts are needed to develop learning media in the form of Video Animation media. This study aims to produce a product or media in the form of animated video media using Capcut in class IV science subjects at SDN 03 Koto Besar that are valid, practical, and effective. The type of research used in this research is using the type of research R&D (Research and Development). Then the development model for this animated video media uses the ADDIE model which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the research on the development of animated video media using Capcut were stated to be very valid, based on the results obtained from the validator an average value of 84.72% was obtained in the very valid category, then for practical results an average value of 93.12% was categorized as very practical and for the results of the effectiveness of the completeness of the results of students obtained a value with an average of 88.89% categorized as very effective. Thus it can be concluded that animated video media using Capcut obtains very valid, very practical, and very effective values that educators can apply to make it easier during the learning process.*

Keywords: *Video Animation, IPAS, Capcut. Sekolah Dasar*



[HTTPS://DOI.ORG/10.54069/ATTADRI.V6I1.496](https://doi.org/10.54069/ATTADRI.V6I1.496)

How to Cite Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 03 Koto Besar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia dan kemajuan suatu bangsa. Peranan manusia yang berkualitas maka kemajuan suatu bangsa tidak diragukan lagi, karena pencapaian suatu bangsa tidak dapat terlepas dari sumber daya manusianya. pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya (Kurniawati, 2020). Untuk itu kualitas pendidikan menjadi salah satu penentu suatu negara bisa dikatakan maju. Pendidikan di Indonesia harus terus berkembang agar terbentuknya generasi muda berpendidikan yang dapat memajukan bangsa Indonesia (Alwi & Mumtahana, 2023; Azizi et al., 2023; B et al., 2023).

Pendidikan di Indonesia sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar di Sekolah Dasar. Kemandirian pendidik dan peserta didik menjadi salah satu konsep yang diharuskan pada

kurikulum merdeka belajar (Mulyasa, 2021; Wardiyah et al., 2023). Kemandirian yang dimaksud ialah diberikan kebebasan kepada setiap pendidik dan peserta didik dalam memperoleh ilmu pendidik (Rindayati et al., 2022). Ada banyak perbedaan antara kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. beberapa perbedaannya yaitu mata pelajaran, waktu pembelajaran, tujuan pembelajaran dan lain sebagainya.

Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama bagi proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik. Media merupakan suatu alat yang dapat membantu pendidik sebagai alat untuk berkomunikasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang cara berpikir peserta didik sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif (Fatimah et al., 2023; Fitriyana et al., 2023; Sandria et al., 2022). Pendidik diharuskan untuk lebih semangat lagi untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran dan dengan menggunakan media teknologi dapat mengubah metode pembelajaran agar tidak terlalu monoton dan konservati (Iswara & Juandi, 2021). Selain itu Pendidik juga membutuhkan berbagai macam bentuk media yang menarik untuk peserta didik supaya tidak terlalu sulit dalam memahami dan mengingat pembelajaran atau penjelasan yang sudah dijelaskan pendidik. Dengan adanya media yang tidak membosankan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Adi, 2019).

Media video yang digunakan bisa membantu pendidik agar peserta didik lebih memahami penjelasan dari pendidik. Dengan menggunakan video bisa menghasilkan suatu tampilan atau tayangan yang menarik karena media video terdiri dari gabungan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga lebih menarik (Yuanta, 2020). Video animasi merupakan salah satu media yang digunakan dan bermanfaat sebagai media pembelajaran. video animasi juga terdiri dari beberapa kumpulan gambar yang telah disusun secara menarik sehingga menjadi media pembelajaran yang bisa bergerak (Farida et al., 2022). Video animasi ini juga dapat menarik minat belajar, memotivasi dan memperjelas materi yang dipelajari serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Anggrayni et al., 2022). Video animasi ini sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran peserta didik karena selain menarik video animasi ini juga mudah untuk diingat.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD N 03 Koto Besar bahwa Pendidik menggunakan media disaat proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu seperti media gambar yang sudah tersedia di Sekolah. Sumber belajar yang digunakan ialah modul, tema, LKS dan buku pembelajaran untuk kurikulum merdeka yang sudah tersedia disekolah. Sarana dan prasarana yang ada di SDN 03 Koto Besar sudah cukup memadai seperti tersedianya infokus sebagai media pembelajaran, namun sering tidak digunakan untuk proses pembelajaran, dikarenakan salah satu faktor yaitu pendidik yang kurang menguasai dalam menggunakan media tersebut. Sedangkan untuk lingkungan kelas cukup sulit diatur, peserta didik sering berbicara dengan teman sebangku ada juga yang berjalan keluar masuk kelas. Walaupun sering ditegur oleh pendidik untuk memperhatikan kedepan namun hanya beberapa dari mereka yang memperhatikan dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama PLP di SDN 03 Koto Besar, setiap peserta didik memiliki berbagai macam karakteristik, salah satunya yaitu bermain, suka diperhatikan dan suka dengan hal yang baru. sehingga membuat peserta didik lebih suka mata pelajaran olahraga dan kurang suka dengan pelajaran teori, salah satunya pembelajaran IPAS yang banyak berisi teori dan banyak menghafal sehingga ketertarikan peserta didik untuk belajar berkurang. Kemendikbud mengatakan bahwa pembelajaran IPAS digabungkan menjadi satu pada tingkat Sekolah Dasar karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. (Gustina et al., 2022) Pada

pembelajaran IPAS terdiri dari 8 Bab yang mana dari bab 1-4 bermuatan IPA sedangkan untuk bab 5-8 bermuatan IPS. Ketika pendidik saat menjelaskan di depan kelas peserta didik kurang memperhatikan yang mengakibatkan peserta didik kurang fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik kelas IV SDN 03 Koto Besar sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Namun hanya diterapkan untuk kelas I dan kelas IV. Dan juga didapatkan jawaban yang menyatakan bahwa pendidik belum pernah melakukan pengembangan pada media video animasi didalam proses pembelajaran IPAS, pendidik hanya menggunakan buku pada pembelajaran IPAS dan menggunakan gambar yang tersedia di sekolah saja. Pada proses pembelajaran IPAS pendidik biasanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah sesuai dengan modul ajar IPAS, peserta didik masih banyak yang sulit memahami setiap materi yang dijelaskan oleh pendidik dan peserta didik juga diminta untuk mencatat agar tidak lupa dengan materi yang diajarkan, namun kebanyakan peserta didik ada yang kurang paham dan mengerti. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik pada mata pelajaran IPAS menjadi lebih rendah.

Untuk itu peneliti ingin melakukan suatu upaya yang bisa membantu permasalahan yang ditemukan yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto besar. *Capcut* adalah perangkat lunak yang dapat membuat sebuah video yang bagus dan sudah banyak orang yang mengakui kecanggihannya yang dimiliki oleh aplikasi ini, karena dengan gambar menggunakan aplikasi *Capcut* bisa membuat video menjadi lebih menarik karena ditambah dengan musik dan gambar yang bergerak, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat memperhatikan video animasi (Deriyana, 2022). Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi yang memiliki banyak keunggulan yang dapat mempermudah pemakai dalam menggunakannya, fitur-fitur yang disediakan juga sangat lengkap seperti menambahkan musik, menambah gambar, menggabungkan video hingga memotong video yang sesuai keinginan (Yulius & Sartika, 2022). Masalah yang telah ditemukan peneliti yaitu beberapa faktor-faktor masalah dalam belajar. Peneliti ingin merancang media belajar untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar. Jadi peneliti mengembangkan media video pembelajaran animasi sehingga diharapkan peserta didik bisa lebih tertarik dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE, Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysze*, *design*, *delov*, *implement*, *evaluate* (Salahuddin & Jayanty, 2021). Model ini memiliki 5 tahapan prosedur pengembangan yang meliputi analisis (*Analysze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develoment*), implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektifitas. Dan dilakukan pengumpulan data yang berupa observasi, melakukan wawancara kepada wali kelas dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

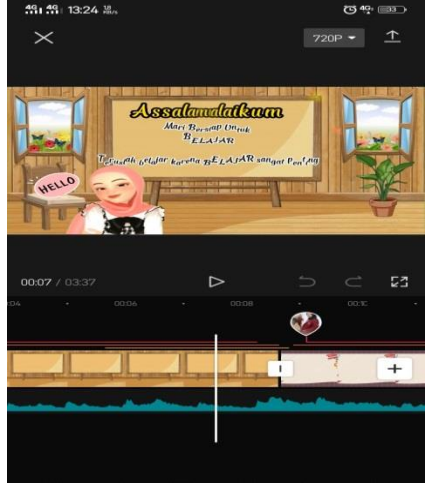
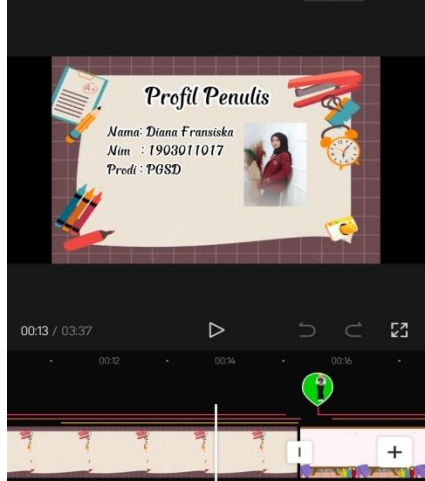
Hasil penelitian mengenai pengembangan media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar, dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan model ADDIE. Dalam tahapan pengembangan dilakukan beberapa proses yang diawali dari analisis kebutuhan hingga dengan proses pengembangan validasi. Kemudian akan dilakukan pengumpulan data oleh peneliti dan didapatkan hasil sebagai berikut.

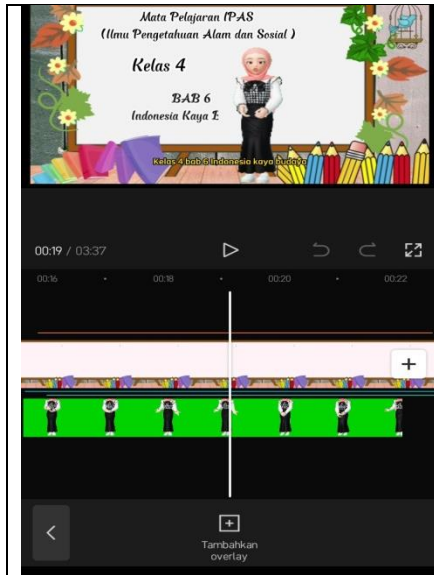
1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Untuk mendapatkan informasi sesuai yang akurat peneliti perlu melakukan wawancara dan observasi pada pendidik beserta peserta didik kelas IV SDN 03 Koto Besar. Agar peneliti dapat mengetahui sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

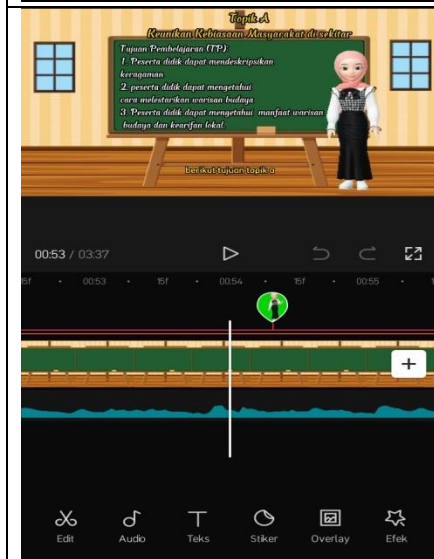
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tabel 1 Kategori isi video animasi

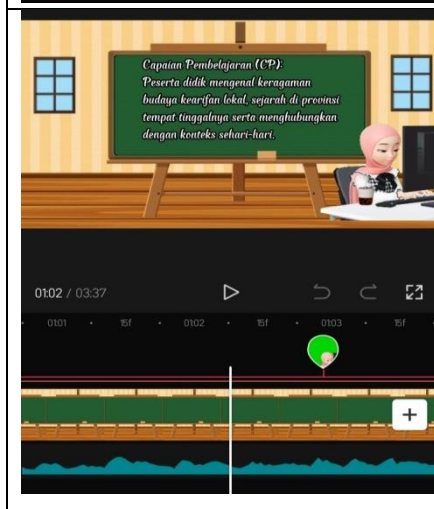
Gambar	Keterangan
	<p>Ini merupakan tampilan awal atau cover dari media video animasi yang dibuat. Untuk membuat background pada halaman awal pembuatan video akan diarahkan untuk memilih gambar yang ingin digunakan. Untuk penulisan kata klik bagian teks maka masukkan kata-kata yang diinginkan.</p>
	<p>Klik bagian + untuk menambahkan background yang diinginkan Setelah itu pilih <i>Teks</i> untuk menulis identitas penulis yang terdiri dari nama lengkap, nim dan jurusan.</p>



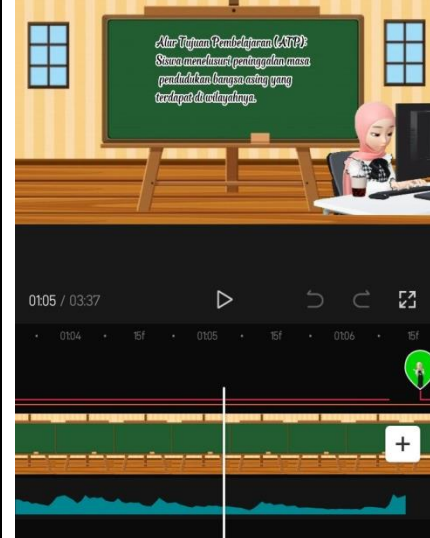
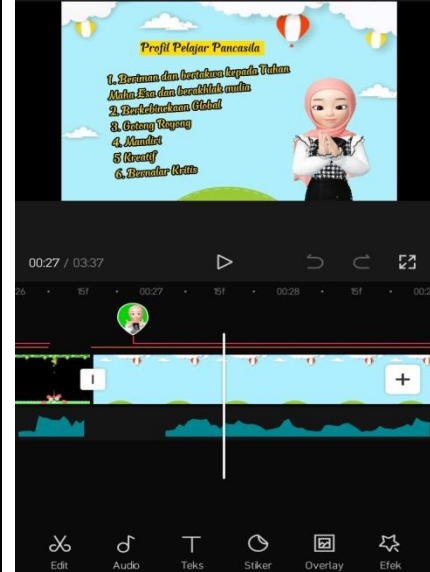
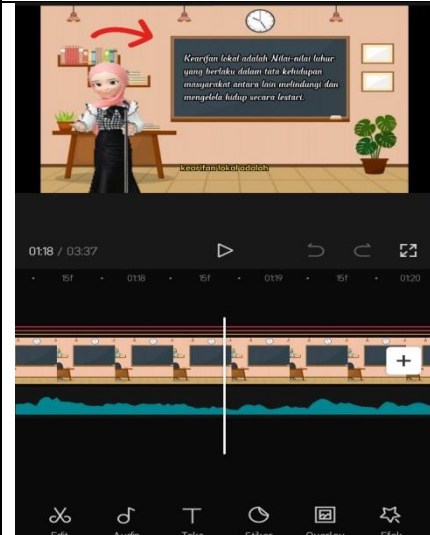
Kemudian nama mata pelajaran yang akan dijelaskan yaitu mata pelajaran IPAS kelas IV dan bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Kemudian untuk menambahkan animasi klik *Overlay* untuk menambahkan animasi yang telah disiapkan. Dan klik *Tambahkan overlay* untuk menambahkan animasi atau mengganti animasi.

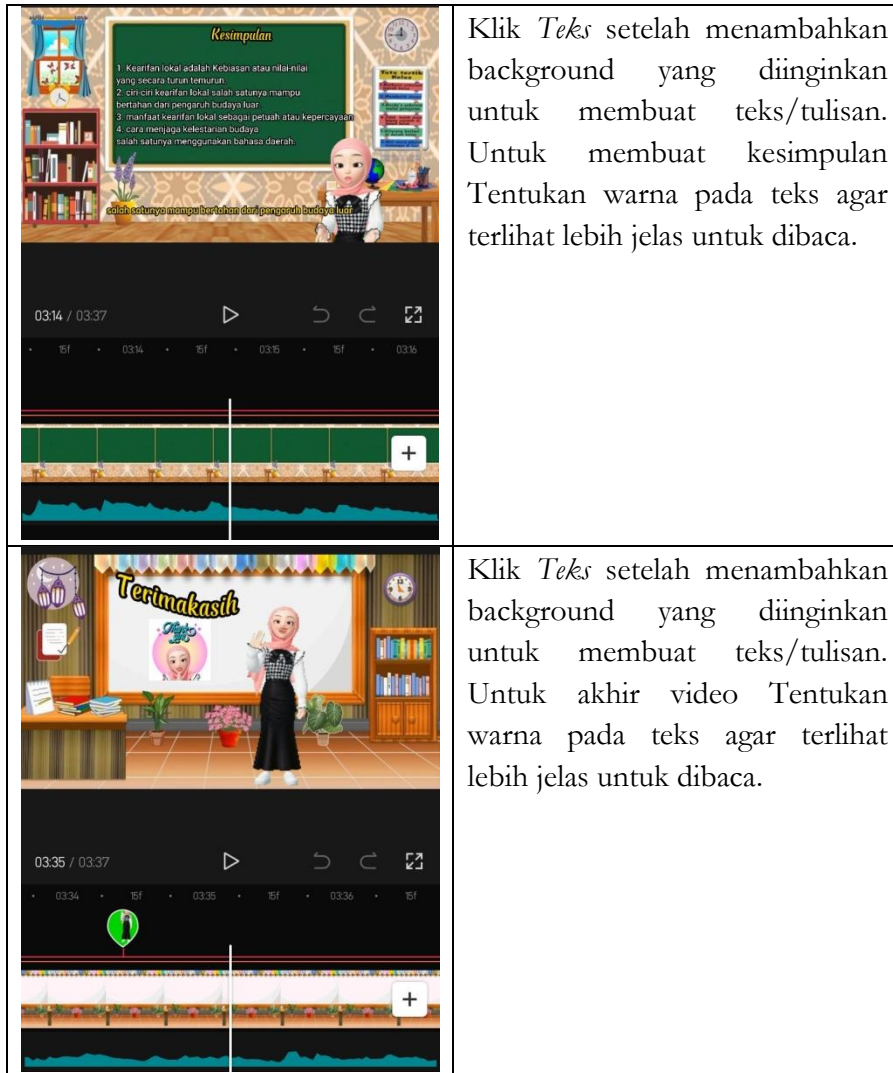


Klik *Teks* setelah menambahkan background untuk membuat Tujuan Pembelajaran (TP) IPAS. Dan tulisan diatur warna dan tempatnya agar terlihat lebih jelas agar bisa dibaca.



Klik *Teks* untuk menambahkan penulisan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS.

	<p>Klik <i>Teks</i> untuk menambahkan penulisan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPAS.</p>
	<p>Klik <i>Teks</i> setelah menambahkan background yang diinginkan untuk membuat teks/tulisan yang akan dibuat. Untuk membuat Profil Pelajar Pancasila Klik <i>Audio</i> untuk menambahkan musik pada video tersebut, musik bisa diambil dari video ponsel, bisa dari tiktok dan bisa dari aplikasi <i>Capcut</i> sendiri.</p>
	<p>Klik <i>Teks</i> setelah menambahkan background yang diinginkan untuk membuat teks/tulisan. Untuk membuat materi Tentukan warna pada teks agar terlihat lebih jelas untuk dibaca.</p>



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validitas Video Animasi

Hasil dari Penyajian data validasi media video animasi dengan menggunakan *Capcut* pada pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD diperoleh hasil validasi yang dinilai oleh tiga orang validator. Hasil yang diperoleh dari media video animasi berguna untuk melihat seberapa layak dan tepat media video animasi yang telah dibuat oleh penulis untuk di uji peserta didik. agar lebih jelas hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 2 Data Hasil Validasi Media Video Animasi

N0	Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
1	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Isi/konstruk	35	40	87,5%	Sangat valid
2	Aprimadedi, S.s.M.Pd	Bahasa	26	30	86,66%	Sangat valid
3	Moh. Rosyid Mahmudi, M.Si	Kegrafikaan	24	30	80,00%	Sangatt valid
Rata-rata					84,72%	Sangat valid

Dari nilai tabel diatas terlihat bahwa hasil validasi yang diperoleh dari validator dengan nilai rata-rata 84,72% dikategorikan sangat valid. Media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS Materi Indonesiku Kaya Budaya di kelas IV SD tersebut dapat di ujikan kepada peserta didik karena media video animasi dan isi telah sesuai dengan CP, TP dan ATP pada pembelajaran IPAS sehingga bisa diterapkan di SD.

b. Data Praktikalitas

Data praktikalitas dari media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar yang diberikan kepada guru kelas IV yaitu ibu Vesriyanti, S.Pd.SD dan lemabr respon peserta didik diisi oleh oleh 18 peserta didik kelas IV. Berikut data praktikalitas media video animasi menggunakan *Capcut*.

Tabel 4.4 Uji Praktikalitas Video Animasi

No	Praktisi	penilaian	kategori
1	Pendidik kelas IV	95%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas IV	91,25%	
Rata-rata		93,12%	

Dari nilai tabel diatas disimpulkan semua aspek yang dinilai pada meda video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar mendapatkan nilai dengan rata-rata 93,12% yang kategorikan sangat praktis.

c. Data Efektifitas Hasil Belajar

Hasil dari data efektifitas media video animasi menggunakan *Capcut* yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mata pelajaran IPAS kelas IV sebagai berikut.

Tabel 5 Data Uji Efektifitas Video Animasi

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1	Tuntas	16	88,89%
2	Tidak Tuntas	2	11,11%

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 88,89% yang termasuk kategori sangat efektif sehingga media video animasi mendapat nilai yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu nilai tidak tuntas yang diperoleh peserta didik dengan rata-rata 11,11% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut tidak memenuhi ketuntasan minimal sehingga dikategorikan tidak efektif.

4. Tahap Implementasi(*Implementation*)

Tahap implementasi ini peserta didik secara individu melakukan pembelajaran yang menggunakan media video animasi. Awalnya, peserta didik masih belum terlalu mengerti dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya sehingga pendidik harus menjelaskan dengan menggunakan media dalam pembelajaran yang berupa video animasi. Kemudian pendidik memperlihatkan contoh kearifan lokal supaya peserta didik lebih mengerti dan mengingat materi Indonesiaku Kaya Budaya. Selain itu, pendidik juga memberikan latihan kepada peserta didik tentang materi Indonesiaku kaya budaya yang dijelaskan. Kemudian untuk mengisi angket respon video animasi peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran video animasi tersebut.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini adalah tahapan terakhir model pengembangan ADDIE. Hasil dari tahap ini diperoleh dari analisis data yang dilakukan peneliti yang didapatkan hasil analisis kevalidan media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian kepraktisan dilihat dari angket respon yang diperoleh dari pendidik kelas IV dan angket respon yang diperoleh peserta didik kelas IV. Untuk hasil analisis data efektifitas pada tes hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik digunakan untuk melihat capaian dan keefektifan dari media video animasi yang dilaksanakan di SDN 03 Koto Besar.

Pembahasan

Pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar merupakan salah satu media yang digunakan sebagai rujukan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan validitas maka didapatkan hasil dari validator yang menilai tiga aspek yaitu isi, bahasa dan kegrafikaan.

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator media video animasi yang dikembangkan saat ini dinilai dengan tiga aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan kegrafikaan dan komponen bahasa diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi media video animasi terdiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP UNDHARI. Hasil nilai yang diperoleh dari validator isi Ibu Sonia Yulia Friska, M.Pd adalah 87,5% dikategorikan Sangat Valid, sedangkan penilaian dari validator kegrafikaan Bapak Rosyid Mahmudi, M.si adalah 80,00% dikategorikan valid dan penilaian dari validator bahasa Bapak Aprimadedi, S.s.M.Pd adalah 86,66% dikategorikan sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari tiga validator memperoleh skor 84,72%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat valid.

Hasil praktikalitas media video animasi diperoleh dari pendidik dan peserta didik. Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 95% dikategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 91,25% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian penilaian media video animasi yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 93,12% skor tersebut mempunyai kategori sangat praktis berdasarkan kategori praktikalitas.

Hasil efektifitas media video animasi diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan media video animasi yang mencakup 25 pertanyaan. Tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan nilai yang telah dicetuskan oleh sekolah, adapun nilai ketuntasan yang ditetapkan di SDN 03 Koto Besar yaitu 70. Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 88,89% dengan kategori sangat efektif, sedangkan yang tidak tuntas peserta didik yaitu dengan rata-rata 11,11% dikategorikan tidak efektif. Media video animasi dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan peneliti terhadap media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar didapatkan simpulan sebagai berikut. Validitas dari pengembangan media berupa video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar yang dinilai oleh

tiga validator yang dapat dilihat bahwa media video animasi yang diterapkan memperoleh nilai yang sangat valid sehingga layak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil praktikalitas dari media video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik diperoleh nilai presentase rata-rata 93,12% yang dikategorikan sangat praktis sehingga bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektifitas media berupa video animasi menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar yang didapatkan nilai peserta didik dari tes hasil belajar dengan nilai presentasi rata-rata 88,89% yang dapat dikategorikan sangat efektif, untuk itu media video animasi yang digunakan bisa mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran oleh peserta didik.

REFERENSI

- Adi, E. P. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jktp*, 2(4), 329–335.
- Alwi, M., & Mumtahana, L. (2023). The Principal's Strategy in Improving the Quality of Teacher Performance in the Learning Process in Islamic Elementary Schools. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.18>
- Anggrayni, M., Agustina, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kine Master Muatan IPA Materi Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. 6(4), 7644–7656.
- Azizi, M. H., Bakri, S., & Choiriyah, S. (2023). Implementation of Total Quality Management in the Ministry of Religion-Based Education. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/ndh.v8i1.3067>
- B, A. M., Kardini, N. L., Elshifa, A., Adiawaty, S., & Wijayanti, T. C. (2023). The Role of Quality Human Resources in Developing Missions of Future Universities in Indonesian Higher Education. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.342>
- Deriyani, L. F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah Pendidikan adalah suatu keindahan proses belajar mengajar dengan pendekatan manusia, dan bukan sekedar memindahkan buku Oemar Hamalik bahwasanya. 07, 1–10.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.13>
- Fitriyana, F., Astuti, H. W., Rahman, A., Werdiningsih, R., & Idrus, S. (2023). Servant Leadership and Perceived Organizational Support for Lecturer Loyalty Through Empowerment. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.318>
- Gustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. 6(5), 9180–9187.

- Iswara, E. darhim;, & Juandi, D. (2021). *Students ' Critical Thinking Skills in Solving on The Topic of Sequences and Series. 1*(September), 385–394.
- Kurniawati, fitria nur aulia. (2020). *Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. 13*, 1–13.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Rindiyati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3*(1), 18–27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Salahuddin, A., & Jayanty, V. (2021). *Modul Contextual Teaching and Learning (CTL) Bermuatan Pendidikan Karakter*. CV Pena Persada.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal, 1*(1), Art. 1.
- Wardiyah, J., Budianti, Y., Farabi, M. A., & Sirojuddin, A. (2023). Merdeka Belajar Activity Unit at Madrasah Aliyah: Program Evaluation Study Using CIPP Method. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam, 6*(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2633>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). *Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang. 7*(2), 9–13.