

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SESUAI PRINSIP PRODUCTIVE USE OF VIDEO FRAMEWORK

Laily Rosdiana^{1*}, Muhamad Arif Mahdiannur², Dyah Astriani³,
Beni Setiawan⁴, Martini⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan IPA, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

lailyrosdiana@unesa.ac.id¹, muhamadmahdiannur@unesa.ac.id², dyahastriani@unesa.ac.id³,
benisetiawan@unesa.ac.id⁴, martini@unesa.ac.id⁵

ABSTRAK

Abstrak: Mitra yang terlibat dalam kegiatan pelatihan berasal dari 17 SMP Kota Mojokerto sebanyak 40 peserta yang dilakukan di Dinas Kota Mojokerto dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru IPA dalam membuat video pembelajaran, Salah satu masalah utama yang dihadapi para guru berdasarkan hasil diskusi adalah kesulitan dalam membuat video pembelajaran yang sesuai materi. Agar permasalahan yang dihadapi oleh para mitra tersebut berhasil diatasi, maka perlu diadakan pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran. khususnya dalam pembelajaran IPA sesuai dengan prinsip *productive use of video framework*. Metode pelaksanaan untuk menyelesaikan masalah ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap inisiasi/persiapan, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta pasca-pelatihan/pendampingan. Evaluasi ini dilakukan dengan mengukur *normalized change* berdasarkan hasil tes. Sebanyak 82,61% dari total peserta yang berhasil menyelesaikan seluruh tahapan, tugas, dan tes, sehingga dapat dikatakan pelatihan pembuatan video pembelajaran ini berhasil dan meningkat.

Kata Kunci: Video; *Productive Use Of Video Framework*.

Abstract: The partners involved in the training activities came from 17 junior high schools in Mojokerto City, totaling 40 participants, which were carried out at the Mojokerto City Department with the aim of improving the skills of science teachers in making learning videos. One of the main problems faced by the teachers based on the results of the discussion was the difficulty in making learning videos. appropriate material. In order for the problems faced by these partners to be successfully overcome, training needs to be held regarding making learning videos. especially in science learning in accordance with the principle of *productive use of video framework*. The implementation method for solving this problem is divided into three stages, namely the initiation/preparation stage, implementation of training and mentoring, and post-training/mentoring. This evaluation is carried out by measuring *normalized change* based on test results. As many as 82.61% of the total participants successfully completed all stages, assignments and tests, so it can be said that this learning video making training was successful and improving.

Keywords: Video; *Productive Use of Video Framework*.



Article History:

Received: 29-08-2023

Revised : 25-09-2023

Accepted: 25-09-2023

Online : 01-10-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Dinamika dalam dunia pendidikan tidak pernah berhenti untuk terus beradaptasi dengan kemajuan dan tantangan zaman yang ada. Sejalan dengan perkembangan zaman yang terjadi ditandai dengan era digitalisasi pada saat ini menuntut sistem pendidikan kita untuk mengikuti teknologi yang semakin pesat perkembangannya (Widiyono & Millati, 2021). Hal semacam ini sangat sesuatu yang harus kita ikuti dan kita kembangkan pada system pendidikan nasional kita. Oleh karena hal ini proses pembelajaran kita harus lebih banyak menggunakan teknologi yang tepat guna sehingga pendidikan dapat berjalan dengan maksimal dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Berdasar kebijakan yang diambil para pembuat kebijakan, sebelum kurikulum nasional dievaluasi pada tahun 2024, sekolah diberikan pilihan kurikulum apa yang dapat digunakan termasuk kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan cakap dalam menggunakan teknologi serta kesiapan guru dalam melakukan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu pendidik diharuskan mampu menganalisis dan membuat serta memilih kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Guru harus pintar dalam menentukan cara yang tepat dalam menangani masalah siswa dalam pembelajaran. Penyelesaian masalah yang ada bisa menggunakan video pembelajaran yang menarik (Marisa, 2021). Dalam Kurikulum Merdeka Belajar ini pembelajaran sangat ditentukan oleh guru sehingga guru-guru harus keluar dari zona nyaman mereka atau mengubah paradigma lama menjadi pembelajaran yang lebih kreatif karena tujuan akhir kegiatan pembelajarannya adalah untuk membentuk karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila. Kenyataannya penerapan kurikulum merdeka ini menyebabkan banyak problem dalam pendidik yaitu kurangnya sarana prasarana, guru kurang menguasai IT (Zulaiha et al., 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari para guru IPA di Kota Mojokerto, masalah yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut. Sesuai dengan permasalahan yang ada di analisis situasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang mendasar antara lain para guru masih bingung dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik dan konteks materi pada Kurikulum Merdeka dan para guru juga masih mengalami kesusahan dalam membuat video pembelajaran sesuai konteks materi pada Kurikulum Merdeka. Adapun tujuan pelatihan adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang sesuai *Principled Use of Video (PUV)* selama kegiatan pelatihan.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra MGMP Kota Mojokerto memiliki banyak sekali guru IPA yang berkompeten, tetapi karena sekarang ini diberlakukan Kurikulum Merdeka sehingga guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan cakap dalam menggunakan teknologi untuk menerapkannya dalam pembelajaran di sekolah. Kenyataannya masih banyak guru yang belum bisa membuat video pembelajaran yang baik, sehingga perlu dilakukan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini terdiri atas tiga tahap yaitu tahap inisiasi/persiapan, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta pasca-pelatihan/pendampingan. Tahap inisiasi/persiapan difokuskan pada analisis kebutuhan serta perancangan materi dan kegiatan pelatihan. Tahap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan berupa paparan materi, *workshop*, dan penugasan. Tahap pasca-pelatihan/pendampingan berupa pelaksanaan evaluasi. Agar kegiatan ini berjalan sesuai apa yang diharapkan maka tim pengabdian melakukan beberapa hal berikut ini:

1. Persiapan

Pada kegiatan ini tim pengabdian menyiapkan beberapa hal terkait tentang pelaksanaan pengabdian ini diantaranya adalah, tim melakukan koordinasi dengan mitra kerja sama yaitu MGMP IPA SMP Kota Mojokerto, menentukan atau mengondisikan peserta pelatihan, kemudian anggota tim menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan saat kegiatan berlangsung, serta menyiapkan booklet tentang materi pelatihan yang nantinya akan diberikan kepada setiap peserta pelatihan.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pada pelaksanaan ini para tim pengabdian memebrikan materi pelatihan yang sudah dibagi setiap anggota mendapatkan tugas masing-masing dalam menyampaikan materi pelatihan. Pada kegiatan ini dilakukan dalam dua hari pertemuan. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa halberikut.

a. Paparan Materi

Dalam kegiatan ini Materi disampaikan oleh ketua dan para anggota tim pengabdian yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Penyajian ini diploting dalam secara offline dan online. Dimana materi pengantar utama disampaikan oleh bapak Dr. Elok Sudiby, M.Pd., kemudian dilanjutkan lagi oleh pemateri lainnya yaitu Dr. Siti Nurul Hidayati, M.Pd. terkait *microlearning*, Laily Rosdiana, S.Pd., M.Pd. terkait video pembelajaran, Ahmad Qosyim, S.Si., M.Pd. terkait LKM dan materi penutup oleh Wahyu Budi Sabtiawan, S.Si, M.Pd., M.Sc. terkait asesmen.

b. Workshop

Pada pelaksanaan *workshop*, para peserta akan didampingi oleh tim dalam menetapkan materi yang akan dibuat dalam pembuatan video pembelajaran. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk merancang satu materi terkait mata pelajaran IPA yang diampu

masing-masing kelompok. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama workshop.

c. Penugasan

Pada akhir materi peserta akan diberi tugas praktik membuat video pembelajaran sesuai *Principled Use of Video* (PUV). Dalam pelatihan ini masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu video pembelajaran terkait materi yang diampu masing-masing guru.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil pretest dan posttest yang dilihat dari tugas praktik masing-masing kelompok. Hasil evaluasinya berdasarkan *normalized change* serta pemetaan transisi jawaban peserta. Hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Di akhir kegiatan Tim pengabdian menjaring data respon pelatihan pada para peserta.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

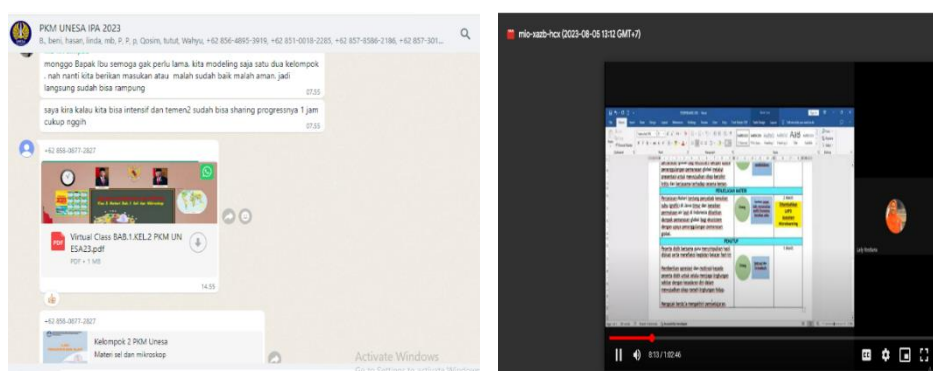
Kegiatan pelatihan dilakukan dengan secara offline dan online, yakni mengombinasikan pelatihan (*workshop*) secara daring dan luring. Kegiatan pelatihan dimulai dengan pelatihan secara luring di lokasi yang disediakan oleh Mitra PKM. Pada tahap persiapan, tim pelaksana PKM melakukan persiapan instrumen dan pendukung yang diperlukan selama pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yaitu pembuatan booklet, *powerpoint* dan instrumen tes. Pada Tahap Pendampingan, materi pelatihan difokuskan pada cara mendesain video pembelajaran dengan Prinsip *Productive use of Video Framework*. Selain dipaparkan materi dan contoh, tim juga mengajak peserta untuk berlatih menggunakan *OBS* untuk membuat video pembelajaran. *OBS* atau *Open Broadcaster Software* merupakan sebuah aplikasi yang mampu menggabungkan beragam tampilan menjadi rekaman video atau siaran langsung sehingga aplikasi ini dapat diunakan untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik (Astrida et al., 2022; Hamdan & Attika, 2022). Peserta dibimbing untuk berlatih membuat video pembelajaran seperti terlihat pada Gambar 1.



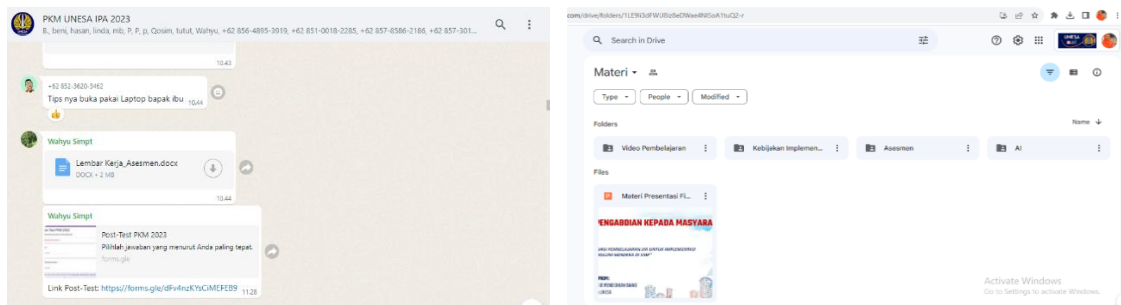
Gambar 1. Suasana Pelatihan

Selain paparan dan workshop, kegiatan secara luring juga dilanjutkan dengan diskusi interaktif dengan peserta. Para peserta sangat aktif dalam bertanya, karena video pembelajaran merupakan salah satu media yang yang dibutuhkan seiring dengan tuntutan perubahan dalam Kurikulum Merdeka (Salim et al., 2023; Salsabila et al., 2023; Yuda et al., 2023). Penggunaan video pembelajaran pada proses belajar-mengajar sendiri dapat memberikan keuntungan kepada guru dimana guru akan terbantu dalam menjelaskan materi yang dipelajari lebih terperinci, terorganisir, menarik perhatian siswa (Devi et al., 2021; Novita et al., 2019; Prihantini et al., 2023). Hal ini semakin menarik animo peserta untuk mengenal lebih seksama tentang perancangan pembuatan video pembelajaran untuk mata pelajaran IPA.

Kegiatan pelatihan ini tidak hanya berhenti pada sesi *workshop* luring, tapi kemudian dilanjutkan dengan sesi daring. Sesi daring lebih didominasi dengan membuat video pembelajaran, karena agenda ditekankan pada kegiatan Praktik Mandiri melalui googlemeet dan WA grup (Gambar 2). Para peserta tetap mendapat pendampingan dari tim pelaksana kegiatan selama sesi daring untuk memberi pengingat serta mengecek kemajuan penyelesaian tugas peserta. Seluruh materi, tes, buklet pelatihan, powerpoint, dan penugasan diberikan di grup WA (Gambar 3). Proses pendampingan juga dilakukan secara berkala melalui chat WA grup (Gambar 3). Adanya chat di WA, peserta dapat langsung memperbaiki sesuai saran yang diberikan. Pengingat secara berkala juga diberikan melalui grup WhatsApp, mengingatkan para peserta lebih banyak berinteraksi dengan aplikasi WhatsApp. Selain itu, seluruh kegiatan pengumpulan tugas dan tes akhir oleh para peserta dilakukan di google drive <http://unesa.me/vr95d3>, seperti terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. *Googlemeet* pelatihan dan WA grup



Gambar 3. Penugasan dan Materi Pelatihan

Pada tahap evaluasi, hasil tes awal, tes akhir, dan *normalized change* pengetahuan dan keterampilan peserta, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Jenis Tes	<i>N</i>	<i>Mean</i> ± <i>SD</i>	<i>Normalized Change</i> (< <i>c</i> >)	Kriteria
Pretest	40	53,00 ± 21,98	0,55 ± 0,22	Sedang
Posttest	40	78,50 ± 26,17		

Evaluasi atas keberhasilan pelatihan ini tidak hanya semata berdasarkan pada *normalized change* (*c*) saja. Evaluasi juga dilakukan secara lebih mendalam berdasarkan pemetaan transisi jawaban peserta pada saat sebelum dan sesudah pelatihan. Ada empat kemungkinan transisi jawaban peserta, yaitu: (1) jawaban tes awal dan tes akhir benar (*RR*); (2) jawaban tes awal benar, tapi menjadi salah pada saat tes akhir (*RW*); (3) jawaban tes awal salah, lalu menjadi benar pada tes akhir (*WR*); serta jawaban tes awal dan akhir salah (*WW*) [22, 23]. Pemetaan transisi jawaban peserta ini dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan ditinjau dari tiga peluang skenario, yakni *retensi*, *gain*, dan/atau *loss*. Pelatihan dianggap berhasil jika faktor *gain* (*G*) peserta lebih besar daripada faktor *renormalized loss* (*yL*) yang mungkin diakibatkan oleh pelatihan ini. Hasil pemetaan transisi jawaban, *G*, dan *yL* dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Transisi Jawaban Tes, *G*, dan *yL*

Transisi Jawaban				< <i>G</i> >	< <i>yL</i> >	Hasil Evaluasi
<i>RR</i>	<i>RW</i>	<i>WR</i>	<i>WW</i>			
48,00%	5,00%	30,50%	15,50%	0,55	0,01	<i>G</i> > <i>yL</i> , maka pelatihan efektif bagi para peserta

Pernyataan pihak MGMP pada saat observasi awal yang mayoritas tidak mengetahui dan belum mengenal *video* pembelajaran, juga sesuai dengan hasil tes awal. Setelah dilakukan pelatihan, pendampingan, dan penugasan, diperoleh rerata hasil tes akhir peserta >90 (skala 0 s.d. 100). Peningkatan pengetahuan berdasarkan *normalized change* juga berada pada skala 0,55 pada kriteria sedang. Hal ini menunjukkan pelatihan dengan model *workshop* dan dilakukan secara *offline* dan *online* sukses meningkatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan para peserta dibandingkan dengan pola pelatihan tradisional. Walaupun berdasarkan

<G> mayoritas peserta memperoleh peningkatan pada kriteria sedang, hal ini belum dapat menggambarkan secara utuh efek dari pelatihan. Berdasarkan data pada Tabel 2, diperoleh fakta bahwa ada peserta yang memiliki pola transisi *RW* sebesar 5,00% yang mengindikasikan *learning loss* selama pelatihan, sedangkan *WR* sebesar 30,50%. Selain itu transisi *RR* sebesar 48,00% dan *WW* sebesar 15,50% juga muncul dan mengindikasikan bahwa peserta telah memiliki retensi pengetahuan konsisten positif (*RR*) tapi ada juga yang masih pada transisi *WW*. Hal ini tentu mengindikasikan bahwa para peserta sudah memiliki pemikiran awal yang bagus terkait materi pelatihan yang disajikan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari kegiatan pelatihan ini maka tim pengabdian dapat menyimpulkan bahwa 82,61% dari total peserta yang berhasil menyelesaikan seluruh tahapan, tugas, dan tes. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi para guru SMP yang akan mengajar dikelas dengan menggunakan media pembelajaran ini, yang mana guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini karena menurut para guru media ini simpel dan mudah dipahami serta media ini sederhana untuk diterapkan dikelas saat pembelajaran berlangsung. Para guru juga berharap kepada tim pengabdian agar dilain waktu bisa memberikan pelatihan yang lain lagi agar pengetahuan mereka lebih luas dan bertambah lagi tentunya.

DAFTAR RUJUKAN

- Astrida, D. N., Nasyith, A., & Lestari, W. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcasting System (OBS) Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Efektif Pasca Pandemi COVID-19. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2272. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11723>
- Ardianti, Y., Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 6(3), 399–407.
- Devi, N. S., Efendi, I., & Samsuri, T. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Reflection Journal*, 1(1), 22–32. <https://doi.org/10.36312/RJ.V1I1.530>
- Faiz, A., Purwati, P. (2021). *Koherensi Program Pertukaran Pelajar Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan General Education*, nama judul? 3(3), 649–55.
- Hamdan, A., & Attika, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi OBS Studio Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 208–216. <https://doi.org/10.32832/EDUCATE.V7I2.7472>
- Kay, R., & Kletskin, I. (2012). Evaluating the use of problem-based video podcasts to teach mathematics in higher education. *Computers & Education*, 59(2), 619–627.
- Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. *Kementeri Pendidikan dan Kebudayaan*, 1–50.

- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Mahdianur, M.A., et all. (2022). Buklet pelatihan pembelajaran berdiferensiasi sesuai kerangka kurikulum merdeka. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Prihantini, Y. A., Untari, R. S., & Sidoarjo, U. M. (2023). Pengaruh Video Animasi Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I2.9631>
- Rahmalina, W., Gusteti, M. U., & Desmariyani, E. (2020). Pelatihan membuat video pembelajaran menarik dengan smartphone pada guru adzki. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(1), 26-35.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.30645/KESATRIA.V4I1.116>
- Salsabila, U. H., Ramandhani, D. M., Ayunissa, R., Qurrata'ayun, A., & Sadiyah, H. (2023). Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31943/AFKARJOURNAL.V6I1.512>
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167-185. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Tomlinson, C.A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms*. VA: ASCD. 3rd ed. Alexandria
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal jendela pendidikan*, 2(04), 529–535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Astrida, D. N., Nasyith, A., & Lestari, W. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcasting System (OBS) Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Efektif Pasca Pandemi COVID-19. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2272. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11723>
- Devi, N. S., Efendi, I., & Samsuri, T. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Reflection Journal*, 1(1), 22–32. <https://doi.org/10.36312/RJ.V1I1.530>
- Hamdan, A., & Attika, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi OBS Studio Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 208–216. <https://doi.org/10.32832/EDUCATE.V7I2.7472>

- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Prihantini, Y. A., Untari, R. S., & Sidoarjo, U. M. (2023). Pengaruh Video Animasi Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I2.9631>
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.30645/KESATRIA.V4I1.116>
- Salsabila, U. H., Ramandhani, D. M., Ayunissa, R., Qurrata’ayun, A., & Sadiyah, H. (2023). Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31943/AFKARJOURNAL.V6I1.512>
- Yuda, Y. P., Hapsari, E. D., Kurniawati, I. D., & Ekayudha, I. A. (2023). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru SD IT Adzkie Kare sebagai Optimalisasi Kurikulum Merdeka. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(3), 508–515. <https://doi.org/10.36312/SASAMBO.V5I3.1333>
- Zulaiha, S., Meldina, T., & Meisin. (2022). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.