PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MENGGUNAKAN *COREL VIDEO STUDIO* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMP NEGERI 2 SIJUNJUNG

Tesya Eka Putri[1], Liza Efriyanti[2]

[1,2]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]tesyaekaputri6@gmail.com, [2]lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakang dari permasalahan yang peneliti temukan di SMP N 2 Sijunjung. Pada proses pembelajaran guru menyampaikan materi menggunakan media cetak. Beliau mengatakan bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung terdapat beberapa siswa yang kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengajar guru mata pelajaran informatika masih menggunakan metode ceramah, buku ceak dari sekolah dan dan power point. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian mengenai bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Corel Video Studio* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung mempengaruhi guru dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Corel Video Studio* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research And Development* (R&D). model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini dirancang memiliki kriteria yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Hasilnya diperoleh dengan rata-rata sebesar "0,83" dengan kategori "valid". Aspek pratikalitas memperoleh nilai "4,72" dengan kategori "sangat tinggi". Hasil uji efektivitas memperoleh nilai sebesar "0,4117" dengan kategori "sedang". Berdasarkan hasil dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran informatika.

Kata Kunci : *Perancangan Media Pembelajaran, Berbasis Multimedia, Corel Video Studio*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[1]

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Selain penyampaian ilmu dan kompetensi, fokus pendidikandibandingkan pengajaran adalah pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat.Melalui proses tersebut, suatu bangsa atau negara dapat menularkan nilai-nilai agama, budaya, gagasan dan kepada generasi penerus agar benar benar siap merangkul bangsa dan masa depan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan atau sasaran tertentu yang ditujukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang baik sebagai pribadi maupun sebagai masyarakat.[2]

Hakikat pendidikan adalah proses memanusiakan anak manusia yaitu menyadari akan manusia yang merdeka. Manusia yang merdeka adalah manusia yang kreatif yang terwujud didalamnya yang membudaya, dia hidup dalam budayanya dan dia menciptakan atau mengkontruksi budayanya itu sendiri. Manusia itu membudaya.

Pendidikan idealnya merupakan tingkah laku manusia dari hal-hal yang buruk menjadi lebih baik, bukan sebaliknya. Namun dari dulu sampai sekarang selalu ada hal-hal *negative* dalam dunia pendidikan di Indonesia.[3]

Semua proses tersebut dilalui manusia secara bertahap. Saat mulai usia sekolah manusia dihadirkan dengan pendidikan yang lebih terarah dan baik. Mulai dari pra-sekolah hingga sekolah. Dari pendidikan usia dini hingga pendidikan perguruan tinggi. Semua itu di lalui untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan. Dengan dibekali pengetahuan tersebut maka Allah akan mengangkat derajat orang yang berilmu seperti firman Allah dalam surah Thaha ayat 114:

فَتَعٰلَى اللّٰهُ الْمَلِكُ الْحَقُّۗ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْاٰنِ مِنْ قَبْلِ اَنْ يُّقْضٰٓى اِلَيْكَ وَحْيُهٗۖ وَقُلْ رَّبِّ زِدْنِيْ عِلْمًا ١١٤

Yang artinya : *"Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Thoha: 114)*

Menurut tafsiran Q.S Thaha:144 firman allah "Allah maha bersih, tinggi dan suci dari semua kekurangan, Dia Raja Yang kekuasaaNya mengalahkan semua penguasa dan tirani, Yang mengendalikan segala sesuatu, Yang Mahabenar, janjiNya benar, ancamanNya benar, dan tiap-tiap sesuatu dariNya adalah kebenaran. Dan janganlah kamu teegesa-gesa (wahai Rasul) untuk mendahului Jibril dalam menerima al-Qur'an sebelum dia tuntas darinya. Dan katakanlah, "Wahai Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu disamping ilmu yang telah Engkau ajarkan kepadaku."

Menurut tafsir Al-Madinah Al-Munawwarah / Markaz Ta'dzhim al-Qur'an di bawah pengawasan Syaikh Prof. Dr. Imad Zuhair Hafidz, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah "Dan janganlah kamu terburu-buru membaca al-Qur'an ketika Jibril sedang membacakannya kepadamu, namun dengarkanlah baik-baik hingga Jibril selesai membacanya. Dan berdoalah kepada Allah: "Ya Tuhanku, tambahlah ilmuku atas ilmu yang telah Engkau ajarkan kepadaku."

Menurut tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram "Maka Mahatinggi Allah lagi Mahasuci,

Raja yang menguasai segala sesuatu, Raja yang sebenar-benarnya, dan firman-Nya adalah benar, Dia Maha Suci dari apa yang disandarkan orang-orang musyrik terhadap-Nya. Maka janganlah engkau tergesa-gesa -wahai Rasul- dalam membaca Al-Qur`ān bersama Jibril sebelum ia selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah aku ilmu lain di samping ilmu yang telah Engkau ajarkan padaku."

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah unsur sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Proses belajar mengajar adalah bagian terpentingan guna membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula bangsa itu. Dalam “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003” tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah”mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.[4]

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat tersebut untuk menjadi alat bantu belajar-mengajar di kelas dengan semua mata pelajaran yang akan di pelajari siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik siswa.[5]

Media pembelajaran ini merupaka materi minimal yang dipersiapkan untuk para pendidik, dan para pendidik diharapkan dapat menggunakan media secara efisisen dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada peserta didik. Pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua pendidik dapat memanfaatkannya, untuk itu para pendidik dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran.[5]

Penggunaan media pembelajaran yang praktis dan inovatif sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu platform, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya perpaduan media ini, disiplin yang disebut multimedia memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam.

Media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi proses transfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis, seperti buku teks, video pembelajaran, presentasi, permainan edukatif, dan sekarang bahkan media digital seperti aplikasi dan platform pembelajaran online. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih visual dan menarik, serta mengaktifkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.[6]

Adanya perkembangan teknologi, pendidik dapat dengan mudah dalam mencapai sebuah kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran interaktif memadukan

elemen-elemen multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan interaktifitas. Media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik dan menghibur bagi peserta didik. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan berbagai alat dan *software* untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang berbasis multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari seorang pendidik terhadap peserta didik. Sudah banyak perancangan media pembelajaran serta penerapan media pembelajaran yang di lakukan di pendidikan. Akan tetapi media pembelajaran yang menggunakan *Corel Video Studio* masih minim di terapkan di tingkat SMP/Madrasah. *Corel Video Studio* merupakan perangkat editing video. Di dalamnya dapat memadukan teks, gambar, video, dan sound dan sejumlah efek animasi yang menarik.[6]

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP N 2 Sijunjung pada tanggal 5 September 2024 di kelas 7, pembelajaran informatika di kelas masih menggunanakan buku cetak, papan tulis dan power point. Pendidik menjelaskan pelajaran, kemudian peserta didik mencatat materi pelajaran sehingga pembelajaran hanya berfokus pada pendidik.

Permasalahan lainnya pembelajaran yang masih konvensional dengan metode ceramah yang membosankan membuat peserta didik pasif, peserta didik tidak aktif saat belajar, tidak dapat memahami materi pelajaran, kurang bervariasinya media yang digunakan, rendahnya pengetahuan peserta didik dalam menggunakan komputer sehingga peserta didik tidak minat belajar informatika.

Selain itu, Penulis telah mewawancarai guru mata pelajaran informatika kelas 7 yaitu Ibuk Deta Anggraini, S.Kom pada tanggal 5 September 2024, beliau menyampaikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran informatika yaitu buku cetak, papan tulis dan power point tidak sepenuhnya dapat menunjang dalam pembelajaran. Kesulitan lain beliau temukan yaitu pengetahuan awal peserta didik tentang komputer masih sangat rendah dan kurang bervariasinya media yang digunakan sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Harapan pendidik perancangan media pembelajaran mengunakan corel video studio sangat cocok digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, asalkan dibuat semenarik mungkin.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka diperlukan adanya perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Corel Video Studio* pada mata pelajaran informatika sebagai solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika. Apalagi di zaman sekarang yang sudah canggih dan fasilitas yang ada di sekolah SMP N 2 Sijunjung dapat memadainya.

Corel Video Studio memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya, mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan teks, narasi, gambar, animasi dan video. Keuntungan menggunakan *Corel Video Studio* antara lain: fasilitas *capture* yang praktis baik secara digital maupun analog, pengoperasian yang sangat mudah untuk dipahami, keberagaman efek transisi *real time*, akurasi pengaturan cahaya yang secara otomatis mampu menyesuaikan gelap/terangnya warna, dilengkapi dengan audio filter untuk menghasilkan suara jernih.[7]

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, hal inilah yang menarik penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Corel Video Studio* Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung" semoga

penelitian ini dapat berguna untuk guru dalam pemilihan referensi media pembelajaran interaktif yang sesuai dan tepat dalam memenuhi kriteria media pembelajaran interaktif yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Informatika.

METODE

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang berupa media video pembelajaran informatika, karna jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*.

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Prof. Dr. Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Mendefenisikan (*Define*)

a. Analisis Kebutuhan.

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah analisis kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objek media pembelajaran yang dibuat, pengtahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

b. Analisis Audiens

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan dengan konten yang sesuai dengan kurikulum informatika kelas VII, menggunakan visual interaktif yang tinggi untuk menarik perhatian, serta fitur yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

c. Analisis guru

Guru memainkan peran kunci dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran menggunakan *corel video studio*. Analisis kebutuhan gutu mencakup beberapa aspek penting yaitu keterampilan teknologi dan pengetahuan kurikulum.

d. Analisis kurikulum

Kurikulum merdeka untuk informatika kelas VII mencakup 4 pertemuan utama. Pertama 1 berjudul “berfikir kritis”. Pertemuan 2 berjudul “memahami algoritma dan optimasi penjadwalan”. Pertemuan 3 ‘mengenal struktur data”. Pertemuan 4 memahami representasi data”.

e. Kebutuhan pendukung

Kebutuhan pendukung pemakaian media pembelajaran informatika menggunakan *corel video studio* antara lain:

1. Google Drive
2. Laptop/komputer
3. Smartphone
4. Proyektor

5. WIFI/Jaringan Internet

Setelah semua kebutuhan dievaluasi maka dapat dinilaai mencukupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran baik dari segi tempat penelitian, menentukan tujuang penelitian menentukan objek penelitian, menentukan tema dan ruang lingkup, menilai fasilitas dan sumber daya peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Merancang (*Design)*

Pada tahap ini dilakukan perancngan struktur navigasi, dan *storyboard*.

a. *Design* Struktur Navigasi

Struktur pada media pembelajaran informatika ini menggunakan desain hirarki model saling terhubung satu dengan yang lain sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi.

b. *Design Storyboard*

Gambar dari movie, bentuk visual perancangan, audio, durasi, dan keterangan yang akan dibuat pada perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan media pembelajaran ini. *Storyboard* pada movie awal adalah intro atau halaman pembukan, selanjutnya materi tentang informatika dan keterampilan generik dan diakhir akan dilakukan latihan

3. Pembuatan Video *Corel Video Studio*

Pada pembuatan video ini peneliti membuatnya pada aplikasi *corel video studio* yang mendukung dalam pembuatan video tersebut.

4. Mengembangkan (Develop)

Pada pengembangan (develop) dilakukan dengan mengembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada media pembelajaran informatika kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Tahap ini juga dikenal dengan tahap produk yaitu mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, gambar, video, audio. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada media pembelajaran informatika. Proses produksi media pembelajaran dibagi menjadi dua tahap yaitu pra produk dan produk.

5. Menyebarluaskan (*Disseminate*)

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi dipindahkan ke google drive dengan cara mengupload file ke google drive. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa file pendukung yaitu: File MP4 yang menjelaskan materi pelajaran.

Untuk langkah awal dalam menyebarkan bahan ajar Informatika hanya dilakukan kepada guru mata pelajaran Informatika kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Hal ini bertujuan dalam proses banyak perbaikan berdasarkan saran dan kritikan dari dosen, guru mata pelajaran kelas VII SMP N 2 Sijunjung, maupun ahli-ahli yang menguji validitas, praktiklitas dan efektifitas dari bahan ajar Informatika.

KESIMPULAN

Penelitian ini berjudul "perancangan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung" menggunakan model pengembangan 4D. ada empat tahapan dari pengembangan 4D yaitu *define*, pada tahapan ini penulis mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk keperluan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* yang telah dibuat. Pada tahapan kedua yaitu *design*, penulis merancang media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran

informatika yang akan dibuat. Yang ketiga develop, yaitu penulis melakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini. Komponen yang terdapat dalam *corel video studio* ini adalah judul, materi, serta video.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunkan *corel video studio* ini dirancang memiliki kriteria yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Hasilnya diperoleh dengan rata-rata sebesar "0,83" dengan kategori "valid". Aspek praktikalitas memperoleh nilai "4,75" dengan kategori "sangat tinggi". Hasil uji efektivitas memperoleh nilai sebesar "0,4117" dengan kategori "sedang".

Berdasarkan hasil dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunkan *corel video studio* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran informatika.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.

[2] A. C. Dewi, A. Putra, H. T. Rante, and M. A. Bastian, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," vol. 2, no. 1, pp. 34–43, 2024.

[3] Z. Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233, 2017, doi: 10.24042/klm.v9i2.330.

[4] P. R. Indonesia *et al.*, "Presiden Republik Indonesia," vol. 2010, no. 1, pp. 1–5, 1991.

[5] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.

[6] D. Tri and P. Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19vi1.409.

[7] T. Limbong, *Multimedia Editing Video dengan Corel Video Studio X10:* Medan: Yayan Kita Menulis, 2020.

[8] H. F. Siregar and M. Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.

[9] M. Hasil and B. Siswa, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," vol. 03, pp. 171–187, 2018.

[10] I. I. Supianti, "Pemanfataan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika," *MENDIDIK J. Kaji. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 63–70, 2018, doi: 10.30653/003.201841.44.

[11] R. I. Aghni, "Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XVI , No . 1 , Tahun 2018," no. July 2018, 2022, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[12] N. Hasibuan, "Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam," *J. Darul 'Ilmi*, vol. 4, no. 1, pp. 22–39, 2016, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423

[13] "No Title," pp. 91–96.

[14] S. Dayyana, H. Haryadi, and D. L. N, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal," *Asas J. Sastra*, vol.

11, no. 2, p. 163, 2022, doi: 10.24114/ajs.v11i2.37161.
[15] N. Farida and S. Rahayu, "Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sdn Gadang 01 Malang," *J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 7, no. 1, p. 7, 2017, doi: 10.21067/jip.v7i1.1550.
[16] K. dan Keller, "Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1.," *Bab Ii Kaji. Pustaka 2.1*, no. 2004, pp. 6–25, 2016.
[17] M. C. Wijanto, *Informatika*, Cetakan Pe. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
[18] Z. S. Edwar, R. Ardie, and L. Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 498–507, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1576.
[19] B. Muqdamien, U. Umayah, J. Juhri, and D. P. Raraswaty, "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Intersections*, vol. 6, no. 1, pp. 23–33, 2021, doi: 10.47200/intersections.v6i1.589.
[20] A. N. Khomarudin *et al.*, "Aplikasi Bukersus Sebagai Media Informasi Bursa Kerja," *JUPERSATEK (Jurnal Perencanaan, Sains, Teknol. dan Komputer)*, vol. 5, no. 2, pp. 79–89, 2022.
[21] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 72, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.
[22] M. Megawati, L. Efriyanti, S. Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i1.256.
[23] A. Isman, R. Okra, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Materi Pencak Silat Berbasis Augmented Reality Di Smpn 1 Koto Xi Tarusan Kelas Viii," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 650–656, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6476.
[24] R. Ramadani and L. Efriyanti, "Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas Xi Ips Di Man 1 Pasaman," *J. Ilm. Multi Disiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 106–115, 2022.
[25] S. Nofri Yanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 687–692, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6490.
[26] K. Krismayana, L. Efriyanti, R. Okra, and H. Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android di SMK Negeri 1 Koto Besar," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 41–49, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i1.22.
[27] A. D. P. Ansara, R. Okra, L. Efriyantii, and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Android Menggunakan Software Smart App Creator (SAC)," *Intellect*, vol. 02, no. 01, pp. 60–76, 2023.
[28] E. Fameska, L. Efriyanti, and E. Refnita, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 65–72, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i1.8793.

[29] I. T. Ulandari and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Akomodasi Perhotelan di SMK Global Pariaman," *ANTHOR Educ. Learn. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 239–249, 2023, doi: 10.31004/anthor.v2i2.121.
[30] R. Resa Ayu, L. Efriyanti, and R. Benfani, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Andromo Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 260–267, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.108.
[31] Sutartib, M., & Purwana, A. S. (2021). Relaksi Vasilitas Tidak Dipungut Cukai MMEA Kadar Rendah Dikemas Untuk Penjualan Eceran. *Jurnal Perspektif Bea Dan Cukai*, *5*(1).
[32] Yusron, M. A. (2022). Memahami Tafsir Dan Urgensinya. *Zad Al-MUfassirin: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, *4*(1).