

1. Pendahuluan

Ciri paling utama pada abad 21 adalah tidak dapat dipisahkannya teknologi dan informasi dari berbagai bidang kehidupan (Windiyani, 2019: 5). Hal tersebut menjadikan pemanfaatan teknologi dan informasi yang baik akan mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik tanpa terkecuali pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Boss & Kivunja (dalam Zakiah dkk, 2020: 286) menyampaikan bahwa keterampilan abad 21 ditandai dengan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.

Keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dapat dikuatkan pada siswa melalui variasi bentuk atau model pembelajaran di kelas. Peneliti telah mencoba menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam penerapannya, peneliti menjumpai suatu keadaan dimana anak lebih kritis melalui sajian permasalahan sehari-hari. Anak mampu menganalisis inti dari permasalahan yang disajikan, memberikan hipotesis-hipotesisnya, tanggapan terhadap suatu permasalahan atau bahkan memberikan solusi. Sedangkan pada pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan melalui kelompok kecil, anak menunjukkan kreativitas masing-masing yang kemudian mereka kolaborasikan bersama teman satu kelompok hingga menjadi produk final dari proyek yang dikerjakan bersama teman-temannya. Hal tersebut menjadi latar belakang utama bagi peneliti untuk menyampaikan bahwa model pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan abad 21 pada siswa. Khoerunnisa & Aqwal (dalam Salhuteru dkk, 2023: 539) menyampaikan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi peserta didik sehingga guru harus memiliki wawasan terkait model-model pembelajaran yang sesuai dengan macam-macam kebutuhan peserta didik di kelasnya. Disampaikan oleh Lestari dkk. (dalam Salhuteru 2023: 540), pada penerapan Kurikulum Merdeka yang sudah berjalan selama kurang lebih tiga tahun model-model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah di antaranya seperti *problem-based learning*, *discovery-based learning*, *project-based learning*, dan lain sebagainya.

Pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tejawati dkk. 2021 berjudul *Prototipe Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android*, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji literatur tentang teori media pembelajaran dan berbagai jenis pengembangan

aplikasi berbasis android yang kemudian menghasilkan aplikasi media pembelajaran lalu lintas berbasis android. Sementara itu pada penelitian yang lain, Suardi M dengan judul penelitiannya yaitu *Prototipe Model Pembelajaran Adabul Muta'allim Untuk Meningkatkan Karakter Siswa yang menggambarkan tentang sintaks model yang dimulai dari motivasi, eksplorasi, belajar partisipatif, investigasi, konsepsi, review, dan tahap terakhir adalah penilaian*. Hampir mirip dengan dua penelitian sebelumnya Aji, N.H, 2021 juga melakukan penelitian dengan judul *Prototype Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya*. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan menjelaskan hasil pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya.

Mendasar pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan tersebut membuktikan bahwa penggunaan penggunaan teknologi digital berupa aplikasi pada android yang dipadukan dalam suatu sintaks-sintaks model pembelajaran dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Berangkat dari kesimpulan tersebut, maka peneliti meyakini bahwa perlu dilakukannya penelitian pengembangan model pembelajaran dengan memasukan unsur teknologi digital didalamnya sebagai wujud penyesuaian terhadap tuntutan perkembangan zaman sehingga kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat dan pada akhirnya dapat mengembangkan kemampuan abad 21 pada siswa. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan berdasarkan dua model pembelajaran yang sudah ada yaitu model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning (PBL)* dan Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning (PjBL)* serta dengan penyesuaian kemajuan teknologi dan informasi pada abad 21.

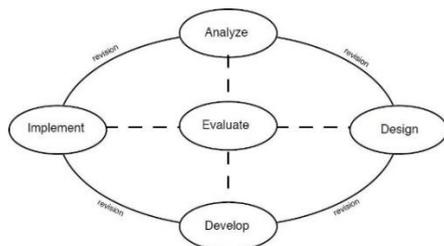
2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model penelitian ADDIE. Borg and Gall (dalam Puspitasari & Aprinastuti, 2023: 328) menyampaikan metode ini bertujuan memvalidasi dan mengembangkan produk. Sementara itu, Januszewski dan Molenda (dalam Cahyadi, 2019: 36) menyampaikan bahwa Model ADDIE memiliki esensi yaitu membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah urutan yang logis. Sugihartini & Yudiana (2018:280)

juga menyampaikan pemikiran yang kurang lebih sama di mana dikatakan bahwa model penelitian ini menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan yang instruksional. Pendapat para ahli tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti sehingga pada akhirnya peneliti memutuskan untuk menggunakan model penelitian ADDIE.

Tahapan model penelitian ADDIE di antaranya adalah (a) *Analyze* (Analisis), peneliti menganalisis karakteristik siswa berhubungan dengan hasil yang hendak dicapai, (b) *Design* (Perancangan), peneliti merancang model pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, (c) *Develop* (Pengembangan) peneliti mengembangkan, menyusun, dan membuat model pembelajaran berdasarkan model rancangan pada tahapan sebelumnya, (d) *Implement* (Implementasi) peneliti mengujicobakan rancangan model pembelajaran, (e) *Evaluate* (Evaluasi), peneliti mengevaluasi model pembelajaran yang dikembangkan pada setiap tahapan termasuk pada saat proses implementasi. Evaluasi diadakan dengan perbaikan jika dibutuhkan selama pengembangan dilakukan.

Prosedur model penelitian ADDIE dapat dicermati melalui gambar tahapan model penelitian ADDIE berikut.



Gambar. 1 Tahapan Model Penelitian ADDIE 1

Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Bohol yang berada di Dusun Gamping, Desa Bohol, Kapanewon Rongkop, Kabupaten Gunungkidul yang terdiri dari 10 orang peserta didik semester ganjil tahun pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini akan mendeskripsikan perancangan Model Pembelajaran A.S.A.P Berbasis Aplikasi *Capcut* untuk Siswa Kelas 5. Model pembelajaran A.S.A.P adalah model pembelajaran yang memadukan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. Model A.S.A.P ini memiliki 4 sintaks atau langkah pembelajaran yaitu *Analyze* (Analisis Masalah), *Solution* (Pemecahan Masalah), *Action Based Group Project* (Aksi berbasis proyek berkelompok), dan *Peer Sharing* (Berbagi ke sesama teman).

Pada sintaks pertama *Analyze* (Analisis Masalah), guru akan memberikan permasalahan awal yang kemudian perlu dianalisis oleh siswa. Dalam menganalisis masalah siswa dan guru akan banyak berdiskusi. Kegiatan diskusi ini juga bisa dilakukan dengan kelompok kecil. Kemudian dari hasil analisis tersebut akan dilanjutkan dengan melakukan pemecahan masalah. Pemecahan masalah ini dilakukan pada sintaks yang kedua yaitu *Solution* (Pemecahan Masalah). Dari pengalaman belajar yang dilakukan pada sintaks pertama dan kedua, selanjutnya siswa diajak untuk membuat proyek yang nantinya dapat dibagikan kepada orang lain sehingga ilmu yang mereka peroleh dapat berkembang dan memiliki tindak lanjut serta bermanfaat bagi diri sendiri dan orang-orang disekitarnya. Pelaksanaan proyek ini dilakukan secara berkelompok pada sintaks yang ketiga yaitu *Action Based Group Project* (Aksi berbasis proyek berkelompok). Kegiatan dimulai dari perencanaan, pembuatan proyek serta menguji kelayakannya oleh siswa. Guru mendampingi selama proses ini berlangsung. Ketika proyek telah sesuai, maka dilanjutkan dengan sintaks yang keempat yaitu *Peer Sharing* (Berbagi ke sesama teman). Kegiatan berbagi pada sintaks yang keempat ini bisa dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan tergantung pada proyek yang dibuat siswa. *Peer Sharing* bisa dilakukan dengan mempresentasikan proyek dihadapan siswa lain, kampanye di lingkungan sekolah, menempelkan pada majalah dinding sekolah, melalui akun media sosial, dan lain sebagainya

Dalam penelitian ini, model pembelajaran A.S.A.P yang diujicobakan di SDN Bohol Rongkop dilakukan dengan berbasis aplikasi *capcut*. Aplikasi *capcut* adalah aplikasi editor video yang disediakan untuk ponsel baik itu android maupun iOS. Menurut Pahmi (2022), platform pengeditan video digital ini menyediakan layanan penambahan klip, pemangkasan klip, penyesuaian posisi serta penambahan musik yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi untuk melihat isi pesan dalam video yang diproduksi.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba model pembelajaran A.S.A.P dengan menggunakan model penelitian ADDIE pada mata pelajaran PPKn di kelas 5 SDN Bohol Rongkop. Berikut ini merupakan deskripsi lengkap hasil dari uji coba pengembangan model pembelajaran A.S.A.P yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

Analyze (Analisis). Pada tahap Analisis ini, peneliti melakukan observasi dalam pembelajaran PPKn di kelas V SDN Bohol. Observasi ini dilakukan dalam rangka menemukan permasalahan yang kemudian menjadi akar pengembangan model pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan permasalahan pembelajaran yaitu belum adanya media yang digunakan guru ketika mengajar, kegiatan belajar masih berpusat pada guru, belum ada pemanfaatan IT, model pembelajaran yang digunakan belum inovatif. Untuk memperkuat data dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa mengenai kebutuhan belajar dan potensi yang dapat dikembangkan untuk dasar pemecahan masalah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2023 menunjukkan hasil bahwa siswa kesulitan memahami materi dan merasa bahwa pelajaran yang mereka ikuti membosankan. Siswa tersebut mengatakan bahwa mereka ingin pembelajaran yang menarik. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa para siswa ini ternyata mampu menggunakan gawai dengan baik, khususnya pada aplikasi pembuatan video yaitu *Capcut dan tiktok*. Namun sebanyak 8 dari 10 siswa menyatakan lebih sering menggunakan aplikasi *capcut* karena fitur yang ditawarkan untuk mengedit video lebih mudah dan lengkap.

Design (Perancangan). Proses analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan yang telah berhasil mengidentifikasi permasalahan di kelas tersebut menjadi akar pengembangan dari model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan konsep dua model pembelajaran yaitu *problem based learning* (PBL) dan *project based learning* (PjBL) dengan permasalahan yang telah teridentifikasi. Hal tersebut menghasilkan rancangan awal untuk pengembangan sintaks dalam model pembelajaran yang menitikberatkan pada (1) analisis permasalahan kontekstual, (2) proses penyelidikan atau *inquiry*, (3) penataan hasil temuan dalam belajar serta pendistribusian temuan selama pembelajaran kepada rekan sejawat di kelas, dan (4) pengerjaan tugas secara berkelompok kecil dengan teman satu kelas.

Develop (Pengembangan). Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan prototype model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut* untuk siswa kelas 5. Model A.S.A.P ini merupakan akronim yang diambil dari sintaks-sintaks pada prototype model pembelajaran tersebut, yang meliputi *Analyze*

(Analisis Masalah), *Solution* (Pemecahan Masalah), *Action Based Group Project* (Aksi berbasis proyek berkelompok), dan *Peer Sharing* (Berbagi ke sesama teman). Keempat sintaks pada model pembelajaran A.S.A.P ini merupakan perpaduan dari dua model pembelajaran yaitu *problem based learning* (PBL) dan *project based learning* (PjBL). Mendasar pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada awal penelitian, dimana guru masih terkendala dalam penyampaian materi yang masih bersifat *teacher center* dan belum adanya penerapan model pembelajaran inovatif, serta kebutuhan siswa terhadap kegiatan belajar yang menarik, maka peneliti memadukan model *problem based learning* (PBL) dan *project based learning* (PjBL). Kedua model pembelajaran ini dipilih oleh peneliti karena dapat mengaktifkan siswa, sehingga siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar. Sesuai dengan pendapat dari Anugraheni (dalam Pamungkas dkk., 2020:288) yang menyampaikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* (PBL) melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan suatu permasalahan nyata. Sementara itu Sunyoung dan Capraro (dalam Puspitasari dkk., 2020: 72) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* memiliki fungsi utama yaitu memberdayakan peserta didik dan membangun pembelajaran yang aktif. Dalam penerapan model pembelajaran ini, peneliti juga memanfaatkan kemampuan dan minat siswa yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi pembuatan video, yaitu *Capcut*.

Implement (Implementasi). Implementasi dari prototype model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut* untuk siswa kelas 5 ini dilaksanakan dalam dua pertemuan pada tanggal 22 November 2023 dan 29 November 2023. Sintaks *Analyze* dan *Solution* dilakukan pada pertemuan pertama. Sintaks *Action Based Group Project* dan *Peer Sharing* dilaksanakan pada pertemuan kedua.

Dari tahap mengimplementasikan prototype model pembelajaran tersebut, diperoleh hasil dari 10 siswa, seluruhnya tampak aktif dalam kegiatan belajar. Siswa antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan belajarnya. Semua siswa ikut berperan dalam setiap proses pembelajarannya. Aplikasi *Capcut* yang digunakan juga dapat menambah motivasi belajar siswa. Selain itu, kreativitas siswa juga semakin terasah dengan penggunaan model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut* ini. Penelitian ini dilakukan terbatas pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 semester 1 pada bab kedua yaitu materi tentang norma. Materi ini dipilih oleh peneliti berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa pada materi ini siswa masih kesulitan. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara terhadap guru kelas, dimana dari 20 siswa, terdapat 7 anak yang nilainya masih dibawah batas kriteria minimal. Adapun uraian kegiatan pada setiap sintaksnya berikut ini penjabarannya. Pada sintaks pertama yaitu *Analyze* (Analisis Masalah), siswa dihadapkan pada permasalahan yang berkaitan dengan materi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan disajikan oleh guru dalam bentuk video. Siswa melakukan analisis masalah terhadap pelanggaran norma yang terjadi serta jenis norma apa yang dilanggar.

Pada sintaks kedua *Solution* (Pemecahan Masalah), siswa melakukan diskusi kelompok. Mereka berdiskusi mengenai sikap apa yang seharusnya dilakukan jika mereka berada pada situasi permasalahan tersebut. Kemudian siswa juga menjelaskan alasan yang mendasari sikap yang mereka ambil untuk memecahkan masalah. Setelah permasalahan selesai dipecahkan, kemudian guru mempersiapkan siswa untuk menuju pada sintaks yang ketiga. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai tindak lanjut dari pengetahuan yang sudah mereka peroleh. Tindak lanjut tersebut berupa kegiatan berbagi, dalam kegiatan diskusi disepakati bahwa untuk berbagi, para siswa akan melakukan proyek yaitu membuat video iklan layanan masyarakat. Dengan memanfaatkan kelebihan dan minat para siswa dalam menggunakan aplikasi pembuatan video, maka diputuskan proyek yang dilakukan memanfaatkan aplikasi *capcut*. Dalam diskusi tersebut juga disepakati waktu pembuatan pengambilan video adalah 1 minggu untuk menuju pada sintaks ketiga atau tahap pembelajaran yang selanjutnya.

Pada sintaks ketiga *Action Based Group Project* (Aksi berbasis proyek berkelompok), siswa berdiskusi dan bekerja secara berkelompok dalam membuat proyek agar tidak semakin banyak pelanggaran norma, maka bagaimana cara mereka berbagi, lalu apa yang akan dibuat untuk media berbagi tersebut. Sebelum proyek dilakukan, terlebih dahulu telah dilakukan diskusi sehingga menemukan kesepakatan mengenai waktu dan tahapan pembuatan proyek kelompok tersebut. Pada tahap ini siswa mengerjakan proyek pembuatan video iklan layanan masyarakat terkait penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan aplikasi *capcut*. Selain itu, siswa

juga melakukan konsultasi dengan guru terkait kelayakan dari produk yang dibuat dalam proyek mereka.

Setelah proyek selesai kemudian masuklah pada sintaks yang terakhir yaitu *Peer Sharing* (Berbagi ke sesama teman). Pada sintaks terakhir ini, para siswa melakukan presentasi. Ketika presentasi mereka memperoleh masukan dan saran sebagai bahan perbaikan proyek, kemudian setelah diperbaiki maka produk yang dibuat dari hasil proyek bersama tersebut dapat dibagikan kepada teman yang lain (bisa lingkungan di luar kelas).



Gambar. 2 Sintaks *Analyze* Model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut*



Gambar. 3 Sintaks *Solution* Model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut*



Gambar. 4 Sintaks *Action Based Group Project* Model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut*



Gambar. 5 Sintaks *Peer Sharing* Model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut*

Evaluate (Evaluasi). Pada tahap evaluasi ini, peserta didik dengan bantuan fasilitator (peneliti) melakukan refleksi singkat. Melalui refleksi siswa menyampaikan pengalaman belajarnya selama menggunakan model pembelajaran yang tengah dikembangkan peneliti. Peserta didik menyampaikan refleksinya yang cukup positif di mana disampaikan pembelajaran menyenangkan dan tidak membuat bosan. Sementara itu, melalui kacamata observasi peneliti peserta didik memang menunjukkan respon yang selaras dengan refleksinya. Hal di atas menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran A.S.A.P yang peneliti kembangkan mendapatkan respon positif dari peserta didik selaku subyek penelitian.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan yaitu pengembangan model pembelajaran A.S.A.P yang dikembangkan melalui penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE di mana peneliti melakukan proses *Analyze* untuk mengidentifikasi kebutuhan, kemudian hasil tahap *Analyze* digunakan untuk merancang model pembelajaran pada tahap *Design*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti melakukan proses *Analyze* untuk mengidentifikasi kebutuhan, kemudian hasil tahap *Analyze* digunakan untuk merancang model pembelajaran pada tahap *Design*. Sehingga rancangan yang sudah jadi dikembangkan pada tahap *Develop* kemudian diimplementasikan pada tahap *Implement* dan dievaluasi pada tahap *Evaluation*. Adapun sintaks atau tahapan-tahapan yang dilakukan pada model pembelajaran A.S.A.P yang dikembangkan melalui penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis Masalah), *Solution* (Pemecahan Masalah), *Action Based Group Project* (Aksi berbasis proyek berkelompok), dan *Peer Sharing* (Berbagi ke sesama teman).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 10 siswa kelas V, seluruhnya tampak aktif dalam kegiatan belajar, indikator keaktifan siswa diidentifikasi dari antusias ketika mengikuti setiap tahapan kegiatan belajarnya. Semua siswa ikut berperan dalam setiap proses pembelajarannya. Aplikasi *Capcut* yang digunakan juga dapat menambah motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar tersebut juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai batas kriteria minimal ketuntasan yang awalnya hanya sebanyak 3 siswa menjadi 8 siswa

dari jumlah seluruhnya 10. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa peningkatan tersebut dari pencapaian KKM hanya sebesar 30% siswa menjadi 80%. Selain itu, kreativitas siswa juga semakin terasah dengan penggunaan model pembelajaran A.S.A.P berbasis aplikasi *Capcut* ini.

Daftar Pustaka

- Aji, N. H & Puspasari, D. (2021). Prototype Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 300-311. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p300-311>
- 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>
- Pahmi, et.al. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1).
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287-293. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>
- Puspitasari, A.D & Aprinastuti, C. (2023). Pengembangan Prototype Media Pembelajaran Pizza Skittle Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. <https://e-conf.usd.ac.id/index.php/usdbsh/usdbsh2023>
- Puspitasari, L. Dkk (2020). Penerapan Project Based Learning (PjBL) Terbimbing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa pada Konsep Momentum, Impuls, dan Tumbukan. Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya. UIN Syahada. <https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.2.4959>
- Salhuteru, J. Dkk (2023). Model-Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *DIDAXEI*, 4(1), 536-550. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/760>
- Suardi M. (2023). Prototipe Model Pembelajaran Adabul Muta'allim Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 6(1),

- 5662-5672.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3755>
- Sugihartini, N. & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. Ejournal Undhiksa. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tejawati, dkk. (2021) Prototipe Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *METIK Jurnal: Jurnal Universitas Mulia*, 5(1).
<https://doi.org/10.47002/metik.v5i1.210>
- Windyarini, S. (2019) Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas (Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad 21). Yogyakarta: Dee Publish.
- Zakiah, N. E. Dkk (2020). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Jurnal Unigal*, 5(2). Doi: <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194>