



---

## **Pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis *Capcut* di SMA Negeri 10 Palembang**

**Herawati<sup>1</sup>, Neta Dian Lestari<sup>2</sup>, Nova Pratiwi<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Palembang**

**Jl. Lorong Gotong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116**

**Email: sherawati591@gmail.com**

### **Abstrak**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang dapat teruji validitasnya, teruji keefektifan dan keefesiansinya serta teruji terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan R & D dengan kombinasi model pengembangan Rowntree dan evaluasi Tessmer. Hasil yang didapat dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video dinyatakan efektif dilihat dari hasil gabungan tiga validator dan rerata yang diperoleh 93% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran dinyatakan efisien dilihat dari hasil beberapa tahap uji coba yang pertama *one to one* mendapat rerata 80% dengan kategori sangat baik, kedua *small group* mendapatkan rerata 100% kategori sangat baik. Selanjutnya media pembelajaran dinyatakan teruji terhadap hasil belajar dilihat dari hasil tes dengan nilai rerata sebesar 80% kriteria baik. Dengan demikian media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Ekonomi, *Capcut*

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi terus mengalami peningkatan selama beberapa dekade terakhir. Perkembangan ini mempengaruhi banyak hal tidak terkecuali bidang pendidikan, pihak-pihak yang berpartisipasi dalam pendidikan harus mampu mengimbangi dan mengikuti perkembangan inovasi teknologi (Effendi & Wahidy, 2019). Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan dampak positif dengan meningkatkan keterbukaan, distribusi informasi dan pengetahuan dari maupun ke seluruh dunia, menembus batasan waktu dan ruang. Perubahan yang terjadi bertentangan dengan tingkah laku, aturan, etika, moral, dan norma kehidupan yang bertentangan dengan masyarakat merupakan dampak negatifnya (Jamun, 2018). Sedangkan menurut (Maritsa et al., 2021) perkembangan teknologi dapat memberikan dampak menguntungkan bagi pendidikan, tetapi juga berdampak buruk terhadap perubahan perilaku peserta didik yang dapat merusak norma, aturan pendidikan, dan moralitas dalam kehidupan sosial.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan dapat dilihat dari kurikulum pembelajaran yang juga berkembang. Menurut (Ansori, 2020) Pendidikan Tinggi, Masyarakat, Sistem Nilai, Filsafat, Psikologis, Politik, Penciptaan Negara dan Pembangunan Dunia, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah semua aspek yang mempengaruhi pembuatan kurikulum. Terdapat dua prinsip dalam pengembangan kurikulum (Umami, 2019) menyatakan prinsip yang berorientasi pada tujuan, relevansi, kompetensi, adaptabilitas, efisiensi, efektivitas, integritas, kontinuitas, objektivitas, sinkronisasi, dan demokrasi adalah prinsip umum pembuatan kurikulum. Sedangkan prinsip khususnya meliputi sumber belajar, media, isi, tujuan dan prinsip evaluasi. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, Kurikulum merdeka yang dahulunya dikenal dengan kurikulum prototype dikembangkan menjadi kerangka kurikulum fleksibel, namun juga terfokus pada pengembangan karakter dan materi esensial serta kompetensi peserta didik, guna mendukung visi pendidikan Indonesia sekaligus merupakan upaya pemulihan pembelajaran (Kemdikbud, 2022).

Belajar merupakan upaya setiap orang untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk sikap, kemampuan dan pengetahuan sebagai hasil dari materi yang telah dipelajari ketika mereka mempelajari sesuatu. Sedangkan menurut (Yulaini et al., 2020) Belajar adalah perubahan kemampuan, pemahaman, informasi, dan sikap siswa sebagai hasil dari kegiatan pengalaman yang berhubungan dengan lingkungan. Untuk memperoleh perubahan tersebut selain seorang pendidik maka dibutuhkan media sebagai penunjang proses belajar (Ahdar & Wardana, 2019).

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara atau pengantar antara penerima dengan sumber pesan, merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan kemampuan penerima dengan tujuan mendukung pembelajaran (Abi Hamid, 2020). Adapun macam-macam media pembelajaran yakni: media auditif, media visual, dan media audiovisual (Saodah, 2020). Ciri-ciri media pembelajaran menurut (Dewi & Budiana, 2018) adalah : bersifat material, bersifat interaktif, *reusable*, *edukatif*, *eksploratif*, dan *replikatif*. Dalam memilih media pembelajaran terdapat kriteria yang harus dipenuhi menurut (Miftah & Rokhman, 2022) adalah: 1) tujuan pembelajaran; 2) konten sesuai tujuan pembelajaran dan sesuai dengan isi kurikulum; 3) tersedianya media; 4) pendidik dapat mengembangkan serta merencanakan sendiri jenis media yang

akan digunakan; 5) *fleksibilitas*; 6) daya tahan; 7) efektifitas biaya; 8) kesesuaian pesan atau informasi materi dengan media pembelajaran.

Adapun media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang berisi materi dan contoh. Menurut (ASTUTIK, 2020) video pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang dirancang secara menarik dengan tujuan agar pembelajaran lebih efektif dan lebih mudah dalam mempelajari materi diberikan oleh pendidik, namun tetap diarahkan oleh kurikulum yang sedang digunakan atau berlaku pada saat sedang dikembangkan. Video pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan menurut (Hasiru, 2021) kelebihan video pembelajaran berikut ini: 1) ada banyak versi video intruksional yang dapat dibuat sendiri oleh pendidik; 2) membuat lingkungan menjadi hidup dan menarik; 3) video untuk belajar bisa digunakan kembali 4) kemudahan akses. Adapun kekurangan video pembelajaran yaitu: 1) mengunduh video terutama yang besar menggunakan banyak kuota internet; 2) video pembelajaran tidak interaktif karena peserta didik tidak bisa langsung bertanya tentang materi yang kurang jelas.

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Salsabila, 2020) bahwasanya penggunaan media film dapat menarik perhatian peserta didik karena dalam film yang mereka lihat kesan dan pesan lebih mudah diserap dan tangkap, tentunya hal ini berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar. Hasil belajar memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memberi informasi kepada pendidik tentang seberapa jauh kemajuan pesera didik dalam mencapai tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar (Andesta et al., 2021). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan dinilai dari segi bentuk kerampilan, sikap dan pengetahuan (Aprita et al., 2022).

Dalam pengembangan video pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi *Capcut*, merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk pengeditan video (Novianti, 2022). Kemudian (Aprilliana & Efendi, 2022) mengungkapkan bahwa aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keterampilan, sangat membantu, efisien, dan menarik, serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis audio visual bagi masyarakat umum, khususnya bagi para pemula.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Firmansah, 2021) dengan hasil yang didapat menunjukkan video pembelajaran layak digunakan. Selanjutnya penelitian oleh (Dian Safitri, 2021) mendapatkan hasil daya tarik peserta didik mendapat kategori baik sebesar 84,29% serta media dinyatakan efektif berdasarkan hasil t hitung dengan signifikansi 0,006 ( $p < 0,05$ ). Hasil yang didapat tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut*.

Mata pelajaran ekonomi adalah subjek yang berkaitan dengan perilaku ekonomi dalam kehidupan sosial dimasyarakat, untuk tujuan pembelajaran, konsep-konsep ilmu ekonomi digunakan (Kemdikbud, 2022). Materi esensial dalam penelitian ini adalah konsep alat pembayaran tunai dan *non* tunai.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Depeloment*) dengan kombinasi model pengembangan Rowntree dan Evaluasi Tessmer. Model pengembangan Rowntree merupakan model berorientasi dengan produk yang dirancang khusus untuk produksi bahan ajar (Pramika & Sari, 2020). Menurut (Prawiradilaga, 2015) model pengembangan Rowntree memiliki tiga tahapan pengembangan yaitu: perencanaan (*planning*), pengembangan (*depeloment*) dan evaluasi (*evaluation*). (Ramadhanty, 2021) mengungkapkan evaluasi Tessmer terbagi menjadi evaluasi diri (*self evaluation*), tinjauan ahli (*expert review*), satu lawan satu (*one-to-one*), kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field test*).

Objek dalam penelitian ini merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa video pembelajaran ekonomi berisi materi dan contoh konsep alat pembayaran tunai dan *non* tunai. Sedangkan yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket yang diberikan pada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, serta tes berupa postes terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda untuk 29 orang peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* di SMA Negeri 10 Palembang yang terletak di Jl. Srijaya Negara Bukit Lama, Kec. Ilir Barat 1, Kota

Palembang, Sumatera Selatan, Kode Pos 30138, Telp. (0711) 354910. Penelitian dilakukan di kelas X yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Adapun hasil dari kombinasi model pengembangan Rowntree dan evaluasi Tessmer pada penelitian ini yaitu:

### **Tahap perencanaan (*Planning*)**

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas X.9 SMA Negeri 10 Palembang dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran pada materi konsep alat pembayaran tunai dan non tunai yang ada pada program tahunan mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang yaitu pada akhir fase E, peserta didik di Kelas X memahami konsep dan jenis alat pembayaran tunai dan non tunai serta mengetahui syarat benda dikatakan sebagai uang. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dalam mengetahui apa saja kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahapan ketika mengembangkan media pembelajaran berbentuk video ini peneliti menggunakan aplikasi tambahan yaitu aplikasi *canva* untuk membuat *background* dalam media pembelajaran ini, video animasi bergerak dalam hal ini peneliti dapatkan melalui *youtube*. sedangkan gambar uang merupakan hasil gambar peneliti sendiri, selain dari itu gambar bersumber dari internet yakni *google*, materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini bersumber dari buku mata pelajaran ekonomi dan internet. Setelah semua bahan terkumpul dan siap maka peneliti mulai membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut*.

Adapun tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* yaitu: 1) Dimulai dengan membuka aplikasi *capcut*, atur bahasa ke bahasa Indonesia; 2) mendaftar dengan cara masuk akun dengan tujuan media yang telah diedit bisa di disimpan ke cloud akun; 3) peneliti memasukkan satu persatu background yang telah dibuat sebelumnya di aplikasi *canva* kedalam *capcut*; 4) masukkan suara penjelasan; 5) masukkan teks materi; 6) berikan efek teks dan sesuaikan dengan suara penjelasan; 7) atur durasi video sesuai suara penjelasan; 8) masukkan gambar maupun video sesuai teks dan suara; 9) tambahkan backsound lagu; 10) *ekspor* video yang telah dibuat dan tunggu hingga selesai; 11) video dapat dilihat pada galeri *smartphone*.

## Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan evaluasi Tessmer yaitu evaluasi diri (*self evaluation*), tinjauan ahli (*expert review*), satu lawan satu (*one-to-one*), kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field test*).

**Evaluasi diri (*self evaluation*)** : peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing tentang media pembelajaran ekonomi yang telah dikembangkan peneliti. Kemudian, mencatat saran-saran yang diberikan oleh dosen pembimbing. Peneliti juga melakukan revisi terhadap media pembelajaran ekonomi yang sudah ada.

Tabel.1. Revisi tahap evaluasi diri (*self evaluation*)

Sebelum	Sesudah	Keterangan
		Revisi: Ganti warna background
		Revisi: Tambahkan sub materi dan materi
		Revisi: Perbarui gambar agar sesuai dengan materi
		Revisi: Tambahkan skema perubahan-perubahan yang terjadi sesuai materi



**Tinjauan ahli (*expert review*)** : media pembelajaran diberikan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk diuji validitasnya. Kemudian hasil dari validitas produk masing-masing ahli dihitung validits gabungan dengan hasil:

$$V_{gabungan} = \frac{V_{ahli\ media} + V_{ahli\ bahasa} + V_{ahli\ materi}}{3} \times 100\%$$

$$= \frac{100 + 80 + 100}{3} \times 100\% = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil validasi gabungan dari para ahli, maka diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* yang dikembangkan peneliti mendapatkan hasil rata-rata dan dinyatakan sangat valid.

Tabel.2. Rekapitulasi hasil angket validasi tahap tunjauan ahli(*expert review*)

No	Validator	Validasi	Skor	Perhitungan	Kategori
1	Enggi Ardius, M.Kom	Ahli Media	100	$\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
2	Juaidah Agustina, M.Pd	Ahli bahasa	80	$\frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$	Cukup Valid
3	Lovi Desmalita, S.Pd., M.Si	Ahli Materi	100	$\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Rata-rata			280	$\frac{100+80+100}{3} \times 100\% = 93,33\%$	Sangat Valid

Dari tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikatakan sangat valid setelah melewati tahap validasi gabungan dengan nilai rata-rata 93,33% kategori sangat valid.

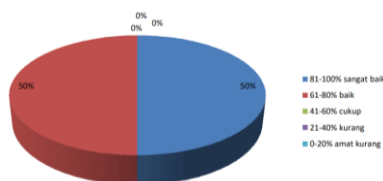
**Satu lawan satu (*one to one*)** : dalam tahap *one to one* tiga orang peserta didik yang terlibat telah ditentukan oleh guru sesuai kriteria kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah sebagai uji coba *prototype* I. Adapun salah satu kelebihan tahap satu lawan satu (*one to one*) adalah memberikan ulasan evaluasi dari sudut pandang peserta

didik. Hasil olah data angket tahap satu lawan satu (*one to one*) dapat dilihat pada tabel 3 dihalaman berikutnya :

Tabel 3. Hasil olah data angket tahap satu lawan satu (*one to one*)

No	Responden	Skor	Persentase	Kategori
1	Pidya Ratu Oki Hassina	24	75%	Baik
2	M. Jalal Haryadi	27	84%	Sangat baik
3	Mutmainah H	26	81%	Sangat baik
	Rata-rata	25,67	80%	Sangat Baik

Dari hasil mengolah data tahap satu lawan satu (*one to one*) pada tabel 3 diatas memperlihatkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *Capcut* materi konsep alat pembayaran tunai dan *non* tunai mendapatkan hasil 80% dengan kategori sangat baik. Kelompok kecil (*Small Group*) : pada tahap kelompok kecil (*small group*) dilakukan uji coba *prototype* II kepada sepuluh orang siswa selain dari tiga orang siswa pada tahap uji coba sebelumnya dengan tingkat kemampuan berbeda dan dipilih guru sesuai kriteria yang telah ditentukan.



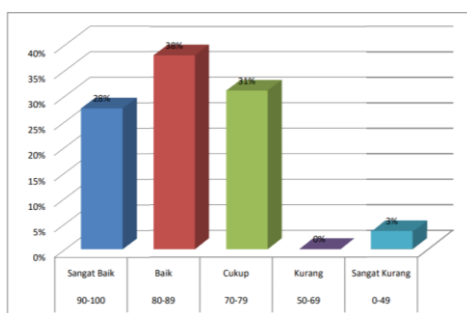
Gambar 1. Diagram hasil angket respon peserta didik

Gambar 1 pada halaman sebelumnya memperlihatkan bahwa hasil yang didapat pada tahap kelompok kecil (*small group*) adalah 50% kategori baik dan 50% kategori sangat baik. Namun, untuk mengetahui rerata dari hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil olah data angket tahap kelompok kecil (*small group*)

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	81-100	5	50%	Sangat Baik
2	61-80	5	50%	Baik
3	41-60	0	0%	Cukup
4	21-40	0	0%	Kurang
5	0-20	0	0%	Sangat Kurang
	Jumlah $\Sigma$	10	100%	
	Rata-rata		85%	Baik

Tabel 4 menunjukkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Capcut* materi konsep alat pembayaran tunai dan non tunai mendapatkan 85% dengan kategori sangat baik. Uji lapangan (*Field Test*): tahap ini dilakukan pada peserta didik yang belum mengikuti tahap satu lawan satu (*one to one*) dan kelompok kecil (*small group*) mengkonfirmasi hasil revisi media pembelajaran dengan bantuan guru mata pelajaran ekonomi. Agar media pembelajaran dianggap efektif, tahap penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh tentang seberapa bermanfaat dan efisien media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* ini.



Gambar 2. Diagram hasil belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 2 halaman sebelumnya dapat dilihat bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* yang diberikan kepada 29 orang peserta didik rata-rata mendapatkan nilai diatas 70, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel.5. Kriteria Penilaian

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	90-100	8	28%	Sangat Baik
2	80-89	11	38%	Baik
3	70-79	9	31%	Cukup
4	50-69	0	0%	Kurang
5	0-49	1	3%	Amat Kurang
Jumlah $\Sigma$		29	100%	
Rata-rata			80%	Baik

Tabel 5 menunjukkan dari 20 butir soal pilihan ganda mengenai materi konsep alat pembayaran tunai dan non tunai, peserta didik mendapatkan nilai tertinggi dengan persentase sebesar 28% dan terendah 3% dengan nilai rata-rata 80% predikat baik. Sehingga diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti membuat peserta didik dapat memahami materi secara baik dan dibuktikan

dengan keefektifan penggunaan media pembelajaran karena siswa mampu memahami materi dan menyelesaikan soal dengan baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *capcut* di SMA Negeri 10 Palembang yang dikembangkan peneliti dinyatakan : 1) efektif, berdasarkan hasil validasi gabungan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sebesar 93,33% kategori sangat valid. 2) efisien, setelah melewati uji coba *one to one* yakni tiga orang peserta didik sebesar 80% kategori sangat baik, dan uji coba *small group* sepuluh orang peserta didik dengan rerata 100% kategori sangat baik. 3) selanjutnya media pembelajaran ekonomi teruji hasil belajarnya dilihat dari tes terhadap 29 orang peserta didik, rerata 80% kategori baik.

Semua hal pasti memiliki kelebihan dan kelemahan begitu juga dengan penelitian ini, kelebihanannya yaitu media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam proses belajar memahami materi karena media berbentuk video, video yang ditampilkan berisi gambar dan penjelasan materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih antusias dalam proses belajar. Adapun kelemahan dari penelitian ini yakni materi terbatas pada konsep alat pembayaran tunai dan non tunai, durasi yang ditampilkan selama 12 menit tergolong cukup lama, sehingga memungkinkan peserta didik merasa bosan. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan media pembelajaran serupa yang lebih baik dari kelebihan dan kelemahan pada penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Andesta, R., Lestari, N. D., & Pratiwi, N. (2021). Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Di Smk Pembina 1 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 70–82.
- Ansori, I. (2020). Pengembangan Kurikulum: Faktor Determinan Dan Prinsipnya. *Prosiding Nasional*, 3, 161–170.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII

- SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
- Aprita, M., Lestari, N. D., & Aradea, R. (2022). Pengaruh Model Cipp (Context, Input, Process, Product) Terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Siswa Di Smk Pgri 1 Palembang. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 5(2), 50–60.
- ASTUTIK, S. R. I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN POWER POINT DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 GURAH. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2).
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Dian Safitri, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGANALISIS TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA KELAS XI MAN 2 YOGYAKARTA. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Firmansah, S., Jaya, F., & Seituni, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Holistic Science*, 1(2), 21–24. <https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.21>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Kemdikbud. (2022a). *CP & ATP - Ekonomi Fase E*. Guru Kemdikbud. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ekonomi/fase-e/>
- Kemdikbud. (2022b). *Latar Belakang Kurikulum Merdeka*. Kemdikbud. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *EDUCENTER: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748–3751.
- Pramika, D., & Sari, N. P. (2020). Pengembangan Booklet dengan Pendampingan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran Statistik Penelitian. *Economic Education Analysis Journal*, 9(3), 959–971.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)* (5th ed.). Prenadamedia Group.
- Ramadhanty, M. F., Akhsan, H., & Marlina, L. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-

- Modul) Berbasis Multi Representasi Bagi Siswa SMA yang Valid dan Praktis. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021*, 1(1).
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *PANDAWA*, 2(3), 386–395.
- Umami, N. N. (2019). Prinsip Umum dan Khusus Pengembangan Kurikulum (Implikasinya Terhadap Penerapan Kurikulum 2013). *Jurnal As-Salam*, 8(1).
- Yulaini, E., Whidhi, D., & Sartika, E. (2020). PERBEDAAN HASIL PEMBELAJARAN EKONOMI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TIME TOKEN DAN THINK TALK WRITE. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(1), 1–12.