

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PALEMBANG PADA SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD

Lisdiyanti¹, Darwin Effendi², Linda Lia³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ²PPG FKIP Universitas PGRI
Palembang, ³Pendidikan Fisika FKIP Universitas PGRI Palembang

¹dyainendrikhawir@gmail.com, ²darwinpasca2010@gmail.com,

³lindalia@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research aims For the purpose of producing instructional films that center on genuine aspects of the Palembang culture and for the purpose of gaining an understanding of the impact that students have on video production applications. In the course of this investigation, the Four D's paradigm, which is often used in developmental studies, is utilized. The students that are taking part in this study are students from SD Negeri 143 Palembang who are in the fifth grade. A very valid rating of 88% has been awarded to the local wisdom learning film from Palembang that was directed at the fifth grade of primary school students and focused on the subject of people and humanity. During the course of the product testing period, a survey was administered to 93 percent of the participants in order to determine the extent to which they were engaged with the product. As a result, the local wisdom learning video that was created for fifth graders in Palembang and focused on the topic of people and their environment is genuine and has received some great responses. When it comes to instructional objectives, this movie is perfect.

Keywords: *learning video, palembang local wisdom, sub theme of humans and the environment*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk tujuan memproduksi film pembelajaran yang berpusat pada aspek asli budaya Palembang dan untuk tujuan memperoleh pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan siswa terhadap aplikasi produksi video. Dalam penyelidikan ini digunakan paradigma Empat D yang sering digunakan dalam kajian perkembangan. Siswa yang mengikuti penelitian ini adalah siswa SD Negeri 143 Palembang yang duduk di kelas V. Penilaian sangat valid sebesar 88% diberikan kepada film pembelajaran kearifan lokal asal Palembang yang ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar dan fokus pada mata pelajaran manusia dan kemanusiaan. Selama periode pengujian produk, survei dilakukan kepada 93 persen peserta untuk menentukan sejauh mana mereka terlibat dengan produk. Hasilnya, video pembelajaran kearifan lokal yang dibuat untuk siswa kelas V di Palembang dengan topik manusia dan

lingkungannya ini asli dan mendapat respon yang baik. Dalam hal tujuan pengajaran, film ini sempurna.

Kata Kunci: kearifan lokal Palembang, subtema manusia dan lingkungan, video pembelajaran

A. Pendahuluan

Kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat yang tinggal di pedesaan merupakan kumpulan pengetahuan komunal yang belum dirusak. Kerangka pengambilan keputusan pemanfaatan sumber daya alam untuk mempertahankan penghidupan disediakan oleh pengetahuan budaya, seperti yang dijelaskan oleh Fadillah (2021). Kerangka ini konsep, adat istiadat, dan nilai yang mengatur perilaku sosial dan memberikan kerangka pemanfaatan sumber daya alam.

Endayani H. (2023), menjelaskan untuk melestarikan dan meningkatkan budaya lokal dalam menghadapi globalisasi yang tidak bisa dihindari ini, masyarakat harus berupaya mengembangkan budaya yang mampu memperkuat identitas dan pengetahuan lokal. Hal ini agar budaya lokal dapat dilindungi dan ditingkatkan. Iman, saling membantu, bekerja sama dalam tim, dan ketekunan hanyalah beberapa contoh karakter yang ada. Salah satu

strategi untuk mencapai tujuan membangun identitas nasional adalah dengan memasukkan studi pengetahuan lokal ke dalam kegiatan pendidikan. Sebab, kajian kearifan lokal merupakan pendidikan yang fokus pengembangan nilai budaya.

Menurut Fatmi dan Fauzan (2022), pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kesadaran diri dengan memaparkan berbagai nilai yang dikaitkan dengan kearifan lokal. Hal ini, pada gilirannya, dapat membantu siswa dalam mengintegrasikan rasa identitas nasional dan pribadi mereka saat ini. Pendidik dapat secara signifikan mengontekstualisasikan pembelajaran dan melestarikan warisan budaya dengan menanamkan cita-cita kearifan lokal di tempat tinggal siswa. Ini adalah metode yang penting. Dalam bidang pendidikan, kearifan lokal yang dimiliki memberikan manfaat yang sangat besar. Oleh karena itu, materi yang berkaitan dengan subtema manusia dan

lingkungan hidup sebagai sumber belajar dapat dikaitkan dengan pengetahuan yang dikaitkan dengan masyarakat setempat.

Para peneliti mengangkat subtema manusia-lingkungan dengan membangun hubungan antara pengetahuan lokal tentang material dan keanekaragaman sumber daya alam, serta pemanfaatan sumber daya tersebut secara optimal. Kerja lapangan selama dua bulan dilakukan peneliti di SD Negeri 143 Palembang, tepatnya pada 25 siswa kelas V. Temuan penelitian ini menunjukkan beberapa anak terus mengalami kesulitan secara akademis dan memiliki sedikit minat belajar. Salah satu alasannya adalah meluasnya persepsi bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini tidak cukup menarik atau partisipatif. Banyak siswa sulit fokus, dan akibatnya berhenti memperhatikan di kelas. Hal ini dikarenakan guru hanya bergantung pada alat peraga seperti foto dan buku. Konsekuensi ini hilangnya minat siswa terhadap sekolah, yang akhirnya menyebabkan penurunan prestasi akademik dan kehilangan kesempatan belajar dan mengambil manfaat pengetahuan komunitasnya. Agar pembelajaran

dapat berlangsung di sekolah, maka harus ada media pembelajaran yang tidak hanya mudah dipahami anak, tetapi juga memuat informasi yang tidak hanya menarik tetapi juga kreatif dan aplikatif. Penerapan hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya didasarkan pada penggunaan buku teks, tetapi berpotensi meningkatkan prestasi akademik mahasiswa pada mata kuliah tematik. Dengan mempertimbangkan informasi yang disajikan di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media yang menarik secara visual dengan tujuan mengubahnya menjadi alat pendidikan berbasis video.

Memanfaatkan, mengefektifkan penggunaan video dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan pembelajaran melalui video. Hal ini termasuk memanfaatkan video untuk memperkenalkan subjek, informasi, mengevaluasi kejadian, memberikan umpan balik, dan meliputi materi. Yaumi (2021) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis video tidak hanya membantu siswa mencapai keberhasilan di kelas; hal ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam interaksi multi-modal, yang

merupakan fitur yang sangat hilang baik dalam pengajaran kelas tatap muka konvensional maupun pembelajaran online dan hybrid.

Dalam bidang pendidikan, penggunaan media video berbasis penggemar lokal mampu memberikan materi yang komprehensif dan menarik, yang pada akhirnya akan meningkatkan efisiensi waktu dan inovasi. Selain itu, berpotensi meningkatkan keinginan belajar siswa, menilai peran media dalam proses pembelajaran, dan terlebih lagi mengharuskan instruktur untuk menyusun mata kuliah yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penjelasan menurut pendapat Wahyuni (2020) dengan sumber daya pembelajaran “baik, valid, praktis, dan berpotensi berdampak” yang dapat digunakan dalam konteks kelas disajikan pada paragraf berikut. Demikian pula, kualitas pendidikan di sekolah, khususnya kurikulum khusus mata pelajaran yang hanya berbasis buku teks, akan meningkat secara signifikan. Salah satunya adalah pemanfaatan sumber daya pendidikan yang berbasis cerita rakyat daerah setempat. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan buku pop-up dan

komik, materi baru yang akan peneliti kembangkan adalah media sumber belajar berupa video pembelajaran berbasis lokal Palembang. cerita rakyat. Materi ini digunakan pada subtema Humaniora dan Lingkungan Hidup pada kurikulum V SD. Pembelajaran video ini merupakan contoh materi tambahan yang memberikan informasi lebih lanjut. Berdasarkan temuan penelitian-penelitian sebelumnya, proses pembuatan RPP berbasis kearifan lokal dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan berpotensi meningkatkan minat belajar siswa serta keinginan belajar.

B. Metode Penelitian

Untuk keperluan penelitian ini, digunakan model penelitian dan pengembangan untuk penelitian tersebut. Proses pemodelan 4D terdiri dari dua tahap: langkah pertama adalah analisis persyaratan, yang sering dikenal sebagai "desain", yang mencakup penyusunan model konseptual kerangka bangunan. Tahap kedua adalah pelaksanaan desain. Langkah kedua adalah pengembangan, yang meliputi penentuan akurat atau tidaknya model tersebut. Kesimpulannya,

langkah ketiga adalah implementasi, yaitu penerapan item penelitian ke dalam praktik. Mari lihat model 4D.

1. Tujuan Tahap Definisi adalah untuk memberikan gambaran dan definisi mengenai terminologi yang digunakan dalam proses produksi film pembelajaran yang berbasis kearifan lokal Palembang pada subtema Manisia dan Kelas V SD. Studi pendahuluan, analisis konseptual, dan tinjauan tujuan pembelajaran semuanya dilakukan dalam pekerjaan ini.
2. Tahap Perancangan, dengan maksud mengubah sumber belajar menjadi alat video pengajaran berbasis kearifan lokal Palembang dengan topik terkait isu manusia dan lingkungan hidup. Kegiatan-kegiatan berikut ini termasuk dalam langkah penelitian ini: pembuatan storyboard; produksi media ISO dalam jumlah besar; produksi media jbaran; dan pengembangan prosedur operasi standar.
3. Produksi sumber daya pendidikan, seperti film yang menggunakan bahasa kearifan Palembang untuk mendidik topik manusia dan lingkungan hidup, merupakan

tujuan dari tahap pengembangan pada tahap ini. Pengujian pengembangan (juga dikenal sebagai uji coba pengembangan) dan evaluasi ahli (juga dikenal sebagai penilaian ahli) yang rentan terhadap revisi adalah dua komponen yang membentuk fase ini.

4. Setelah selesai uji coba dan proses revisi, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap hasil produksi video pengajaran berbasis materi pelajaran kearifan lokal Palembang dan lingkungan Kelas V SD.

Teknik pengumpulan data ada dua jenis, yaitu angket dan wawancara. Teknik analisis data yaitu.

1. Analisis data validasi ahli peneliti melakukan validitas gabungan hasil analisis dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Keterangan:

x : Rata-rata Validasi

Va1 : Validasi Ahli ke-1

Va2 : Validasi Ahli ke-2

Va3 : Validasi Ahli ke-3

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Setelah temuan analisis validitas bahan dan media terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis dan dituangkan dalam bentuk yang dapat digunakan untuk keperluan menentukan validitas dan kualitas produk yang dihasilkan. Hasil konversi SCON disajikan dalam bentuk pertanyaan pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Kriteria Validitas

Persentase (%)	Tingkat Validitas
85-100	Sangat valid
70-85	Valid
50-70	Kurang Valid
0-50	Sangat kurang valid

Sumber: (Anggreini, 2019)

2. Mempelajari bagaimana audiens target memandang produk yang diperbarui adalah tujuan dari skala penilaian produk, yang dikembangkan untuk alasan ini. Dalam konteks survei siswa ini, ada empat tanggapan berbeda yang merupakan tanggapan yang layak terhadap topik pertanyaan. Untuk menentukan skor total, dapat melakukannya dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 10$$

Keterangan:

P : Persentase kemenarikan.

Persentase (%)	Kemenarikan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Kurang menarik
0-40	Sangat kurang menarik

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Jannah & Listiyani.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil dayn diperoleh dari beberapa tahap 4D, yaitu:

Tahap *Define*

Ada tiga tahap yang dilakukan, yaitu:

1. *Front and Analysis*, dilakukan dengan observasi diketahui bahwa belum adanya media yang digunakan sebagai bahan ajar, kurangnya penggunaan teknologi secara optimal serta kurang pahaman siswa terhadap kearifan lokal Palembang.
2. *Concept Analysis*, Melalui proses penentuan komponen-komponen yang digunakan dalam video pembelajaran yang akan digunakan sebagai pelengkap buku ajar kelas V SD, dilakukan prosedur.
3. *Specifying Instructional Objectives*, bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan local Palembang.

Tabel 2 Kriteria Kemenarikan

Tahap Design

Tahap ini bertujuan untuk merancang video pembelajaran berbasis kearifan lokal Palembang, berikut tahap perancangan.

1. Penyusunan standar tes, bertujuan untuk menyiapkan produk berupa media dalam bentuk video pembelajaran berbasis kearifan lokal Palembang.
2. Mengingat produksi media yang banyak ini terdiri dari materi pelajaran yang akan dimodifikasi sesuai kompetensi, maka video pembelajaran ini mempunyai tujuan tersendiri yaitu sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran.
3. Saat merancang diagram material, penting untuk menambahkan informasi yang lebih menyeluruh agar gagasan tersebut lebih mudah dipahami.
4. Membuat *storyboard*, berikut tampilan *storyboard*.

Visual	Keterangan
	Layar dengan latar belakang warna biru, menggunakan huruf bont baloo tama, dan karakter animasi anak laki-laki sebagai <i>opening</i> video



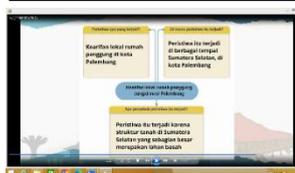
Layar dengan latar belakang biru dan gambar animasi, animasi guru yang sedang mengucapkan salam.



Gambar animasi seorang guru di depan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran



Gambar animasi guru, gambar makanan khas Palembang



Layar dengan latar belakang putih, biru, dan gambar animasi beserta peta pikiran



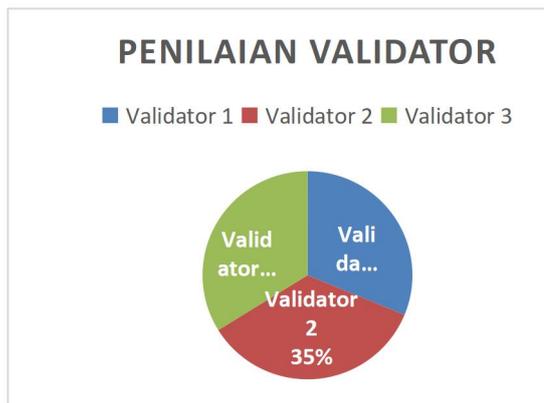
Layar dengan latar belakang warna biru, dan gambar animasi anak laki-laki

Tahap Development

Menyediakan sumber daya pembelajaran dalam bentuk film pendidikan yang didasarkan pada sistem kepercayaan lokal di Palembang, dengan penekanan khusus pada topik manusia dan lingkungan, merupakan tujuan dari penugasan ini. Ada dua putaran untuk bagian proses ini:

1. *Expert appraisal* Tujuan dari proses validasi ini, yang dikenal dengan pengujian Ahli, adalah

untuk menjamin bahwa peneliti mampu menyempurnakan desain produk yang diuji dengan meminta pengujian dan instruksi dari validator yang sebenarnya. Masing-masing dari lima validator telah menghasilkan temuan sebagai berikut.

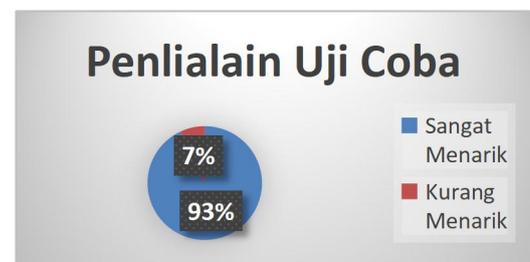


Gambar 1. Penilaian Validator

Berdasarkan hasil uji validitas, validator berpotensi memperoleh skor total sebesar 88%. Oleh karena itu, wajar jika video pembelajaran berbasis cerita rakyat Palembang yang digunakan di kelas V lingkungan hidup dan humaniora memenuhi kriteria “validitas tinggi” dan dapat digunakan berulang kali. Hal ini dikarenakan video pembelajaran tersebut berbasis pada tradisi lisan Palembang.

2. Dengan menggunakan Uji Coba Produk, kami dapat menentukan tidak hanya seberapa baik media

pendidikan yang dibuat secara lokal di Palembang memenuhi harapan siswa, namun juga bagaimana perasaan mereka terhadap kualitas media secara keseluruhan. Melalui pengisian kuesioner, total dua puluh lima siswa SD Negeri 143 Palembang menawarkan partisipasinya dalam proyek penelitian. Sebagai konsekuensi dari temuan tersebut, kuesioner yang diberikan kepada siswa memiliki tingkat respons rata-rata sebesar 93%. Oleh karena itu, masuk akal untuk menyatakan bahwa film instruksional tersebut “sangat menarik”.



Gambar 2. Penilaian Hasil Uji Coba

Pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang membantu dan memperdalam perhatian siswa sepanjang proses pengajaran, seperti yang diungkapkan oleh Effendi dan Padilah (2023). Contoh media pembelajaran tersebut antara lain media audiovisual.

Tahap Disseminate

Tahapan ini dilakukan dengan penyampaian produk berupa link video youtube yang berisi film pembelajaran yang diangkat dari cerita rakyat lokal dan berkisah tentang anak benua manusia dan lingkungan hidup pada tingkat V SD. <https://youtu.be/CJAAQTCBPz8?feature=shared>. Bertujuan agar dapat digunakan secara berulang kali tanpa ada batasan waktu. Penelitian pengembangan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate) diperlukan untuk menghasilkan suatu produk. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui asli atau tidaknya media yang dikembangkan, melihat bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran, dan menilai kualitas media dari sudut pandang siswa.

Penilaian validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori "sangat valid", sedangkan penilaian angket siswa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori "sangat menarik". Apabila RPP atau materi pelajaran yang diberikan instruktur kepada siswa kelas V SD didasarkan pada cerita rakyat setempat dan lingkungan sekitar, maka tidak menutup kemungkinan

siswa dapat dengan mudah menerimanya. Pemanfaatan media di dalam kelas dimaksudkan untuk mengurangi hambatan transmisi materi dengan memperkuat aliran informasi dua arah, seperti yang diungkapkan oleh Fitriani, Purwaningsih, dan Effendi (2022). Inilah tujuan pemanfaatan media di dalam kelas.

Menurut Novitami, Misriani, dan Effendi (2024), penggunaan berbagai bentuk media diperlukan dalam berbagai bidang untuk memenuhi beragam kebutuhan siswa, menyederhanakan pengajaran, dan akhirnya meningkatkan efektivitas guru. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Dermawan (2021) menunjukkan bahwa media video pembelajaran sangat tepat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Bentuk media ini berpotensi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif jika dipadukan dengan bentuk alat multimedia lain seperti teks, animasi, video, dan audio.

Subtema manusia dan pengaruhnya terhadap lingkungan alam menjadi pokok bahasan film pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas V yang bersekolah

di sekolah dasar di Palembang. Besar harapan kami, dengan dibuatnya video edukasi ini menjadi lebih menarik, kami mampu menggugah perhatian siswa-siswa sekolah dasar agar semakin berpengetahuan. Anggraeni dkk (2021) sampai pada kesimpulan bahwa video pembelajaran dapat menarik perhatian anak-anak sekolah dasar saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran. Mereka menemukan bahwa film instruksional dapat melakukan hal ini dengan menggunakan tampilan layar, teks, grafik, animasi, dan suara latar belakang dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa. Oleh karena itu, animasi mampu menarik perhatian siswa secara efektif, sehingga mereka dapat menikmati proses pembelajaran.

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan, antara lain memfasilitasi peningkatan daya ingat, mendorong peningkatan kreativitas, dan memberikan mobilitas lebih baik dari segi waktu maupun lokasi. Terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia menjadi salah satu kelemahan media pembelajaran

video ini. Hal ini mungkin sulit dilakukan karena kurangnya sumber daya, infrastruktur, dan akses pengguna terhadap teknologi yang diperlukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada film pembelajaran berbasis kearifan lokal Palembang berpusat pada subtema manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri 143 Palembang, ditemukan hal-hal sebagai berikut: film yang dibuat oleh para ahli di bidang materi pelajaran, media, dan bahasa, video tersebut memperoleh persyaratan persentase sebesar 88%, yang menjadikannya dalam kategori "Sangat Valid". Peneliti membimbing siswa kelas lima sekolah dasar melalui penyelidikan pengetahuan tradisional Palembang berbasis video, dengan penekanan khusus pada subtema peserta dan lingkungan tempat mereka berada. Balasan yang diberikan siswa terhadap kuesioner yang peneliti bagikan dinilai "Sangat Menarik" dengan rata-rata 93% di kalangan siswa Berdasarkan rekomendasi yang dibuat oleh penelitian ini, pendidik sebaiknya menggunakan

alat pembelajaran bertema dan kemudian menjadikan sumber daya tersebut lebih beragam. Selain itu, merupakan kewajiban sekolah untuk menyediakan alat yang dibutuhkan guru untuk melakukan pekerjaannya secara efektif dan memotivasi siswanya untuk melakukan yang terbaik dari kemampuan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W. S., & DKK. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 2580-1147. doi:<http://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Effendi, D., & Padilah, D. M. (2023). Dampak Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B KB Al Muhajirin Banyuasin 1 Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(22), 203-220. doi:<http://doi.org/10.5281/zenodo.10097773>
- Endayani, H. (2023). MODEL PENDIDIKAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 25-32.
- Fadillah, M. S. (2021). Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pengelolaan Kawasan Hutan Lindung di Kecamatan Sentajo Raya Kanupaten Kuantan Singing Sebagai Rancangan Modul Biologi Di SMA Kelas X. *Jom FKIP*, 1-2.
- Fatmi, N., & Fauzan. (2022). Kajian Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pendidikan Melalui Kearifan Lokal Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(2), 31-41. doi:<https://doi.org/10.47884/amd.v3i2.98>
- Fitriani, Y., Purwaningsih, I., & Effendi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Keruh. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(2), 99-110. doi:<http://dx.doi.org/10.31851/pe mbahsi.v12i2.11136>
- Jannah, I. A., & Listiyani, E. (2017, April). Pengembangan Bahan Ajar pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Noviatami, P., Misriani, & Effendi, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva terhadap kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal On Education*, 06(02), 11146-11153. Diambil kembali dari <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Putra, R. N., & Dermawan, A. D. (2021). Eektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bot Telegram Pada Kelas X Multimedia Pada

Pelajaran Komputer Dan Jaringan. *Jurnal IY-EDU*, 06(02), 67-76.

Wahyuni, A. L. (2020). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Kearifan Lokal Palembang di Sekolah Menengah Atas. *jurnal penelitian pembelajaran fisika*, 11, 37-45. doi:<http://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.4187>

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.