

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK PENGUATAN ELEMEN BERKEBHINEKAAN GLOBAL SISWA PADA MATERI “INDONESIA KAYA BUDAYA” KELAS IV SD

Anbar Maulidya^{1*}, Sukirno², Rapita Aprilia³

^{1,2,3}Universitas Samudra

Email: anbarmaulidya@gmail.com

Abstrak: Pengembangan media ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa. Latar belakang penelitian ini adalah guru hanya menggunakan buku cetak, belum terdapat materi tentang budaya lokal (suku Aceh, Gayo, dan Jawa), dan belum mengintegrasikan nilai P5 dalam pembelajaran Intrakurikuler. Jenis penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media berada di kategori sangat valid: materi (96,66%), media (93,33%), bahasa (86,66%), elemen berkebhinekaan global (90%), dan soal berkebhinekaan global (100%). Kepraktisan media mencapai 94,44% dan hasil penilaian kognitif nilai berkebhinekaan global siswa pada penggunaan media pembelajaran video memperoleh nilai rerata 91. Media ini dinilai layak untuk digunakan. Disarankan agar sekolah mengadakan pelatihan pengembangan media, dan guru lebih terampil dalam mengembangkan media terutama video serta diharapkan juga penelitian lanjutan ini sampai pada tahap efektivitas.

Kata Kunci: Media Video, Budaya Lokal, Elemen Berkebhinekaan Global, Indonesiaku Kaya Budaya.

Abstract: This media development aims to produce lokal culture-based video learning media products to strengthen students' global diversity elements. The background of this research is that teachers only use printed books, there is no material about local culture (Aceh, Gayo, and Java tribes), and have not integrated P5 values in Intracurricular learning. Type of development research (R&D). ADDIE model. The validation results showed that the media were in the highly valid category: material (96.66%), media (93.33%), language (86.66%), global diversity elements (90%), and global diversity questions (100%). The practicality of the media reached 94.44% and the result of cognitive assessment of students' global diversity values on the use of video learning media obtained an average score of 91. This media is considered suitable for use. It is recommended that schools conduct media development training, and teachers are more skilled.

Keywords: Video Media, Local Culture, Elements Of Global Diversity, My Indonesia Is Rich In Culture.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu (Ayudia, 2022: 85). Hal ini juga diperkuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta aktivitas belajar yang dinamis. Tujuannya adalah untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik, baik secara spiritual, emosional, sosial, maupun intelektual (Asnawi dkk., 2024). Pendidikan suatu kehidupan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Sukirno, 2020). Di Indonesia, setiap warga negara memiliki hak yang sama dalam mengakses pendidikan tanpa memandang latar belakang etnis, ras, warna kulit, kondisi fisik, agama, ataupun status ekonomi (Fransyaigu & Mudjiran, 2021). Pendidikan dapat menjadi tempat dimana siswa mempertahankan sifat yang lebih baik di lingkungan sekitarnya, yang dapat memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar serta dapat menciptakan lingkungan yang baik di masyarakat (Sidiq dkk, 2022).

Di era globalisasi meningkatkan pendidikan harus dapat bersaing dengan negara lain (Sukirno, 2020). Kualitas pendidikan akan dipengaruhi oleh oleh kualitas guru dalam merancang dan mewujudkan pendidikan (Kenedi dkk, 2021). Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan jika guru dapat merancang dan melakukan pembelajaran secara inovatif serta berfokus pada kebutuhan dan keterlibatan siswa (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022:9). Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan tersebut mencakup pengembangan ilmu pengetahuan serta pembentukan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia. Pendidikan juga diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki semangat kebhinekaan global, mampu bekerja sama, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Sekolah dasar merupakan tahap awal bagi peserta didik untuk mulai belajar bersosialisasi, menumbuhkan rasa empati, serta mengembangkan bakat, minat, dan pengetahuan mereka (Helsa & Kenedi, 2022). Pembelajaran di SD memiliki perbedaan mendasar dengan level pendidikan lainnya (Kenedi dkk., 2020). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi saja namun harus bisa memberikan pengalaman bermakna supaya siswa punya kemampuan dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari (Aprilia, 2024:1811).

Kegiatan pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang proses serta merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rafli & Mahlianurrahman, 2022). Segala aktivitas belajar mengajar diatur dalam kurikulum yang

disusun secara nasional. Salah satu inovasi dalam system pendidikan nasional adalah penerapan kurikulum merdeka, yang bertujuan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kapasitas serta kebutuhannya. Kurikulum ini menitikberatkan pada penguasaan materi esensial serta penguatan kompetensi sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Mahliannurrahman dkk., 2024).

Salah satu nilai utama dalam Profil Pelajar Pancasila adalah nilai berkebhinekaan global, yaitu kemampuan peserta didik untuk mempertahankan identitas dan budaya lokal dengan tetap terbuka terhadap budaya lain. Nilai ini penting untuk ditanamkan, khususnya dalam masyarakat multicultural, termasuk di wilayah seperti Aceh Timur sebagai daerah post konflik membutuhkan edukasi tentang keragaman budaya di Aceh Timur (Aceh, Gayo, dan Jawa) untuk membangun pemahaman terkait indahnya keberagaman (Mufti Riyani dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang merupakan penggabungan dari konsep-konsep ilmu social dan alam, menjadi pembelajaran yang cocok untuk menanamkan nilai-nilai social dan kebangsaan. Proses pembelajarannya peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami lingkungan sekitarnya, tetapi juga diharapkan mampu berpikir kritis dan kreatif, serta memiliki sikap toleransi dan menghargai perbedaan (Aprilia.,2022). untuk menjunjung pembelajaran tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang penting. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, mendorong imajinasi peserta didik, serta menciptakan suasana (Maisarah.,2022).

Namun, berdasarkan observasi di kelas IV SDN TEUPIN BATEE, diketahui bahwa proses pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku cetak, guru belum memanfaatkan media pembelajaran lain, terutama media berbasis teknologi. Selain itu, nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila khususnya nilai berkebhinekaan global belum diintegrasikan dalam pembelajaran intrakurikuler, serta juga materi dalam buku cetak IPAS yang digunakan tidak memperkenalkan budaya lokal masyarakat di Aceh Timur (Aceh, Gayo, dan Jawa) padahal capaian pembelajaran (CP) IPAS menuntut peserta didik untuk mengenal dan menjelaskan keragaman budaya di daerahnya sendiri.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bisa mempermudah guru dalam memberikan materi secara kontekstual dan menarik. Media berbasis video dengan konten budaya lokal (Aceh, Gayo dan Jawa) menjadi alternatif yang efektif untuk memperkuat pemahaman peserta didik pada materi “IndonesiaKu Kaya Budaya” sekaligus

menanamkan nilai-nilai berkebhinekaan global. Video pembelajaran dapat memberikan pengalaman visual yang membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitarnya (Aprilia.,dkk.2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berbasis budaya lokal, guna memperkuat aspek berkebhinekaan global pada siswa kelas IV SD dalam topik “IndonesiaKu Kaya Budaya”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Maisarah dkk., 2024). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket. Diharapkan, media yang dikembangkan mampu menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini ialah metode pengembangan (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap utama: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), serta *evaluation* (evaluasi) yaitu penelitian untuk menghasilkan produk pada bidang tertentu, mengkaji kelayakan dan keefektifan produk untuk memastikan ketepatan daya gunanya (Maisarah dkk., 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Teupin Batee. Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur, Prov. Aceh. Subjek penelitiannya ialah 35 siswa kelas IV.

Penelitian ini menerapkan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Data dianalisis melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian media pembelajaran menggunakan skala likert 1-5. Analisis digunakan untuk mengembangkan produk, kelayakan produk, dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

1. Analisis data validasi ahli dan kepraktisan

Tabel 1. Ketentuan pemberian skor kelayakan

Rentang presentasi penilaian	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak

0%-20%

Tidak Layak

Sumber: Legina&Sari, (2022:378)

Tabel 2. Kriteria praktikalitas media

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: Adelweiss (2022:28)

Skor angket validasi dan praktikalitas dianalisis untuk mendapatkan hasil persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase praktisi

F= Skor yang diperoleh

n= Skor maksimum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analisis* (Analisis)

Pada tahapan analisis ini dilakukan melalui observasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Teupin Batee hasil yang didapatkan bahwa dalam pembelajaran IPAS di kelas media pembelajaran yang digunakan terbatas pada penggunaan buku cetak saja, buku tersebut juga belum terdapat materi tentang budaya lokal (suku Aceh, Gayo, dan Jawa) serta juga belum mengintegrasikan nilai Profil Pelajar Pancasila khususnya nilai berkebhinekaan global dalam pembelajaran intrakurikuler.

Kurikulum yang digunakan di kelas IV SDN Teupin Batee adalah kurikulum merdeka. Materi yang digunakan pada media pembelajaran video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa adalah Indonesiku kaya budaya topic b: kekayaan budaya

Indonesia.

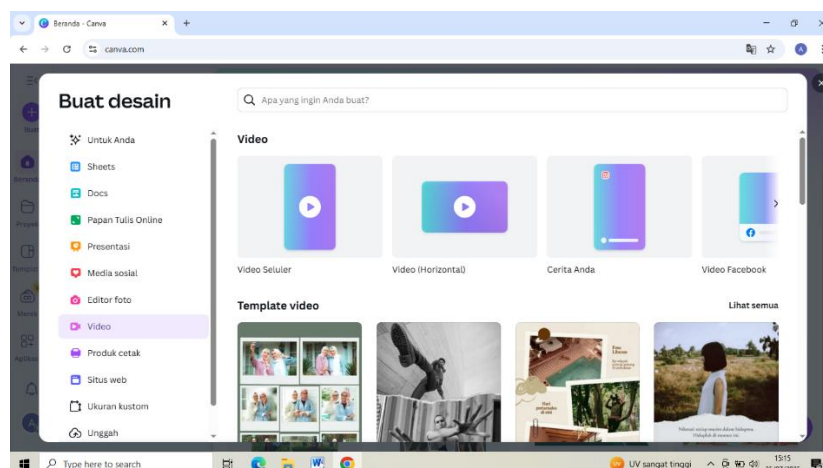
2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan dan desain media video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa dalam hal ini yang pertama adalah pembuatan instrument penilaian media video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa berupaket kelayakan produk yang bersumber dari ahli materi, media, bahasa, ahli elemen berkebhinekaan global, dan ahli soal berkebhinekaan global. Lalu dilakukan juga penyusunan materi media video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa dilakukan pengumpulan sumber referensi materi dengan mengunjungi tempat penjualan kue tradisional, mengunjungi teman atau orang-orang yang memiliki dokumentasi foto pernikahan, foto rumah adat, dan media video tarian tradisional. Dan desain sketsa yang digunakan dalam proses pembuatan media. Rancangan itu dituangkan pada *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan guna menjelaskan fungsi-fungsi yang diterapkan. Perancangan ini dilakukan untuk mengelola informasi dan memudahkan pengguna dalam mengerti tata cara penggunaan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

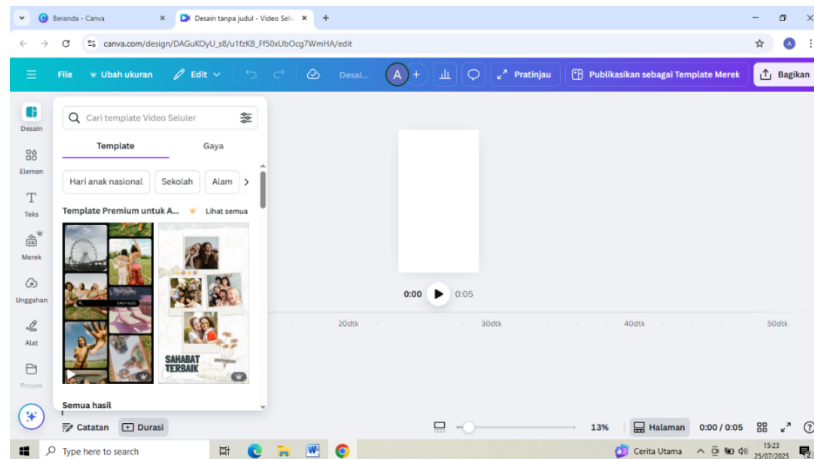
a. Pengembangan Media Video Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Elemen Berkebhinekaan Global

Pada tahapan ini adalah pembuatan media pembelajaran video sesuai dengan materi yang sudah ditentukan. Pada tahapan *development* ini adalah tahapan ADDIE yang memuat kegiatan pembuatan media. Perancangan produk dilakukan dengan aplikasi *canva* dan *capcut*.



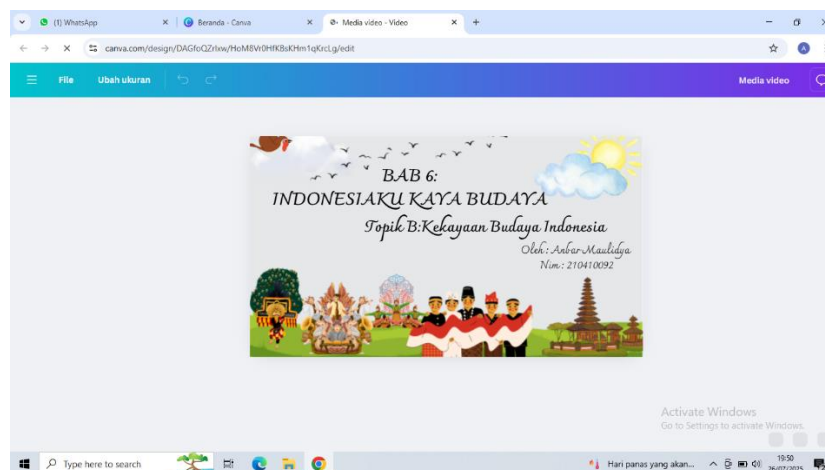
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi *Canva*

Selanjutnya adalah klik pada menu + atau **“buat desain”**. Karena media bersifat video maka klik di menu **“Video”**.



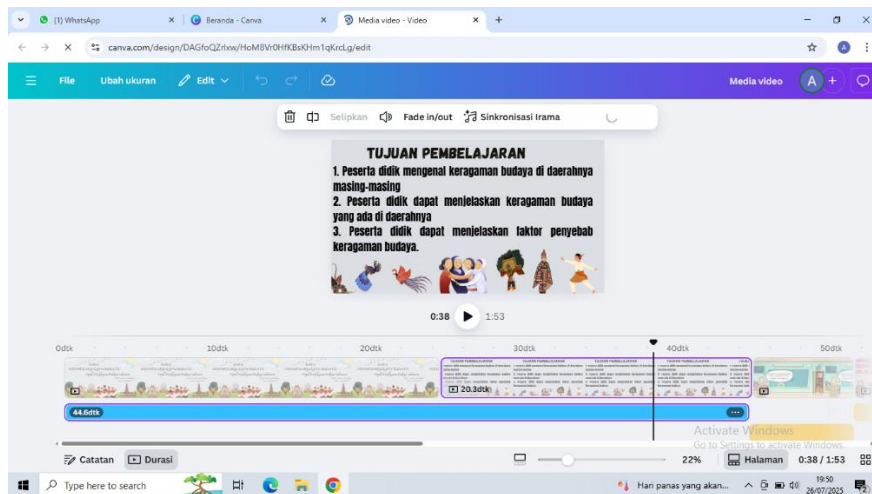
Gambar 2. Tampilan Awal Desain Video

Pada bagian ini berisi tampilan awal dari video. Kemudian, pilih menu **“Elemen”** untuk menentukan gambar, sedangkan menu **“Teks”** untuk membuat teks. Untuk membuat warna background pilih lingkaran warna pada bagian atas. Setelah memilih warna latar belakang dapat dilanjutkan dengan pemilihan elemen yang mau ditambahkan.



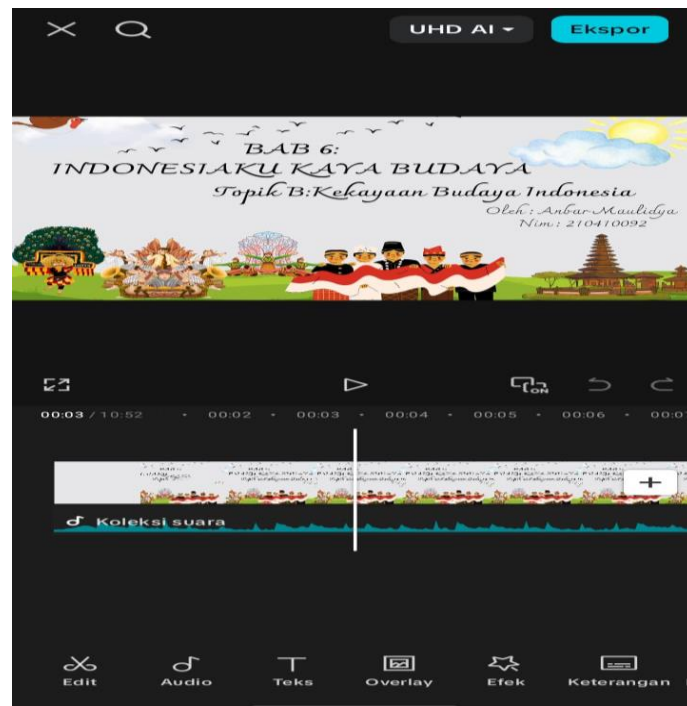
Gambar 3. Tampilan Awal Judul Video

Bagian ini telah ditambahkan elemen dari canva selain judul video, selanjutnya untuk membuat gambar bergerak, klik pada gambar kemudian arahkan pada menu **“animasikan”** lalu gambar akan bergerak sesuai yang diinginkan. Setelah gambar dan teks ditambahkan selanjutnya klik menu **“Unggahan”** untuk menambahkan suara.



Gambar 4. Proses Penambahan Suara

Pada menu “Unggahan” pilih rekaman suara yang sebelumnya telah direkam. Lalu pilih tambahkan dan sesuaikan video dengan suara tersebut. Setelah gambar, teks, suara dan lainnya telah selesai dilanjutkan dengan tahap menyimpan video. Untuk menyimpan video klik pada menu “Bagikan” di bagian pojok kanan, lalu klik “Unduh” kita bisa menyimpan dalam bentuk link atau bentuk mp.4 atau video. Karena media bersifat video maka pilih pada menu “video mp.4”.



Gambar 5. Penambahan Latar Belakang Music Di Capcut

Selanjutnya adalah menambahkan latar belakang suara di aplikasi *Capcut*. Buka aplikasi capcut lalu pilih video dan kemudian pilih latar suara yang diinginkan dan sesuaikan. Setelah selesai, untuk menyimpan video maka klik menu **“Ekspor”** di pojok kanan atas dan video akan diunduh. Terakhir, setelah video diunduh atau disimpan, kita dapat melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu validasi ke validator.

b. Validasi Kelayakan Produk

Validasi dilakukan oleh lima ahli yaitu ahli materi, media, bahasa, ahli elemen berkebhinekaan global, serta ahli soal berkebhinekaan global yang merupakan dosen program studi PGSD Universitas Samudra. Pada validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Mahliannurrahman, S.Pd.I., M.Pd mendapatkan persentase 96,36% yang berkategori “Sangat Layak”, ahli media dinilai oleh Bapak Muhammad Febri Rafli, S.Pd., M.Pd mendapat Persentase 93,33% yang berkategori “Sangat Layak”, ahli bahasa dinilai oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd mendapat persentase 86,66% berkategori “Sangat Layak”, ahli elemen berkebhinekaan global dinilai oleh Bapak Mahliannurrahman, S.Pd., I., M.Pd mendapatkan persentase 90% kategori “Sangat Layak”, dan ahli soal berkebhinekaan global dinilai oleh Ibu Senny Widia Oktari, S.Pd., M.Pd mendapat persentase 100% berkategori “Sangat Layak”.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahapan selanjutnya dari ADDIE ialah implementasi. Implementasi merupakan tahap di mana seluruh rancangan produk yang telah dikembangkan mulai diterapkan, setelah melewati proses revisi sebelumnya. pada penelitian ini melibatkan satu praktisi guru. Praktisi guru tersebut yaitu guru kelas IV SDN Teupin Batee yaitu ibu Marwiah, S.Pd hasil dari praktisi guru mendapat persentase 94,44% berkategori “Sangat Praktis”. Sedangkan pada ujicoba lapangan kepada 35 siswa kelas IV SDN Teupin Batee mendapat persentase 95,74% berkategori “Sangat Praktis”.

Penguatan nilai berkebhinekaan global siswa pada penggunaan media pembelajaran video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD dilakukan pemberian soal berkebhinekaan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran video. Sebelum penggunaan media pembelajaran video pemberian soal dilakukan pada 35 siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda memperoleh nilai rerata 73 kriteria kurang baik, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran video juga dilakukan pemberian soal berkebhinekaan global yang berbeda

dengan sebelumnya, memperoleh nilai rerata 91 kriteria sangat baik.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi adalah tahap untuk membandingkan hasil saat uji validasi dan uji praktikalitas. Proses evaluasi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa pada materi Indonesiaku kaya budaya.

Tabel 3. Rekapitulasi Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Video Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Elemen Berkebhinekaan Global Siswa Pada Materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD

Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	53	96,36%	Sangat Layak
Ahli Media	70	93,33%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	39	86,66%	Sangat Layak
Ahli Elemen Berkebhinekaan Global	45	90%	Sangat Layak
Ahli Soal Berkebhinekaan Global	75	100%	Sangat Layak
Praktisi Guru	85	94,44%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	47,87	95,74%	Sangat Praktis

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa pada materi Indonesiaku kaya budaya menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama yaitu *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Validasi dari ahli materi mendapati skor 96,36% berkategori “Sangat Layak”, validasi ahli media skor 93,33% berkategori “Sangat Layak”, ahli bahasa mendapati skor 86,66% berkategori “Sangat Layak”, validasi ahli elemen berkebhinekaan global mendapati skor 90% berkategori “Sangat Layak”, dan validasi ahli soal berkebhinekaan global mendapati

skor 100% berkategori “Sangat Layak”. Kepraktisan media pembelajaran dari praktisi guru mendapati skor 94,44% berkategori “Sangat Praktis” sedangkan untuk uji coba lapangan kepada 35 siswa mendapati skor 95,74% berkategori “Sangat Praktis”. Hasil penguatan nilai berkebhinekaan global siswa pada penggunaan media pembelajaran video berbasis budaya lokal pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV memperoleh hasil nilai rerata 91 kriteria sangat baik. Maka, dapat diketahui bahwa media video berbasis budaya lokal untuk penguatan elemen berkebhinekaan global siswa pada materi IndonesiKu Kaya Budaya sangat layak dan sangat praktis diterapkan sebagai media pembelajaran. Saran agar sekolah mengadakan pelatihan pengembangan media berbasis digital serta guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital terutama media video dan diharapkan juga untuk penelitian selanjutnya adalah melanjutkan penelitian hingga tahap efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59-68.
- Aprilia, R., & Harturik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-15040.
- Arwin, A., Anita, Y., Helsa, Y., Kenedi, A. K., & Fransyaigu, R. (2022). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Blended Learning untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 111-120.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863-869.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pendagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.
- Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(1), 84-96.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di

- sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Juliati, J., Syifa, R., & Fransyaigu, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 050670 Pantai Gemi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1788-1796.
- Kenedi, A. K., Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Hamimah, J., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R., (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 10(2, Oktober), 151-161.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R., (2022). Menyusun cerita praktik baik pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 43-49.
- Mahlianurrahman, M., Aini, Z., Rafli, M. F., Sari, C. K., & Oktari, S. W. (2025). Hambatan Penerapan Pembelajaran Etika Lingkungan Sesuai Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 1-9.
- Mahlianurrahman, M., Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257-265.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 999-1008.
- Putra, A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 5(1), 68-74.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan

Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.

Ramadhani, D., Kenedi, A.K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V.M.A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek penguatan Profik Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.

Rahadhani, D., Kenedi, A. K., Helsa, Y., Handrianto, C., & Wardana, M. R. (2021). Mapping higher order thinking skills of prospective school teachers in facing society 5.0. *Al Ibrida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 178-190.

Riyani, M., & Aprilia, R. (2023, March). Visual and Non-literal Literacy as Diversity Literacy Modalities in the New Generation in Post-conflict Areas. In *Filth Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2022)* (pp. 277-289). Atlantis Press.

Sidiq, F., Ayudia, I., Sarjani, T.M., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 69-75.