

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
PROGRAM CANVA DENGAN MATERI PENINGGALAN PRASEJARAH
DI MUSEUM NEGERI SUMATERA SELATAN PADA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

Hudaidah, Andini Febrianti Putri

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Sarjana, Universitas Sriwijaya

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Email: hudaidah@fkip.unsri.ac.id andinfbmti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Program Canva Dengan Materi Peninggalan Prasejarah Di Museum Negeri Sumatera Selatan Pada Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Srijaya Negara Palembang” membuat data dengan peninggalan prasejarah yang ada di museum negeri sumatera selatan yang terletak di kota Palembang. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X.7 Sekolah Menengah Atas Srijaya Negara Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Canva yang valid dan memiliki dampak efektifitas pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Srijaya Negara Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.

Kata kunci : pengembangan, media, Canva

Abstract

This study entitled “Development of History Learning Media Based on the Canva Program with Prehistoric Relics Material at the South Sumatra State Museum in History Lessons for Class X of Srijaya Negara Palembang Senior High School” creates data with prehistoric relics in the South Sumatra State Museum located in the city of Palembang. This research has been implemented in class X.7 of Srijaya Negara Palembang Senior High School. The purpose of this study is to develop learning media using Canva that is valid and has an effective impact on history learning at Srijaya Negara Palembang Senior High School. This research is a development research using the ADDIE model.

Keywords: development, media, Canva

©Pendidikan Sejarah FKIP UM Palembang
DOI: <https://doi.org/10.32502/jdh.v5i1.9070>

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan dan pembentukan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuannya adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan sangat penting bagi semua negara dan merupakan hak serta kewajiban setiap warga negara. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Pasal 31 ayat 1 yang menyatakan “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.”

Pendidikan merupakan proses dan pengajaran yang ditujukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan. Menurut Saidah (2016:1), pendidikan adalah Proses yang wajib dilalui oleh anak-anak hingga remaja dengan jenjang pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi.

Proses pendidikan adalah aktivitas fundamental dalam proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar. Proses pengajaran dan pendidikan dalam konteks pembelajaran formal adalah usaha yang sadar, terencana, dan terorganisir dengan baik oleh guru untuk mencapai tujuan institusional. Proses pendidikan mencakup serangkaian aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Iskandar, 2009:98).

Dalam kehidupan manusia, aktivitas belajar sangat penting. Pembelajaran didefinisikan dalam berbagai sumber dan literatur sebagai perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya interaksi antara individu dengan orang lain serta dengan lingkungannya (Annurahman, 2014:35). Berkembangnya teknologi memberikan dampak yang sangat besar salah satunya dalam dunia pendidikan, dengan berkembangnya teknologi media pembelajaran semakin beragam dan bisa diakses melalui gawai dengan Internet, sehingga media online pun dimanfaatkan menjadi salah satu sarana pembelajaran ada banyak media yang digunakan namun ada salah satu media online yang menarik perhatian peneliti adalah Canva.

Mengenai hal tersebut, peneliti pun melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik SMA Srijaya Negara mengenai media dalam pembelajaran secara acak untuk mengetahui hambatan dalam belajar berdasarkan kesimpulan dan wawancara yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mengalami hambatan salah satunya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sejarah, oleh karena itu diajukan pertanyaan kepada peserta didik bagaimana perubahan yang diinginkan terhadap pembelajaran sejarah sebagian besar menjawab bahwa mereka menyukai pembelajaran sejarah melalui video.

Canva merupakan program desain online yang sediakan berbagai perlengkapan semacam presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, kabar grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu perkataan terima kasih, kartu pos, logo, label, indikator novel, buletin, sampul CD, sampul novel, wallpaper desktop, template, editing gambar, foto mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, serta sampul facebook. (Tanjung, Faiza 2019 : 1087)

Dengan tersedianya berbagai macam animasi yang sudah tersedia di Canva memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran agar menjadi lebih menarik, Canva tidak hanya bisa diakses melalui computer namun Canva juga bisa diakses di Smartphone, sangat memudahkan Peserta Didik untuk mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Aryono

Rangko (2022:3) dengan judul skripsi “Pengembangan Media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram” media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh peserta didik.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Fadila Saza (2023:6) dengan judul skripsi “pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat siswa pada mata pelajaran SKI XI IPS MAN 1 Jakarta” media pembelajaran adalah alat bantu pendidik dalam mengajar dan memiliki banyak macam-macam media yang disediakan, termasuk pembelajaran digital.

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Gusti Manja Pertiwi (2023) dengan judul skripsi “Pengembangan media video pembelajaran berbasis canva pada materi sistem pernapasan pada manusia terintegrasi ayat al-quran” penggunaan media pembelajaran sangat penting karena berguna untuk upaya meningkatkan pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas dengan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Program Canva Dengan Materi Peninggalan Prasejarah Di Museum Negeri Sumatera Selatan Pada Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Srijaya Negara Palembang

Metode Penelitian

Dalam bab ini, peneliti akan membahas lokasi, waktu, tujuan penelitian, dan tahapan model pengembang ADDIE yang akan digunakan sebagai analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan analisis, evaluasi.

3.1 Metode Penelitian

Metode pendidikan adalah cara belajar yang sistematis dan terperinci. Hal ini dicapai dengan mencari data, mengumpulkan data, menafsirkan data, dan menyimpulkan data sehingga dapat mencapai tujuan penelitian. Tujuan penelitian adalah upaya untuk menemukan, menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. (Kurniawan, 2018: 19) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan metode. Metode adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertimbangkan (Sukmadinata, 2015:16)

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membuat materi pembelajaran multimedia berbasis program Canva untuk untuk mengetahui dan menjelaskan nilai, kepraktisan, dan keefektifan media.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di SMA Srijaya Negara Palembang, alasan peneliti memilih SMA Srijaya Negara Palembang yaitu karena sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk menunjang media pembelajaran, dengan adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru terhadap media pembelajaran.

Subjek penelitian ini ditujukan kepada peserta didik di Sekolah

Menengah Atas. Penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat menjadikan model pembelajaran ini sebagai kebutuhan untuk peserta didik dan guru dan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan menumbuhkan minat belajar peserta didik yang akan diuji coba di kelas X dalam subjek penelitian.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur berdasarkan Development Research Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, ataupun strategi pembelajarn dengan menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran sejarah menggunakan Canva. Tahapan-tahapan yang dijalankan yaitu; 1) tahap analisis; 2) tahap desain; 3) tahap pengembangan; 4) tahap implementasi; 5) evaluasi. Adapun langkah-langkah prosedur penelitian ini, yaitu:

1. Tahap Analisis

a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

b) Menganalisis materi

2. Tahap Desain

a) Mendesain materi pembelajaran

b) Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran

c) Membuat storyboard

3. Tahap Pengembangan

a) Melakukan self evaluation

b) Melakukan validasi ahli

4. Tahap implementasi

a) Melakukan one to one (uji coba perorangan)

b) Melakukan small group (uji coba kelompok kecil)

c) Melakukan field test (uji coba lapangan)

5. Tahap evaluasi

a) Menghitung nilai hasil belajar peserta didik

b) Melakukan kualitas produk yakni media Canva

Pada tahap pengujian material, desain dan media, spesialis dibuat untuk mendapatkan hasil yang valid pada media yang sedang dikembangkan. Selain itu, produk telah diuji dan diuji pada Peserta Didik untuk praktik. Kemudian, akhirnya, uji lapangan dilakukan untuk menentukan efek potensial dari penggunaan program Canva

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu pengembangan (Development Research) menghasilkan sebuah produk yang bertujuan untuk membuat suatu produk pembelajaran yang valid dan juga memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran sejarah. Kemudian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pada prosedur penelitian model Addie mempunyai lima tahapan prosedur penelitian yaitu, (1) Analisis, (2) Desain (3) Pengembangann, (4) Implememtasi, (5) dan Evaluasi. Pada tahap awal yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kurikulum yang berlaku di SMA Srijaya Negara Palembang dan melakukan analisis materi.

Pembahasan

Peneliti mengumpulkan informasi dengan menggunakan google form berupa angket yang terdapat beberapa pertanyaan tentang kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dari hasil tahap awal tersebut peneliti mendapatkan bahwa peserta didik masih minim pengetahuan sejarah lokal dan selain

itu juga penggunaan media pelajaran yang digunakan selama ini masih kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga pada proses pembelajaran membuat peserta didik tidak menari dengan materi yang disampaikan serta terlihat monoton.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang memiliki materi sejarah lokal yang menarik, interaktif, serta berbasis teknologi ini yang peneliti kembangkan dapat digunakan kapan saja saat dibutuhkan peserta didik maupun pendidik pada saat pembelajaran daring di masa pandemi seperti saat ini. Peneliti juga melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di sekolah dan juga materi yang akan disajikan pada media pembelajaran berbasis Canva.

Kurikulum yang berlaku di SMA Srijaya Negara Palembang menggunakan kurikulum merdeka yang tersusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Materi yang akan disajikan adalah Peninggalan Prasejarah di Museum negeri Sumatera selatan. Selanjutnya tahapan kedua, peneliti melakukan desain terhadap produk yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran Canva yang bertujuan agar peserta didik bisa memahami sejarah lokal Sumatera Selatan dengan materi Peninggalan Prasejarah di Museum negeri Sumatera selatan. Pada tahap ini melakukan berbagai kegiatan perancangan seperti rancangan materi pembelajaran, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan membuat storyboard. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan perencanaan pelaksanaan pembelajaran, dengan menyusunkompetensi inti seperti, kompetensi dasar, indikator, tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilain. Apabila telah dialkukannya proses penyusunan media pembelajaran,

Pada tahapan ini terdiri dari tiga tahap yaitu, one to one test (uji coba perorangan), small group test (uji coba kelompok kecil), dan field test (uji coba lapangan). Tahap one to one test ini melibatkan 3 orang peserta didik dengan membagikan angket dengan menggunakan google form peserta didik memberikan masukan atau saran kepada peneliti bahwa tampilan kalimat di video terlalu kecil kemudian saran dan komentar dari peserta didik tersebut direalisasikan dengan melakukan revisi pada media pembelajaran yang akan di kembangkan.

Penilai tersebut juga sama dengan pengembang lainnya, Tahapan kedua yaitu tahap small group test pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara sama dengan tahap sebelumnya yaitu dengan menggunakan angket dan melibatkan 8 peserta didik. One to one test dan small group test dilakukan bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kesalah apa saja yang ada pada media yang akan dikembangkan.

Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh peserta didik pada tahap small group test salah satunya peserta didik meminta agar media pembelajaran di upload ke youtube. Media direvisi sesuai saran. Pembelajaran kemudian Tahapan terakhir peneliti melakukan uji lapangan atau field test. Peneliti pada tahap ini melibatkan 36 peserta didik dalam menguji media pembelajaran berbasis Canva.

Sebelum melakukan proses penampilan media pembelajaran yang

akan dikembangkan peneliti melakukan tes awal atau juga disebut pretest yang bertujuan untuk melihat kemampuan serta pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan prasejarah di museum Negeri Sumatera Selatan dengan membagikan 10 soal pilihan ganda menggunakan angket dari google form kepada peserta didik kelas X.7. Pada pretest nilai pretest yang didapatkan peserta didik dengan-rata sebesar 38,61 dengan ngain 0.64 yang dikategorikan sedang.

Dilihat dari kenaikan terhadap nilai yang dialami peserta didik tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis canva menghasilkan dampak yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menciptakan sebuah interpretasi baru dalam proses suatu informasi. Kemudian juga pada saat uji coba lapangan berlangsung terlihat sebagian besar peserta didik sangat fokus memperhatikan dan mendengar media pembelajaran

Selesaiya melakukan tahap pretest peneliti melanjutkan dengan menampilkan media pembelajaran yang akan dikembangkan ke peserta didik kelas X7 di kelas. Setelah menampilkan media pembelajaran dan pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan tahap posttest dengan memberikan 10 soal pilihan ganda yang sama pada awal tes dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 78.33 Berdasarkan hasil perbandingan pretest dan post test tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penjelasan diatas menyimpulkan bahwa peningkatan pada skor pretest ke posttest setelah adanya implementasi terhadap media

pembelajaran berbasis Canva dengan menggunakan materi peninggalan prasejarah di museum Negeri Sumatera Selatan, dapat diketahui bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebagaimana diketahui pembelajaran merupakan suatu rangkaian kombinasi dari adanya pendidikan serta siswa, bahan ajar, dan fasilitas yang memadai agar menciptakan suasana belajar yang efektif. (Fakhrurrazi, 2018:88).

Dilihat dari kenaikan terhadap nilai yang dialami peserta didik tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva menghasilkan dampak yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menciptakan sebuah interpretasi baru dalam proses suatu informasi. Kemudian juga pada saat uji coba lapangan berlangsung terlihat sebagian besar peserta didik sangat fokus memperhatikan dan mendengar media pembelajaran dengan fokus dan juga ada beberapa peserta didik sering bertanya tentang materi yang ditampilkan.

Pernyataan diatas dapat didukung dengan adanya data lapangan yang menyatakan bahwa sebanyak 38 peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Hal ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget, yang mana menurutnya pengetahuan yang didapat pada peserta didik adalah hasil dari penafsiran terhadap pengetahuan yang baru didapat dengan pengetahuan awal peserta didik sehingga terciptanya proses penyusunan terhadap pengetahuan yang awal dan baru pada peserta didik

miliki (Umami & Mulyaningsih, 2016:45).

Didukung juga menurut (Munandi, 2013:152) bahwa media juga dapat meningkatkan sumber belajar, motivasi, dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik dalam mengatasi masalah hambatan dalam belajar. Penelitian ini dapat dikatakan menunjukkan pengembangan berbasis audio visual dengan menggunakan Canva materi Peninggalan Prasejarah di Museum negeri Sumatera selatan yang dapat memberikan konsep informasi baru yang didapatkan peserta didik yang berdampak dalam hasil belajar mereka. Kemudian media pembelajaran berbasis Canva memberikan manfaat pada proses pembelajaran yang membuat peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung sehingga bisa memperbaiki pengetahuan yang awalnya Cuma abstrak sehingga menjadi nyata dengan melihat peninggalan prasejarah di museum Negeri Sumatera Selatan yang ditampilkan di media pembelajaran melalui layar laptop maupun smartphone. Pada penelitian ini teori yang mendukung penelitian pengembangan pada meningkatnya hasil belajar peserta didik adalah: teori Kognitif yang mana belajar dilihat sebagai perubahan keterampilan yang ada dalam diri, sikap, pengetahuan, serta penerimaan informasi pada peserta didik, yang mana informasi tersebut diolah dan bisa menambah daya tampung pengetahuan peserta didik dalam melakukan proses berpikir. (Anidar, 2017:8).

Dengan demikian, penerapan pada media pembelajaran berbasis Canva dengan materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan dapat

menambahkan pengetahuan peserta didik dalam bidang sejarah lokal sehingga peserta didik dapat mengetahui lebih dalam serta menambah wawasan yang lebih luas dalam bidang sekitar lingkungan mereka sendiri.

Selanjutnya Teori Behavioristik, dilihat seperti perubahan dalam tingkah laku peserta didik yang berdasarkan motivasi yang diberikan pendidik. Diskusi yang diberikan pendidik dan peserta didik merupakan komunikasi secara output yang bersifat alamiah. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk bisa merubah tingkah laku seperti mekanistik, objektif, dan materialistik (Nahar, 2016:65)

Berdasarkan teori diatas, dapat dinyatakan media pembelajaran berbasis Canva dengan materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah dengan tampilan menarik dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan intelektual peserta didik sehingga bisa menghasilkan hasil belajar yang optimal. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pretest ke posttest.

Pada saat proses penelitian media pembelajaran berbasis Canva dengan materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan yang dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran, terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang dimiliki produk.

Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis Canva

a. Media pembelajaran berbasis Canva dapat diakses dengan link google drive dan juga link youtube yang diberikan peneliti sehingga memudahkan dalam mengakses video pembelajaran pada alat komunikasi IT masing-masing peserta didik.

b. Media pembelajaran berbasis Canva dapat dengan mudah dipahami karena mengandung unsur dari gambar, suara musik, gambar, dan video.

c. Media pembelajaran berbasis Canva mampu tidak memerlukan perangkat lain untuk dibuka karena berbentuk video.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan jenis penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva di sekolah menengah atas Srijaya Negara Palembang pada kelas X MIPA 7 dengan materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan, dapat di tarik kesimpulan bahwa:

1. Dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis Canva materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

2. Hasil uji coba lapangan yang menunjukkan dampak efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan untuk pembelajaran di kelas X.7 Sekolah Menengah Atas Srijaya Negara Palembang dengan melihat hasil belajar dari pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 38.61% dan nilai rata-rata posttest sebesar 78,33% Terjadi peningkatan signifikan sebesar 39.27%. Hasil nilai yang didapatkan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti mengenai

pembelajaran berbasis media canva materi Peninggalan Prasejarah di Museum Negeri Sumatera Selatan memiliki dampak efektivitas yang signifikan.

Daftar Pustaka

- U. H Saidah, Pengantar Pendidikan : Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional. Jakarta: Rajawali Pers: 2016
- Iskandar, 2009, Psikologi Pendidikan, Ciputat: Gaung Persada
- Aunurrahman. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Indrawati, F. (2015). Pengaruh kemampuan numerik dan cara belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*,
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) Peserta Didik kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*
- Nadlir, M. (2013). Perencanaan pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*,
- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo).
- Pramono, S. E. (2012). Perbaikan kesalahan konsep pembelajaran sejarah melalui metode pemecahan masalah

- dan diskusi. Paramita: Historical Studies Journal
- Sutarto, S. (2017). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam
- Rahman, A. (2018). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam
- Parwati Ni. Y, Dkk. (2018), Belajar dan Pembelajaran. Depok: Penerbit Rajawali Pers
- Tahar, I. (2006). Hubungan kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh
- Daryanto (2016), Media Pembelajaran, Yogyakarta, Penerbit Gava Media
- Arsyad, Azhar. (2013) Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT. Jurnal Sejarah dan Budaya
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran
- Agustina, P. (2017). Persepsi Guru Biologi SMA tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning (Vol. 14, No. 1, pp. 318- 321)
- Sakti, I., Yuniar Mega, P., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh model pembelajaran langsung (Direct Instruction) melalui media animasi berbasis macromedia flash terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, 10(1), 1-1
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-1
- Priyanto, Dwi. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 2009, 14.1: 92-11
- Kurniawan Asep (2018) Metodologi Penelitian Pendidikan, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1)
- Pribadi A Benny (2009), Model Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta, penerbit Dian Rakyat
- Sukmadinata Syaodih Nana (2005), Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Uswatun Ummi, H., & Mulyaningsih, I. (2016). Penerapan Teori Konstruktivistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Kelompok 28 Program Intensifikasi Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Indonesian Language Education And Literature (ILEAL)*, 1(2),
- Munandi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah

- Pendekatan Baru).
Jakarta:Referensi
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(2),
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*,