



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster untuk Pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya

Ani Musfa'ah¹, Joko Slamet^{2✉}, Anggun Purnomo Arbi³

SDN Petemon X/358 Surabaya, Indonesia¹

Universitas Negeri Malang, Indonesia²

STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia³

E-mail : animusafaah@gmail.com¹, joko.slamet2801@gmail.com², anggunpurnomo58@gmail.com³

Abstrak

Evolusi media pembelajaran telah mengubah kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan beradaptasi pada implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, pendidik perlu mengembangkan bentuk media dan mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang efisien. Video pembelajaran sebagai bahan ajar yang dibuat untuk tujuan pembelajaran yang menekankan pada tiga kategori fungsional bahan ajar yang dirancang adalah bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri menjadi solusi pendidik khususnya dalam melaksanakan kegiatan belajar di masa pandemi Covid-19 ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode praktik dengan pendekatan teori dan praktik secara langsung. Kegiatan pengabdian ini dilakukan kepada seluruh pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya sebagai bentuk pengembangan diri dan profesionalisme pendidik. Sebagai hasil evaluasi kegiatan ini, kesuksesan dibuktikan dari antusias dan semangat guru-guru di SDN Petemon X/358 Surabaya dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini dan implementasi kegiatan ini dibuktikan dengan adanya video-video yang telah diupload oleh peserta pelatihan yang telah diunggah pada akun atau *channel* YouTube peserta pelatihan. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan untuk pengembangan profesionalisme pendidik seperti kegiatan diklat dengan pembuatan video interaktif yang diintegrasikan dengan gamifikasi dan kuis sehingga dalam penerapan kepada peserta didik, kegiatan belajar bisa berjalan menyenangkan dan hasil belajar bisa dicapai secara baik.

Kata kunci: sosialisasi, video pembelajaran, KineMaster

Abstract

The evolution of learning media has changed learning activities that involve the use of technology and adapt to the implementation of Information and Communication Technology (ICT). To achieve the goals to be achieved in order to improve the quality of education, educators need to develop media forms and integrate them with efficient learning models. Learning videos as teaching materials are made for learning purposes that emphasize the three functional categories of teaching materials designed, namely presentation materials, reference materials, and self-study materials to become educators' solutions, especially in carrying out learning activities during the Covid-19 pandemic. This activity applied practice method using theory and practice approaches directly. This service activity is carried out to all educators at SDN Petemon X/358 Surabaya as a form of self-development and educator professionalism. As a result of the evaluation of this activity, success is evidenced by the enthusiasm and enthusiasm of the teachers at SDN Petemon X/358 Surabaya in participating in this entire series of activities and the implementation of this activity is evidenced by the presence of videos that have been amplified by training participants that have been uploaded to their account or account. trainee YouTube channel. It is hoped that similar activities can be carried out for the development of educator professionalism such as training activities by making interactive videos that are integrated with gamification and quizzes so that in application to students, learning activities can be fun and learning outcomes can be achieved well.

Keywords: socialization, learning videos, KineMaster

Copyright (c) 2022 Ani Musfa'ah, Joko Slamet, Anggun Purnomo Arbi

✉ Corresponding author

Address : STKIP PGRI Sidoarjo

Email : joko.slamet2801@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i4.658>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Evolusi media pembelajaran telah mengubah kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan beradaptasi pada implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Agar dapat mengikuti kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi yang terjadi dalam beberapa tahun terakhir, peningkatan mutu pendidikan harus berjalan seiring dengan perkembangan teknologi informasi, teknologi komputer, dan bidang terkait lainnya. Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, pendidik perlu mengembangkan bentuk media baru dan mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang efisien (Hamalik, 2001).

Karena penggunaan media yang bersangkutan di dalam kelas dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, maka pemilihan media pembelajaran yang tepat harus menjadi pertimbangan. Jika hal ini dilakukan, maka proses pembelajaran akan efektif (Ani, 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik secara konkrit mendemonstrasikan konsep atau ide abstrak dan memotivasi peserta didik untuk aktif belajar. Bagi peserta didik, media dapat membantu dalam pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Karo-karo, 2018). Penyediaan media pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik dalam hubungannya dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara di mana teknologi pendidikan dapat berperan penting dalam

penyelesaian masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

Mengingat bahwa media sangat penting sebagai instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk mempengaruhi pemikiran dan perilaku individu untuk mencapai tujuan yang penting bagi mereka secara pribadi, inovasi dan efektivitas penggunaannya harus dijadikan pertimbangan dalam hal implementasinya. Sejalan dengan hal tersebut, melalui makna pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan direncanakan untuk membina suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan akhlak mulia. keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, melalui pendidikan ditanamkan pola pikir, penanaman nilai, pengembangan potensi diri, dan pembentukan kepribadian, sehingga dapat diubah dari generasi ke generasi demi peradaban manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Bahasoan, Ayuandiani, Mukhram, & Rahmat, 2020).

Karena Virus Corona menyebar dengan cepat ke seluruh dunia dan langsung menyerang 33 negara di berbagai wilayah dunia (Covid-19), wabah Covid-19 telah menghadirkan kesulitan bagi lembaga pendidikan di setiap tingkatan (Widodo & Slamet, 2020). Pemerintah telah mengeluarkan sejumlah kebijakan, mulai dari isolasi hingga pembatasan sosial secara ekstensif, untuk mengantisipasi penyebaran virus tersebut.

(PSBB). Individu dengan kondisi ini harus tetap di rumah dan melakukan bisnis, ibadah, dan pendidikan di rumah (Jamaluddin et al.2020). Di Indonesia, mayoritas institusi pendidikan telah mengadopsi *blended learning* atau *hybrid course*, yaitu proses pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa. Berbagai upaya untuk penyelenggaraan kelas maya dilakukan melalui berbagai *platform* pembelajaran seperti *Google Classroom*, *LMS*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Microsoft Teams*, dan sebagainya sebagai solusi pembelajaran pada masa pandemi ini (Widodo & Slamet, 2021).

Bentuk pengajaran utama yang digunakan oleh pihak sekolah, pendidik dan peserta didik selama wabah Covid-19 adalah teknologi digital. Tatanan kontrol pergerakan menyulitkan institusi pendidikan untuk terus mengadakan pelajaran tatap muka dan berinteraksi dengan siswa di sebagian besar dunia (Donthu & Gustafsson, 2020). Perkembangan internet dan jaringan digital lainnya sangat penting untuk kelangsungan program pendidikan di lembaga pendidikan. Sesuai dengan kebijakan pemerintah, pembelajaran dari rumah bukan tanpa tantangan, antara lain terkait infrastruktur jaringan *internet*, *software*, dan *hardware*, serta tantangan dari sudut pandang guru, pendidik, dan peserta didik (Widodo, Musyarofah, & Slamet, 2022). Banyak peserta didik yang mengalami masalah dengan jaringan internetnya, memiliki akses internet yang terbatas, kurangnya perangkat atau fasilitas lain yang diperlukan, dan dari sudut pandang pendidik, masih ada beberapa peserta didik yang belum

dapat memanfaatkan IT atau aplikasi *platform* yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* (Widodo & Slamet, 2020). Sebagai akibat dari kebutuhan pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajar *online* dan untuk membuat proses lebih menarik, pendidik saat ini harus dapat menggunakan berbagai sumber belajar *online* (Widodo & Slamet, 2022).

Mengingat keadaan tersebut, media pembelajaran memainkan peran penting dalam Pendidikan dikarenakan media pembelajaran sebagai alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sugiyanto, 2015). Oleh karena itu, setiap guru perlu mengenal dan mengetahui tentang media pendidikan. Sementara itu, media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran, tidak lepas dari pembahasan sistem pembelajaran (Solihatin & Raharjo, 2008). Setiap kegiatan pembelajaran menuntut guru untuk memperhatikan penggunaan media (Darto & Arbi, 2022). Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media sebagai alat pendidikan dan salah satu komponen pendidikan, keberadaannya sangat memegang peran dalam perkembangan belajar peserta didik artinya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat tujuan Pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Sejumlah penelitian telah dilakukan tentang pendidikan *online* selama pandemi Covid-19. Menurut penelitian Roida Pakpahan dan Yuni Fitriani (2020), pemanfaatan teknologi informasi sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran

jarak jauh di tengah pandemi virus Covid-19 dimana dalam temuannya proses pembelajaran dapat berfungsi secara efektif berkat adanya teknologi informasi yang telah maju pesat. Peningkatan akademik peserta didik dapatb meningkat selama pembelajaran *online*, jika pemanfaatan media yang tepat dilakukan oleh pendidik (Islamiyah & Widayanti, 2016).

Bahan ajar yang khusus dibuat untuk tujuan pembelajaran dikenal sebagai bahan ajar yang menekankan pada tiga kategori fungsional bahan ajar yang dirancang adalah bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Sedangkan bahan ajar dibagi menjadi bahan ajar cetak (*handout*, modul), *audio*, *video*, televisi, multimedia, dan web ditinjau dari media bahan ajar (Yazdi et al., 2012). Sebagai salah satu contoh, bahwa video dianggap efektif karena peserta didik dapat berinteraksi dengan pemanfaatannya. Salah satu penelitian telah membuktikan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran melalui video dapat meningkatkan hasil akademik peserta didik (Mendoza, Caranto, & David, 2015).

Berpijak pada hasil penelitian sebelumnya, sisi manfaat dan sebagai solusi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, untuk mengisi *gap* penelitian tersebut, pembuatan media pembelajaran sebagai sarana belajar menjadi fokus kegiatan pengabdian ini. Dimana, dengan pemanfaatan *software* atau aplikasi berbasis Kinemaster, pelatihan ini dilakukan terhadap guru-guru di SDN Petemon X/358 Surabaya. Disisi lain, kegiatan pelatihan atau diklat ini dilakukan untuk

meningkatkan kualitas Pendidikan melalui program pengembangan diri sebagai pendidik.

Kinemaster merupakan aplikasi yang sangat efektif dan mudah digunakan dalam pembuatan video. KineMaster memiliki pilihan opsi yang lebih luas daripada aplikasi lain sehingga pengguna dapat memilih sumber yang menurut mereka paling cocok untuk mereka. Misalnya, pengguna dapat mengakses folder menu tambahan jika mereka memiliki referensi dari perangkat lokal mereka. Pilihan lain termasuk Aset SFX, rekaman, lagu dari memori perangkat, album, dan bahkan genre (Feinberg, Song, & Lim, 2016). Selain memberi pengguna opsi sumber audio yang lebih komprehensif, KineMaster juga memungkinkan mereka mengontrol volume musik latar, urutan awal dan akhir video, dan jumlah detik untuk melihat foto. Dengan bantuan aplikasi seluler KineMaster, pengguna Android dan iOS dapat mengubah video yang tidak menarik menjadi lebih kreatif (Indriani & Pangaribuan, 2020).

Tentunya dalam kegiatan pengabdian ini, guru-guru khususnya di SDN Petemon X/358 Surabaya, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam hal pembuatan dan penyediaan media pembelajaran yang tepat kepada peserta didik dalam hal ini video pembelajaran. Sehingga dengan hal tersebut guru-guru di SDN Petemon X/358 Surabaya dapat beradaptasi untuk manajemen dirinya sendiri dan tentunya untuk meningkatkan kemampuan akademik mereka sebagai pendidik yang profesional.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode praktik dengan pendekatan teori dan praktik secara langsung yang dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada para guru di SDN Petemon X/358 Surabaya yang beralamat di Jl Simo Kwagean No. 37 Petemon, Kec. Sawahan, Surabaya. Pada bagian ini peneliti menjelaskan rincian dari pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajar dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Para peserta pelatihan merupakan para pendidik SDN Petemon X / 358 Surabaya yang berjumlah 20 guru. Pelatihan ini dilakukan pada bulan Februari tahun 2022. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari yaitu pada tanggal 2 sampai 4 Februari 2022 yang dilakukan secara *offline* dengan konsep teori dan praktik.

Kegiatan ini dimulai dengan tahapan awal yaitu analisis kebutuhan yang berdasarkan pada kondisi umum SDN Petemon X/358 Surabaya. Dalam proses tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya dituntut untuk terus berinovasi terutama pada proses pembuatan media dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di era industri 4.0. Sehingga, kemampuan penggunaan aplikasi berbasis android menjadi tuntutan dan tantangan bagi para pendidik. Selain itu meningkatnya penggunaan gawai seperti smartphone dan tablet dapat menjadi alasan pentingnya dilaksanakannya kegiatan ini.

Sebagai bentuk tindak lanjut dan evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan secara berkala

dimana hasil dari video pembelajaran yang telah di unggah oleh pendidik di *monitoring*. *Monitoring* tersebut dilakukan selama 2 kali dalam semester. Hal ini dilakukan sebagai bentuk supervise kinerja pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan atau diklat ini dilakukan sebagai upaya peningkatan profesionalisme pendidik di wilayah Surabaya khususnya di SDN Petemon X/358 Surabaya dan dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2022. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari yaitu pada tanggal 2 sampai 4 Februari 2022. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada figur berikut dan kegiatan-kegiatan tersebut dipaparkan pada deskripsi di bawah ini:



Gambar 1. Pemateri Mempersiapkan Materi yang akan dipaparkan

Kegiatan ini dimulai dengan tahapan awal yaitu analisis kebutuhan sebagai pijakan atau Langkah awal dilaksanakan kegiatan pengabdian ini yang berdasarkan pada kondisi umum SDN Petemon X/358 Surabaya. Dalam proses tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik dalam pengembangan profesionalisme dan pengembangan diri khususnya di SDN Petemon X/358 Surabaya dituntut untuk terus berinovasi

terutama pada proses pembuatan media dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di era industri 4.0. Disisi lain, efek pandemi Covid-19 yang telah melanda mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* (kelas maya) sebagai bentuk regulasi pemerintah dalam memutus dan penyebaran virus corona. Pentingnya media pembelajaran yang tepat sebagai sarana belajar perlu diupayakan sebagai solusi pembelajaran sehingga tujuan pendidikan bisa dicapai secara optimal. Sehingga, kemampuan penggunaan aplikasi berbasis android menjadi tuntutan dan tantangan bagi para pendidik. Selain itu meningkatnya penggunaan gawai seperti smartphone dan tablet dapat menjadi alasan pentingnya dilaksanakannya kegiatan ini. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pemaparan materi pembuatan video berbasis KineMaster:



Gambar 2. Pemaparan Materi Pelatihan

Pada hari pertama, 2 Februari 2022, kegiatan dimulai dengan kegiatan pembukaan, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi yang menjelaskan tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan terhadap aplikasi Kinemaster. Pada

proses pengenalan tersebut, pemateri membahas tentang cara memasang aplikasi Kinemaster dari mulai proses mengunduh aplikasi sampai pemasangan aplikasi tersebut. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Kinemaster. Setelah itu materi dilanjutkan dengan menjelaskan fungsi dari fitur-fitur Kinemaster serta cara mengoperasikan fitur-fitur tersebut pada proses pembuatan video.

Pada hari kedua, 3 Februari 2022, kegiatan dimulai dengan memberikan informasi mengenai timeline yang menjadi lembar kerja dalam proses pembuatan video pembelajaran. Pemateri juga mengarahkan para peserta pelatihan untuk menentukan ukuran layar serta atau ratio video yang akan dibuat. Pemateri juga menerangkan dan memberi gambaran tentang ratio atau ukuran video berdasarkan fungsinya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi yang berisikan kiat-kiat menambahkan layer (lapisan) serta media kedalam aplikasi Kinemaster. Media yang dimaksud bisa berupa foto, video, maupun audio. Setelah para peserta mampu mengimport video, pemateri menjelaskan cara untuk memotong video, mempercepat durasi, memperlambat durasi, memotong video, menggabungkan media dan layer, menambah dan mengedit transisi, dan merekam audio secara mandiri. Contoh kegiatan praktik pembuatan video pembelajaran berbasis KineMaster dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Praktek Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster

Pada tanggal 4 Februari 2022, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi yang berisi cara-cara menambahkan efek pada video dan cara mengunduh efek-efek yang sudah disediakan oleh perangkat lunak Kinemaster. Pemateri juga menjelaskan tentang fungsi serta tujuan penggunaan efek-efek tersebut. Kemudian, pemateri menjelaskan tentang penggunaan filter pada video, filter-filter dalam video digunakan untuk memberikan kesan dan pesan dalam video. Setelah pemaparan materi tentang filter selesai, para peserta diberikan penjelasan tentang penggunaan color adjustment, fitur ini berfungsi untuk mengatur kejenuhan warna, kontras, serta pencahayaan yang berfungsi untuk membuat video menjadi lebih menarik dan filosofis. Kemudian materi yang terakhir adalah tentang cara mengeksport video atau rendering video. Pada bagian ini, pemateri juga menjelaskan tentang pemilihan frame rate dan juga bitrate video yang akan dieksport. Setelah itu, para pemateri diberikan penugasan yaitu pembuatan video pembelajaran dengan durasi singkat. Pada proses

penugasan, para pemateri juga melakukan bimbingan secara langsung. Setelah kegiatan penugasan, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

SIMPULAN

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan atau proses belajar sangat bermanfaat dan efektif dalam membantu peserta didik yang sedang mengalami kesulitan belajar secara *online* pada saat dan pasca pandemi Covid-19. Dengan pemanfaatan KineMaster sebagai salah satu aplikasi pembuatan video, kegiatan pengabdian ini dilakukan kepada seluruh guru-guru di SDN Petemon X/358 Surabaya sebagai kegiatan pengembangan diri dan profesionalisme pendidik di wilayah Surabaya. Sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 4 Februari 2022 bahwa kegiatan tersebut berjalan lancar dan terlaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dari antusias dan semangat guru-guru di SDN Petemon X/358 Surabaya dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini. Disisi lainnya, kesuksesan implementasi kegiatan ini dibuktikan dengan adanya video-video yang telah diuat oleh peserta pelatihan yang telah diunggah pada akun atau *channel* YouTube peserta pelatihan. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan pada periode-priode selanjutnya dengan pengembangan video atau media ajar yang interaktif seperti integrasi video pembelajaran dengan integrasi gamifikasi atau kuis-kuis *online* sehingga Ketika diimplementasikan pada peserta

didik, suasana atau proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada SDN Petemon X/358 Surabaya, Kepala SDN Petemon X/358 Suarabay dan semua pihak yang terlibat pada kegiatan pelatihan atau diklat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Bahasoan, A., Ayuandiani, W., Mukhram, M., & Rahmat, A. (2020). Effectiveness Of Online Learning In Pandemic Covid-19. *International Journal Of Science, Technology & Management*.
- Darto, & Arbi, A. P. (2022). *Project Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Smp*. Lamongan: Cv. Kamila Press.
- Donthu, N., & Gustafsson, A. (2020). Effects Of Covid-19 On Business And Research. *Journal Of Business Research*, 117, 284-289. Doi:<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.008>
- Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). Kinemaster: Pro Video Editing On Android. In *Acm Siggraph 2016*.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt Bumi Aksara.
- Indriani, E., & Pangaribuan, T. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Basastra*.
- Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Stmik Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Informasia Asia (Jitika)*, 10(1), 41-46.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Journal Axiom*, Vii(1).
- Mendoza, G. L., Caranto, L. C., & David, J. J. (2015). Effectiveness Of Video Presentation To Students' Learning. *International Journal Of Nursing Science*, 5(2), 81-86. Doi:10.5923/J.Nursing.20150502.07
- Solihatin, E., & Raharjo. (2008). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran Ips*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyanto, R. (2015). Pemanfaatan Media Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Negeri Tanah Putih Kecamatan Telawang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Jurnal Geotadulako*, 3(6), 30-40.
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2020). Students'perception Towards Google Classroom As E-Learning Tool (A Case Study Of Master Of English Education Of The Second Semester At Stkip Pgri Sidoarjo). *Magister Scientiae*, 2(48), 99-109.
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2021). Lecturers' Perspectives Through E-Learning By Using Moodle For Post-Graduate Students At Stkip Pgri Sidoarjo. *International Seminar On Language, Education, And Culture (Isolec 2021)* (Pp. 167-171). Atlantis Press.
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2022). Developing Lms Through Moodle In Teaching 'Article Writing For Journal'for Post Graduate Students. In *2nd International Conference On Education And Technology (Icetek 2021)* (Pp. 7-13). Atlantis Press.
- Widodo, J. P., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2022). Sosialisasi Lms Elside Pada Mahasiswa Slow Learners Di Stkip Pgri Sidoarjo. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 456-464.