



KELAYAKAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS KINEMASTER PADA MATERI BAGAIMANA BUMI BERUBAH KELAS V SD

Jhanuar Diva Isandi ¹ , Muhammad Nuruddin ²

PGSD, Universitas Hasyim Asy'ari

E-mail: januardiva2619@gmail.com

Submit: 02 Maret 2024, Revision: 22 April 2024, Published: 30 Mei 2024

Abstract

In learning, especially at the elementary school level, it is necessary to provide learning media as an intermediary for material delivery. The purpose of this study is to determine the feasibility of interactive video media on the material of how the earth changes in class V SDN Plandi 1 Jombang. This research method uses development research with ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research procedure is 1) the analysis stage consisting of problem analysis, analysis of student characteristics, material analysis and specification of learning objectives; 2) the design stage, namely designing interactive videos using the Kinemaster application; 3) Development stage consisting of making learning media, validation and revision. The results of this study showed that kinemaster-based interactive video learning media met the criteria very feasible as well as the response given by 91.66% media experts and 92.5% material experts. Overall, the average validation of media and material experts is 92% with a very decent category. The conclusion in this study is an interactive video learning media on the material on how the earth changes is suitable for use in grade V elementary school learning

Keywords: Video Learning, Kinemaster, How the Earth Is Changing

Abstrak

Pada pembelajaran khususnya jenjang Sekolah Dasar perlu adanya penyediaan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media video interaktif pada materi bagaimana bumi berubah di kelas V SDN Plandi 1 Jombang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Prosedur penelitian ini adalah 1) tahap analisis yang terdiri dari analisis masalah, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan spesifikasi tujuan pembelajaran; 2) tahap design yaitu merancang video interaktif dengan menggunakan aplikasi kinemaster; 3) tahap pengembangan yang terdiri dari pembuatan media pembelajaran, validasi dan revisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis kinemaster memenuhi kriteria sangat layak serta respon yang diberikan oleh ahli media 91,66% dan ahli materi 92,5%. Secara keseluruhan rata-rata validasi ahli media dan materi adalah 92% dengan kategori sangat layak. Simpulan dalam penelitian ini

adalah media pembelajaran video interaktif pada materi bagaimana bumi berubah layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Kinemaster, Bagaimana Bumi Berubah.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap segala bidang, khususnya di bidang pendidikan. Dengan hadirnya teknologi terbukti sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Pendidikan berfungsi sebagai platform bagi kita untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh pemahaman luas tentang berbagai mata pelajaran dengan mudah. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu saja harus mencapai tujuan pendidikan”.

Pembelajaran di zaman digital menunjukkan ciri-ciri yang berbeda dengan pembelajaran sebelum era digital dimulai. Generasi muda pada abad ke-21 adalah individu yang memiliki karakteristik digital, yaitu individu yang lahir dan dibesarkan di era digital. Ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 menunjukkan bahwa dalam kehidupan masyarakat saat ini, teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Ningsih (2020:519) pada perkembangan zaman globalisasi, seorang guru dituntut untuk bisa dalam mengoperasikan maupun menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang bertujuan untuk mengatasi ketatnya persaingan global sumber daya manusia di abad ke-21. Menurut Putriani dan Hudaidah (2021), ada tiga keterampilan utama yang penting di abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir, bertindak, dan menjalani kehidupan di dunia. Kompetensi dalam berpikir mencakup kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Kompetensi ini harus diterapkan dalam pembelajaran karena zaman ini membutuhkan individu yang inovatif dan kreatif agar dapat beradaptasi dengan cepat.

Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaharuan dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Purnawanto (2022) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. IPAS adalah kumpulan ilmu pengetahuan

yang membahas fenomena yang bersifat umum seperti manusia hidup dan berinteraksi di dunia nyata serta bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain sebagai makhluk sosial. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini memungkinkan siswa memahami cara kerja alam semesta, seperti halnya belajar tentang bagaimana bumi ini dapat berubah. Dengan belajar materi tersebut siswa dapat mengetahui lapisan bumi dan juga konveksi. Siswa jenjang SD perlu adanya pemahaman terkait perubahan bentuk permukaan bumi agar mereka memahami apa saja yang menyebabkan perubahan ketampakan bumi.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk membantu para guru dalam proses pengajaran di dalam lingkungan sekolah dan juga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi para siswa saat mereka belajar, sehingga mereka tidak merasa bosan. Menurut Octaviany (2017) media video interaktif merupakan media yang didalamnya menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya. Digunakannya media yang sesuai dengan situasi dan tujuan pembelajaran diharapkan mampu memberi kemudahan pada siswa saat menyaring informasi secara cepat dan efisien serta lebih memudahkan dalam memahami dengan baik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Octaviany, dkk (2021), Kinemaster adalah sebuah aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS dalam mengedit video agar lebih menarik. Aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki fitur-fitur menarik yang lengkap. Menurut Fajariyah (2017:154) memberikan tahapan penggunaan Kinemaster untuk membuat cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio, memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*. Fitur – Fitur Kinemaster yakni *Project Assisten*, Dukungan Media, Audio, Text, Tema dan *Editing Text*. Kinemaster memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek, serta menyediakan berbagai alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat video berkualitas tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara pendidik kelas V SDN Plandi 1 Jombang pada tanggal September 2023, bahwa banyak siswa yang menganggap pembelajaran IPAS sulit dipahami. Sehingga pada kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang tertarik, kurang memperhatikan bahkan kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu menyebabkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi menurun. Ini dapat dibuktikan dari hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Plandi 1 Jombang masih belum menunjukkan hasil memuaskan. Guru mengakui bahwa dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan merupakan media sederhana yaitu media buku dan gambar. Dalam penggunaan media buku,

guru memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Penyediaan sarana dan prasarana yang mencukupi oleh pihak sekolah, maka akan berdampak besar bagi pemahaman siswa terhadap materi. Salah satunya ialah media pembelajaran, dimana media merupakan alat perantara penyampaian materi secara konkrit kepada siswa. Siswa akan semangat belajar ketika ada sesuatu yang menarik dalam pembelajaran tersebut, begitupun sebaliknya. Saat ini, fasilitas yang tersedia di sekolah sudah memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti proyektor. Hal ini berarti guru dapat menggunakan sarana yang ada untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan penggunaan media gambar, guru mengambil gambar di internet lalu di print seukuran kertas A3 dan ditempelkan dipapan tulis, lalu penyampaian materinya menggunakan metode ceramah dan belum adanya media pembelajaran atau model pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran di kelas dan juga tidak memahami materi yang telah dijelaskan.

Dari uraian permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video interaktif yang dapat membantu permasalahan yang ada. Selain untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan menerapkan media ini dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mendukung tergapainya tujuan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun dalam penelitian ini memfokuskan pada tiga tahapan yaitu *Analysis*, *Design* dan *Development*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Plandi 1 Jombang, Kec. Jombang, Kab. Jombang.

Dipilihnya metode dan model ini karena modelnya yang mudah dimengerti dan sederhana, sistematis, serta mempunyai tujuan yaitu untuk mewujudkan hasil produk media pembelajaran yang lebih layak melalui tahap validasi. Produk yang telah dikembangkan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan tadi yaitu media pembelajaran video interaktif.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan empat proses yaitu analisis masalah, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis masalah ini berdasarkan dari kendala yang muncul pada sekolah khususnya di kelas V, sehingga perlu tindak lanjut berupa pengembangan media pembelajaran. Analisis karakteristik siswa ini

digunakan peneliti menelaah karakteristik siswa berdasarkan kemampuan pengetahuan serta kemampuan kognitif siswa kemudian disesuaikan dengan desain media yang akan dikembangkan. Analisis materi digunakan untuk menganalisis konsep mata pelajaran yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran. Adapun materi yang termuat dalam media adalah bagaimana bumi kita berubah pada muatan IPAS. Spesifikasi tujuan pembelajaran digunakan untuk menentukan materi yang sesuai melalui media pembelajaran video interaktif. Tujuan pembelajaran yaitu sebagai upaya mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa lebih berminat terhadap media pembelajaran yang interaktif seperti video, karena dalam penyampaian menyajikan gambar bergerak dan animasi. Dalam hal ini media pembelajaran video interaktif, siswa memerlukan media pembelajaran bersifat mandiri (berorientasi pada siswa) yaitu media pembelajaran video interaktif

Selanjutnya tahap perancangan, dalam tahap ini peneliti merancang media video interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan dan mempertimbangkan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam memilih media disesuaikan pada tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan demikian akan tercipta pembelajaran yang interaktif. Tahap perancangan media video interaktif ini, peneliti menggunakan aplikasi kinemaster dibantu dengan canva. Media video interaktif yang dikonsepsi video interaktif tersebut berisi materi dengan animasi bergerak dan juga terdapat quiz di dalamnya. Template media didesain bernuansa alam dan animasi kartun anak yang menarik suasana sehingga pembelajaran siswa lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan.

Selanjutnya tahap pengembangan, tujuan dari pengembangan media ini adalah tindak lanjut dari tahap perancangan dan mengembangkan produk media pembelajaran yakni media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan kinemaster. Kualitas media yang telah dikembangkan dapat diukur melalui beberapa aspek, seperti kejelasan tampilan dalam video, tampilan warna gambar yang digunakan dalam media video, kesesuaian suara penjelasan dengan teks materi yang ada dalam video, serta kesesuaian materi yang disampaikan. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis Kinemaster yang telah dikembangkan, dilakukan evaluasi oleh validator ahli. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana kualitas media video pembelajaran tersebut memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Dilakukan tahap validasi ahli materi dan ahli media sebelum produk diuji cobakan guna untuk mengetahui kekurangan dari media agar dapat dilakukan perbaikan serta penyempurnaan media, sehingga mendapatkan hasil akhir penilaian produk. Media ini divalidasi oleh tiga validator. Berikut nama-nama dari tiga validator media video animasi yakni Ayu Rachmawati S.Pd. (validator 1 ahli media dan materi), Hawwin Fitra Raharja, M.Pd. (validator 2 ahli materi) dan Anggara Dwinata, M.Pd (validator 2 ahli media).

Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta data yang diperoleh akan dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validasi yang telah diisi oleh validator ahli media dan materi. Sedangkan dalam analisis kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah diisi oleh validator.

Penilaian validasi yang dilakukan oleh para ahli media digunakan sebagai evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut memiliki 15 pernyataan dan 4 kategori yaitu (1) sangat kurang, (2) kurang baik, (3) baik dan (4) sangat baik, dengan rumus yang diadopsi oleh Sa'dun Akbar (2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

F = perolehan skor responden

N = jumlah skor maksimal

Untuk menentukan kriteria dari hasil validasi melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Tingkat Pencapaian	Kriteria
76% – 100%	Sangat valid atau digunakan tanpa revisi
51% – 75%	Valid atau digunakan perlu revisi
26% – 50%	Kurang valid atau digunakan dengan revisi besar
0% – 25%	Tidak valid atau tidak layak digunakan

(Sumber Sa'dun Akbar, 2013:13)

HASIL DAN DISKUSI

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Tahap penilaian dilakukan sebanyak satu kali dengan 2 validator yang berbeda, baik itu validasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media video animasi dapat dijabarkan sebagai berikut :

Validasi pertama yaitu validasi ahli media, yang dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Anggara Dwinata, M.Pd. selaku (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dan

Ibu Ayu Rachmawati, S.Pd. selaku (Guru kelas V SD). Ahli media memberikan memberikan penilaian terhadap media video. Hasil dari penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Presentase
Validator 1	93 %
Validator 2	90 %

(sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 2 tersebut merupakan hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh 2 validator. Validator pertama oleh Bapak Anggara Dwinata, M.Pd. memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi mendapat masukan dan saran yang diberikan yaitu : penambahan penyusun di awal video dan penambahan kesimpulan di akhir video. Validor kedua oleh Ibu Ayu Rachmawati, S.Pd. memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak.

Validasi kedua yaitu ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator yakni Bapak Hawwin Fitra Raharja, M.Pd. selaku (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dan Ibu Ayu Rachmawati, S.Pd. selaku (Guru kelas V SD). Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi dalam media video yang dikembangkan. Hasil penelitian validasi ahli matteri dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian	Presentase
Validator 1	86,6 %
Validator 2	98,3 %

(sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 3 tersebut merupakan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator. Validator 1 oleh Bapak Hawwin Fitra Raharja, M.Pd. memperoleh persentase 86,6% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi mendapat masukan dan saran yang diberikan yaitu :gambar lebih dimenangkan lagi. Validor kedua oleh Ibu Ayu Rachmawati, S.Pd. memperoleh persentase 98,3% dengan kategori sangat layak.

Pengembangan media video interaktif ini melewati proses validasi yaitu ahli media dan ahli materi. Media video interaktif ini layak digunakan berdasarkan perolehan data yang didapat dari 3 validator. Berdasarkan data dari hasil validasi ahli media, video dikatakan sangat layak. Media video interaktif dikatakan sangat layak setelah dinilai oleh dua validator. Pada validator 1 memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat layak. Lalu oleh validator 2 memperoleh nilai 90%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa media video interaktif berbasis kinemaster ini dinyatakan sangat layak dari segi media. Berdasarkan hasil data dari ahli materi, video dikatakan sangat layak. Materi dalam video interaktif dikatakan sangat layak setelah dinilai oleh dua validator. Pada validator 1 memperoleh nilai 86,6% dengan kategori sangat layak. Lalu oleh validator 2 memperoleh nilai 98,3%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa materi dalam video interaktif berbasis kinemaster ini dinyatakan sangat layak dari segi materi.

Setelah hasil keseluruhan validasi media video interaktif untuk 2 validasi digabungkan, maka peneliti memperoleh hasil rata-rata keseluruhan untuk 3 validator pada validasi media 95,3% dengan kategori sangat layak. Dan untuk validasi materi mendapatkan rata-rata 92% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 3 validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Media dan Materi

Penilaian	Presentase
Media	91,66 %
Materi	92,5 %
Rata-rata	92%

(sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 4 merupakan seluruh hasil validasi dari keseluruhan aspek media pembelajaran video interaktif berbasis kinemaster yaitu ahli media dan ahli materi yang diperoleh dari 3 validator. Dapat dilihat rata-rata persentase ahli media 91,66% dengan kategori sangat layak dan ahli materi 92,5% dengan kategori sangat layak.



Gambar 1. Foto Pelaksanaan Penelitian

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana,dkk (2021) yaitu mengembangkan video pada pelajaran IPA kelas IV dengan hasil yang layak. Sedangkan penelitian oleh Hadi Saifudin (2023) dalam mengembangkan video pada materi gaya untuk siswa kelas IV dengan hasil sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis kinemaster menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diawali dengan pengumpulan informasi yang didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V. Tahapan selanjutnya ialah merancang desain media dengan menggunakan aplikasi kinemaster dibantu dengan canva. Setelah produk media video interaktif selesai, dilanjutkan dengan tahap validasi media. Penilaian terhadap produk dilakukan 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 91,66% dengan kriteria sangat layak. Dan validasi ahli materi mendapatkan nilai 92,5% dengan kriteria sangat layak.

REFERENSI

Akbar, S. (2013). *Instrumen Learning Device*: PT. Remaja Rosdakarya

Hadi Saifudin dan Desty Rochmania. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal: Indonesian Journal Of Primary Science Education (IJPSE)*.

- Ningsih, Sutria. (2020). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Serta Implikasinya di Sekolah Dasar.” (Pendidikan dan Pengajaran) 4.3 (2020): 518-524.
- Nurdiana Siti A., Syadeli H., dan Lukman Nulhakim. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektifitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol.10, No.6.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93-98.
- Octaviany, R., Astuti, A., Hikma, R.S., & Iwan, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-lepa...*, 1(1), 280-286.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838.
- Sugiono, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit ALFABETA
- Sukardjo dan Uki, K. (2015). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.