

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Materi Pertumbuhan Dan Pembangunan Ekonomi Kelas XI Di MA NW Sukamulia Lombok Timur

Sulastriani, Danang Prio Utomo, Huzain Jailani

Sarjana Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, Provinsi Nusa Tenggara
Barat Sulastriani104@gmail.com

Received: 23 Juni, 2024

Accepted: 12 Juli 2024

Published: 3 November, 2024

Abstrak

Tujuan riset ini yaitu dapat melihat kevalidan metode pembelajaran audio visual powtoon dalam pelajaran ekonomi kelas XI di MA NW Sukamulia Lombok Timur. Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian dengan model penelitian ADDIE. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang banyak peserta didiknya yaitu berjumlah 24 siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media yang valid dan baik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MA NW Sukamulia Lombok Timur. Instrumen ini menggunakan angket respon serta lampiran validasi ahli. Teknik pengumpulan data akan dilakukan penerapan media, respon serta validasi adalah kuesioner yang memiliki kriteria dengan skala penilaian 5-1. Tehnik analisis data diolah dengan menggunakan rumus analisis data validasi dan analisis data respon yang memiliki masing- masing kriteria penilaian yaitu 100%-0%. Berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis audio visual *powtoon* di peroleh hasil dari validasi ahli media sebesar 88% yaitu kategori layak, ahli materi dengan hasil 96% kategori sangat layak, respon guru pada media dengan hasil 84% dengan kriteria bagus, serta tanggapan peserta didik memperoleh hasil yaitu 91,87 dengan kategori sangat menarik dan layak. Dari hasil data diatas implikasi pada media pembelajaran berbasis audio visual *powtoon* ini dapat dikatakan layak serta baik untuk di terapkan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Ekonomi; Media Pembelajaran; Audio visual powtoon; Guru;

Abstract

The purpose of this research is to see the validity of the audio visual powtoon learning method in economics lessons for class XI at MA NW Sukamulia, East Lombok. This development research is a type of research with the ADDIE research model. The sample in this study was all class XI students with a large number of students, namely 24 students. The purpose of this study is to produce valid and good media in economics lessons for class XI MA NW Sukamulia, East Lombok. This instrument will be carried out by applying media, responses and validation is a questionnaire that has criteria with a 5-1 assessment scale. The data analysis technique is processed using the validation data analysis formula and response data analysis which have each assessment criterion, namely 100% -0%. Based on the application of audio-visual powtoon-based learning media, the results of media expert validation were obtained at 88%, which is a feasible category, material experts with results of 96% in a very feasible category, teacher responses to media with results of 84% with good criteria, and student responses obtained results of 91.87 with a very interesting and feasible category. From the results of the data above, the implications of this audio-visual powtoon-based learning media can be said to be feasible and good to be applied as a learning medium.

Keywords: Economics; Learning Media; Audio-visual powtoon; Teachers



CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi) is licensed under [a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan integrasi dalam dunia pendidikan saat ini, para tenaga pendidik menghadapi posisi dan tantangan baru terkait pembaruan teknologi yang berkembang pesat. Perubahan ini semakin nyata terutama dalam bidang pendidikan. Untuk menghadapi tantangan abad ke-21, pendidikan harus mampu menjadi berguna, bermanfaat imajinatif, kreatif, inovatif dan mandiri. Dengan demikian, kecanggihan digital guna mencapai edukasi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong siswa untuk efektif guna mengembangkan kemampuannya serta cepat untuk mengerti materi saat disampaikan, di antaranya yaitu memanfaatkan sarana edukasi. (Raihanati et al., 2020)

Dengan kemajuan era digital yang semakin meluas. Perkembangan ini, terutama dalam pengetahuan dan alat digital yang semakin canggih, menambah efek yang lebih luas, baik secara instan dan realtime, pada berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan yang dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan pengetahuan dan teknologi. Beragam pemabaharuan pada bagian edukasi dilakukan untuk memajukan kondisi yang baik di bidang edukasi. Dalam memajukan kualitas edukasi, diperlukan berbagai tembusan seperti, pembaharuan perangkat, terobosan edukasi, serta perluasan fasilitas pembelajaran. Dalam upaya meluaskan progress edukasi, pendidik diharuskan mampu menciptakan pendidikan yang lebih baru, sehingga memajukan siswa untuk memahirkannya dengan maksimal, maupun dalam pembelajaran independent.

Ilmu berperan penting secara krusial pada peningkatan kualitas SDM. Untuk individu, pendidikan berperan sangat memudahkan, mempermudah, memberikan tuntutan untuk menuju kepada kehidupan yang sangat baik. Terlebih kepada diri sendiri dan juga orang sekitar. Metode lain yaitu menggapai maksud guna memanfaatkan media belajar yang berbentuk audio-visual yang disebut powtoon media ini dapat digunakan diberbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan konteks berbeda dengan metode zaman dahulu yang hanya fokus pada aktivitas di dalam kelas, di mana pengajar memberikan ceramah dan siswa hanya mendengarkan. Begitu sebaliknya, proses pembelajaran dilakukan di berbagai lokasi, kondisi dan situasi. Dengan cara ini pembelajar mudah jenuh, sehingga kegiatan belajar merubah lebih dinamis serta lebih relevan dengan keadaan sehari-hari.

Media pembelajaran berupa video sangat relevan di era sekarang. Video bisa memberikan minat serta meningkatkan keingintahuan mereka pada pembelajaran. Selain itu dapat memberikan manfaat, video pembelajaran yang

berbentuk animasi dapat membantu guru dalam mentransfer ilmu tanpa terbatas ruang dan waktu.

Powtoon adalah aplikasi multimedia yang dapat digunakan sebagai media belajar. Aplikasi ini menawarkan berbagai keunggulan berupa animasi video, tulisan tangan, dan efek transisi. Powtoon sangat tepat digunakan untuk belajar selain menarik aplikasi ini tidak memerlukan instalasi dikomputer karena dapat diakses secara online melalui situs web. Aplikasi ini menyediakan jenis-jenis template yang dapat di akses untuk membuat materi yang interaktif. (Nurdiansyah et al., 2018; pais et al., 2017)

Pemakaian alat edukasi animasi Powtoon berlandaskan di riset oleh Asyifa (2018), adapun menemukan alat edukasi dihasilkan pada Powtoon efektif serta bisa menaikkan pengetahuan peserta didik. Disparitas utama dari sarana edukasi ini animasi Powtoon yang akan ditingkatkan dibandingkan oleh sarana awalnya adalah bahwa Powtoon mengintegrasikan berbagai gambar ke dalam rancangan sehingga relevan pada kehidupan setiap hari. Dan dapat digunakan dalam bentuk rekaman suara untuk mendukung penjelasan isi video.

Di tengah perkembangan ilmu dan teknologi, pembelajaran ekonomi menjadi salah satu bidang dengan meningkatkan pengetahuan serta mewujudkan kesejahteraan. Dalam proses belajar, media berperan penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dengan tepat sesuai materi. Dengan demikian, sarana cukup diperlukan pada prosedur pengajaran guna meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran yang di berikan oleh tenga pendidik. (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

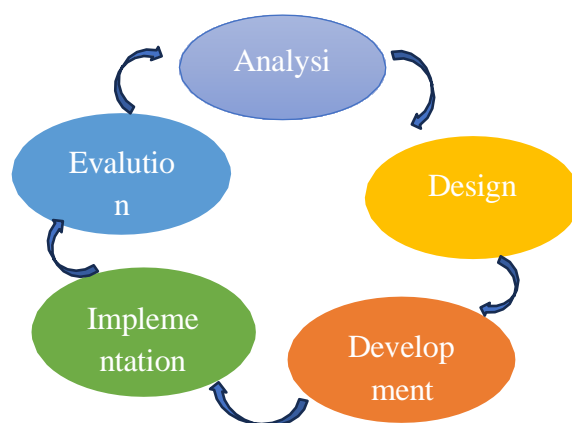
Menurut hasil penelitian para ahli, alat edukasi video animasi Powtoon dianggap pantas sebab melengkapi berbagai kriteria validitas. Validitas video animasi Powtoon mendapatkan penyajian yang sama antara >61% hingga 100%, yaitu sangat bagus . Selain itu, tanggapan terhadap media ini juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan persentase rata-rata penilaian respon antara >61% hingga 100%, dan kualitas penilaian yang berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat edukasi versi video Powtoon guna menambah semangat dan minat peserta didik, serta memperkaya pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi. Dengan alasan tersebut, peneliti memilih judul penelitian ini sebagai “Memperluas alat edukasi Berbasis Audio Visual Powtoon dalam bidang Ekonomi dalam mata Pelajaran Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi Kelas XI MA NW Sukamulia’.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan prosedur riset R&D. Menurut Sugiyono (

2011:333), metode R&D bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Nana Syaodih Sukmadinata (2009:164) menjelaskan bahwa Research and Development adalah proses maupun cara pada peningkatan hasil saat ini maupun yang telah lama kemudian ditangani. Model desain riset ini adalah ADDIE < analisis, desain, development, implementation dan evaluation. (Aldoobie,2015).



Gambar.1 Bagan model Pengembangan ADDIE

Prosedur peningkatan dengan mengikuti bentuk analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi dijelaskan sangat jelas seperti berikut: **Analisis**: peneliti melakukan penjabaran kebutuhan dengan cara pengamatan dan wawancara, **Desain**: riset mendesain alat edukasi versi video Powtoon melalui langkah-langkah berikut: mengakses situs web Powtoon, memilih jenis aplikasi, memilih template, menginput materi dan mengedit slide, **Pengembangan**: fokus peneliti dalam peningkatan alat edukasi versi audio visual Powtoon di implementasikan kepada peserta didik, **Implementasi**: setelah produk selesai, akan di uji coba kepada validator pakar sarana kemudian diterapkan untuk siswa, **Evaluasi**: dilakukan terhadap penilaian produk yang didapat dari hasil persentase dari validator, siswa dan guru. Serta saran dan komentar untuk menghasilkan produk yang valid dan bagus.

Implementasi ciptaan diterapkan terhadap peserta didik kelas XI MA NW Sukamulia dengan jumlah 24 orang. Sumber pada riset ini adalah data sumber

wawancara, pemerhatian dokumentasi usaha persentase dari validator ahli dan respon siswa dan guru.

Instrumen yang diterapkan berupa angket . Teknik pengolahan data yaitu rumus persentase. Berikut rumus pengolahan data dibawah:

Keterangan:

$P = \%$
kevalidan/keme
narikan $\Sigma x =$
skor yang
diperoleh
 $\Sigma xi =$ seluruh
skor maksimal
 $100\% =$
Konstanta

Kemudian hasil perhitungan persentase analisis data di interpretasikan pada tabel yang disajikan dibawah ini. (Navirida, 2017).

Tabel 1: Kriteria Validasi dan Kelayakan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak ada Revisi
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak	Tidak Revisi
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Kurang layak	Perlu Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Tidak layak	Revisi
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Pengolahan sumber respon pengajar dan siswa kegiatan ini adalah untuk melihat tanggapan guru dan siswa oleh terhadapm media berbasis audio *visual powtoon*. Analisis sumber dilaksanakan dengan metode menskorkan hasil respon pada angket yang telah di isi dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Keterangan:

$P = \%$
kevalidan/keme

narikan $\Sigma x =$
skor yang
diperoleh
 $\Sigma xi =$ seluruh
poin maksimal
100% =
Konstanta

Selesai mengolah data hasil analisis respon atau tanggapan pengajar dan peserta didik, kemudian di interpretasikan hasil nilai tanggapan tenaga pendidik dan peserta didik disajikan dibawah ini: (Naravida, 2017).

Tabel 2: Kriteria respon guru dan Siswa

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru MA NW Sukamulia guru mata pelajaran Ekonomi ibu Husnul S.Pd dipaparkan dalam pembelajaran ekonomi peserta didik dalam belajar di kelas tidak menggunakan media selain buku dan LKS.

Serta siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, memberikan tugas atau latihan di buku, fasilitas seperti LCD yang terbatas dan buku-buku mata pelajaran ekonomi yang disediakan di perpustakaan

sekolahpun tidak cukup sehingga sebagian siswa membeli LKS. LKS yang dibeli siswapun tidak terlalu lengkap hanya rangkuman yang singkat dan latihan-latihan soal sehingga tak sama terhadap materi yang ada di LKS. Guru juga tidak pernah menggunakan media lain seperti power point dengan keterbatasan LCD, minat belajar siswa yang masih kurang. Faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa salah satunya metode mengajar guru yang tidak pernah berganti sehingga membuat siswa cepat jenuh hal ini menjadi fokus penelitian yang akan dikembangkan dengan tujuan melakukan inovasi yang memanfaatkan teknologi digital dalam mencapai kompetensi dalam edukasi ekonomi dengan mata pelajaran pokok pertumbuhan dan pembangunan ekonomi .

b. Analisis Kurikulum

Analisi kurikulum dilakukan dengan menetapkan kompetensi dasar dan materi pokok sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah. Analisis kurikulum ini dilakukan sebagai dasar atau acuan dalam membuat media pembelajaran. Kompetensi dasar penelitian ini yaitu kemampuan utama 3.2 Menguraikan rancangan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi sekaligus konflik juga metode mengatasinya dan Kompetensi Dasar 4.2 Memaparkan hasil temuan konflik pertumbuhan ekonomi dan Pembangunan ekonomi serta solusinya.

2. Tahap Rancangan(*Design*)

Dalam proses perancangan ini adalah proses merancang sarana secara keseluruhan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa proses perancangan dengan tujuan mendesain suatu hasil yang akan di buat adalah audio visual powtoon. Hasil ciptaan ini ditingkatkan selaras pada keperluan dengan bahan ajar nan akan di pelajari. Dalam proses desain ini peneliti mendesain ciptaannya melalui tahap-tahap seperti dibawah ini:

- a. Membuka web google chrome
- b. Klik nama website (powtoon)
- c. Lihat link website powtoon
- d. Tentukan model media
- e. Tentukan format
- f. Kreasi slide
- g. Tekan Ekspor

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi dalam membuat alat edukasi berbasis video powtoon ini menyesuaikan dengan mata pembelajaran Ekonomi kelas XI yaitu dengan materi Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi dengan kurikulum sesuai KD. Sarana ini yaitu rancangan permulaan setelah itu didiskusikan dari penelaah terhadap pengajar serta para ahli. Para pakar dalam riset tersebut ada dua diantaranya pakar sarana dan pakar mata pelajaran, setelah itu di tindaklanjuti dengan saran dari hasil ciptaan kemudian diimplementasikan untuk mengetahui kelayakannya.

b. Pengembangan Produk *Audio Visual Powtoon*

Pada tahap pengembangan produk ini, semua komponen yang telah disiapkan akan dikembangkan sesuai dengan kerangka produk. Fasilitas pengajaran versi powtoon diantaranya terdiri dari tampilan awal dengan berbagai menu utama di antaranya: Menu home, templates, import. Berikut adalah tampilan video pembelajaran powtoon. Berikut disajikan bagian-bagian hasil peningkatan sarana pengajaran ekonomi versi *video powtoon* yang di buat peneliti.

a. Tampilan halaman awal



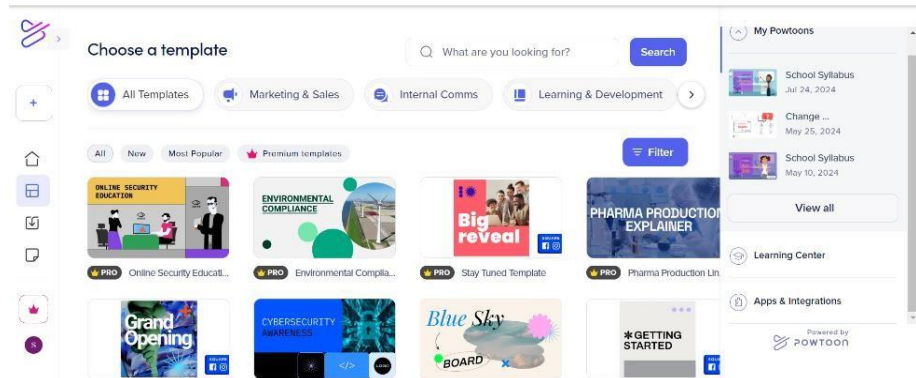
Gambar. 1 Halaman Awal

Dari gambar di atas memperlihatkan menu pendahuluan dalam media powtoon yang terdapat berbagai macam menu yang ada didalam media seperti menu home, templates video, menu import video, dan menu desain.

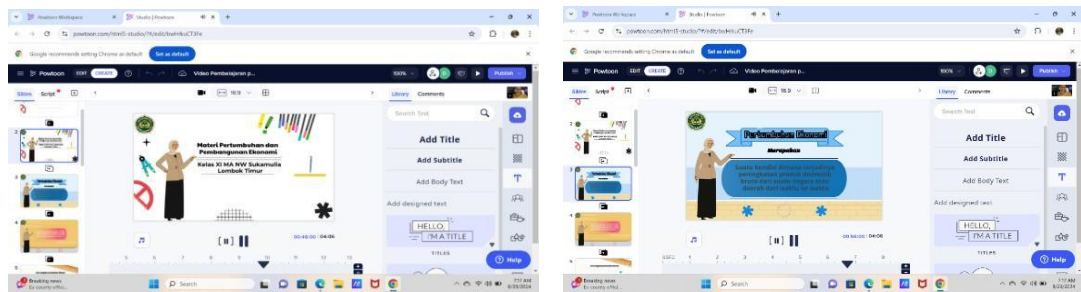


Gambar .2

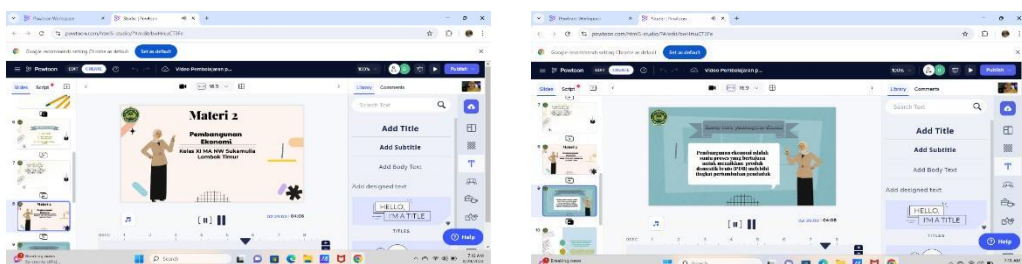
(Tampilan halaman awal pada website powtoon)



Gambar .3
(Tampilan menu templates pada website powtoon)



Gambar .4
(Tampilan video pembelajaran audio visual powtoon pada materi 1)



Gambar .5
(Tampilan video pembelajaran audio visual powtoon pada mater ke 2)

4. Hasil Uji Coba

Sesudah rancangan peningkatan alat pembelajaran dituntaskan, oleh karena itu dilaksanakan penerapan terhadap media dengan saran mengenai peningkatan yang sudah dilaksanakan. Hasil ciptaan diimplementasikan kepada setiap validator dibidangnya yang telah ditentukan sebagai validator.

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini validator melihat tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan rumus persentase dengan instrument angket. Validator diantaranya validator sarana serta bahan ajar. Revisi berguna dalam

memberikan penilaian terhadap kepantasan hasil media pengajaran setelah direvisi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tabel 3: Hasil Rekapitulasi penilaian kualitas meedia

Penilai	Persentase Nilai	Kriteria/Kategori
Ahli Media	88%	Sangat layak dengan revisi
Ahli Materi	96%	Sangat layak

Dari table diatas dapat dilihat hasil evaluasi produk sebesar 88% dengan kateri pantas atau valid melalui revisi, ahli materi 96% terhadap kriteria bagus saat digunakan.

5. Hasil Evaluasi

Tabel 4: Hasil Rekapitulasi respon guru dan siswa

Penilai	Persentase Nilai	Kriteria/Kategori
Respon Guru	84%	Baik
Respon Siswa	91,87%	Sangat Baik

Hasil respon guru dan siswa adalah uji coba yang dilakukan didalam kelas dengan melakukan pembelajaran pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi pada pengimplementasian sarana edukasi versi *video*

powtoon dengan perolehan persentase tanggapan guru yaitu 84% dengan kategori baik, respon siswa yaitu 91,87% pada kriteria lebih bagus. Dari data evaluasi setelah dilakukan dalam pengembangan sarana edukasi versi *video powtoon* di dapatkan hasil oleh pakar sarana serta bahan ajar, tanggapan tenaga pendidik juga peserta didik.

KESIMPULAN

Dari data pengimplementasian serta rumusan yang telah di paparkan sebelumnya bahwa peningkatan sarana pengajaran ekonomi versi audio visual *powtoon* dalam materi bahan ajar ekonomi dengan mata pelajaran pokok pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kelas XI MA NW Sukamulia Lombok Timur telah mencapai kriteria sangat valid dengan perolehan persentase 88% pakar sarana serta 96% pakar bahan ajar. Peningkatan sarana edukasi versi *video powtoon* ini menarik digunakan dalam proses belajar dengan melihat respon siswa dengan perolehan persentase rata-rata 91,87% dan respon guru 84% dengan kategori baik yang pantas diterapkan. Sarana edukasi sudah dibuat ini semoga bermanfaat untuk peserta didik, guru dan peneliti lainnya sebagai bahan ajar di dalam kelas atau diluar dan dapat menambah wawasan/pengetahuan guru dalam mengajar menggunakan media online dengan maksud untuk memanfaatkan dan meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi serta dapat mengembangkan media belajar yang lebih baik dan menarik dari yang peneliti buat, dan juga sebagai bahan referensi di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi *Powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
-

- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). BAB III METODE PENELITIAN Menurut. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gumilar, J. (2012). *Pembelajaran Ekonomi Di Lembaga Pemasarakatan Anak Kelas Iia Kutoarjo Jawa Tengah*. 9–47.
- Hutagalung, Jaenudin, & Koryati. (2018). Pengaruh Metode Inquiry Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Indralaya Utara. *Convention Center Di Kota Tegal*, 6–37.
- Hutomo, krido T. (2022). Pengembangan Alat Bantu Latihan untuk Block dalam Olahraga Bolavoli. *STKIP PGRI Pacitan*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Irfandi. (2015). *Pengembangan Dalam Pembelajaran*. 9–39.
- maya masitha fardany, retno mustika dewi. (2020). pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada pata pelajaran ekonomi. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <https://scholar.google.com/scholar>
- Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06, 109–114. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24751>
- Mulyatiningsih. (2016). *Model penelitian pengembangan ADDIE*. Ranah Research. <https://ranahreaserch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/>.
- Pangestu. D. M., & Wafa. A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di Sma Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Putri, E. F. (2021). media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*. <https://scholar.google.com/scholar>
- Putri, T. A. (2021). *Metode Penelitian Analisis Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1–23.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
-

- Setianto, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di SMK Negeri 2 Depok*. 1–23.
- Shakila, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Jambi*, 22. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>
- Susanti. (2008). *Pengaruh Pembelajaran Team Quiz Bervariasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi SMP Muhammadiyah 2 Surakarta*. 23–78. https://eprints.ums.ac.id/17476/4/BAB_II.pdf
- Suyanto, S. (2021). *KONSEP DASAR EKONOMI PENDIDIKAN PADA TATARAN SUPRASTRUKTUR DAN INFRASTRUKTUR POLITIK DI INDONESIA*. Dinasti Review. <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/435/289>