



## Pengembangan Materi Ajar Cerita Pendek Berbantuan Media Aplikasi Kinemaster di Kelas IX SMP Swasta Jambi

Yusniati Zai

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: [zaiyusni09@gmail.com](mailto:zaiyusni09@gmail.com)

**Abstract:** *This research objectives to decide the approach of developing brief tale teaching substances assisted through the Kinemaster software media in class IX SMP and to determine the feasibility of products produced the use of the Kinemaster utility for short story material in elegance IX SMP. This research makes use of research and development methods using the Borg and Gall method with stages of dreams and problem assessment, product layout, product improvement, product validation, product revision, and product testing. The feasibility value calculation is decided the usage of a Linkert scale based totally on the validation effects of material experts and media experts. The fabric development technique was completed to feature several contributions in developing the prevailing quick story textual content cloth into even higher ceren textual content material. The studies outcomes display that the product due to the research "development of brief story coaching substances Assisted via Kinemaster utility Media in magnificence IX of Jambi non-public center faculties" is included in the "super" class. that is based on the effects of fabric professional validation with a score of ninety% in the "superb" class and media professional validation with a rating of 80% inside the "exquisite" category, similarly to an evaluation with the useful resource of Indonesian language instructors with a score of 80 4% in the "top notch" magnificence. " and additionally the evaluation outcomes from students with a score of 92% in the "excellent" category. for that reason, the product is asserted appropriate to be used within the studying system.*

**Keyword:** *coaching fabric improvement, brief story textual content, Kinemaster utility*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar cerita pendek berbantuan media software Kinemaster di kelas IX SMP serta buat mengetahui kelayakan produk yg didapatkan menggunakan aplikasi Kinemaster terhadap materi cerita pendek di kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini memakai metode penelitian dan pengembangan (research and devolepment) dengan memakai mekanisme Borg and Gall dengan tahapan analisis kebutuhan dan duduk perkara, desain produk, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, serta uji coba produk. Perhitungan nilai kelayakan ditentukan memakai menggunakan skala linkert terhadap yg akan terjadi validasi ahli materi serta pakar media. Proses pegembangan materi dilakukan buat menambahkan beberapa donasi di berbagi materi teks cerita pendek yg telah ada menjadi materi teks ceren yang lebih baik lagi. akibat penelitian memberikan bahwa produk yg dihasilkan asal penelitian "Pengembangan bahan ajar Cerita Pendek Berbantuan Media aplikasi Kinemaster di Kelas IX SMP swasta Jambi" termasuk di kategori "sangat baik". Hal ini berdasarkan kepada yg akan terjadi validasi pakar materi dengan nilai 90% menggunakan kategori "Sangat Baik" dan validasi ahli media menggunakan nilai sebesar 80% dengan kategori "sangat baik", serta evaluasi sang guru bahasa Indonesia menggunakan nilai sebanyak 84% dengan kategori "sangat baik" dan jua yg akan terjadi penilaian berasal siswa memakai nilai 92% dengan kategori "sangat baik". menggunakan demikian, produk dinyatakan layak dipergunakan di kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan materi ajar, Cerpen, Kinemaster.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha bersiklus yang bertujuan buat mewujudkan suasana belajar mengajar pada dalama kelas, sebagai akibatnya siswa bisa membuat kemampuan atau kompetensi yang terdapat pada dirinya. Proses Pendidikan pada sekolah bisa terealisasi guru dan siswa. pada proses Pendidikan ada terciptalah pembelajaran pada dalam kelas. Pembelajaran adalah hubungan interaksi antara siswa dan guru. Salah satu pembelajaran pada dunia Pendidikan yaitu materi pembelajaran bahasa Indonesia. Secara awam, bahasa Indonesia

artinya alat komunikasi bagi seluruh rakyat negara Indonesia. Dalam K13 pembelajaran bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis teks, salah satu teks yang dapat dikembangkan yaitu teks cerpen. Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perubahan, maka pendidik perlu melakukan perubahan pada proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yg semakin pesat, memiliki akibat positif bagi global Pendidikan. keliru satu perubahan yang dialami pada dunia Pendidikan ketika ini adalah pembelajaran yang selama ini dilakukan hanya di kelas saja, kini dapat dilaksanakan dimana saja serta kapan saja. yg ialah, pembelajaran tidak lagi berfokus di satu kawasan saja, tetapi telah mampu dilaksanakan dimana saja serta kapan saja dan dengan siapa saja. Perubahan kedua yg diakibatkan sang perkembangan teknologi yaitu materi pembelajaran yang dulunya masih pada bentuk bahan ajar, sekarang bisa diubah dalam bentuk yg lebih menarik menggunakan adanya bantuan teknologi.

Pada Pendidikan, perkembangan teknologi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terkhusus pada maetri ajar yg ikut transformasi ke arah yg lebih maju serta canggih. Perkembangan bahan ajar merupakan suatu proses dan cara agar bahan-bahan yg dipergunakan peserta didik dan pengajar dalam proses pembelajaran menjadi baik, lengkap, dan luas serta sistematis serta bisa mempermudah pengajar dalam proses belajar mengajar. dengan adanya perkembangan materi ajar bisa menarik minat dan perhatian peserta didik dan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran. bahan ajar memiliki peran ppenting dalam proses pembelajaran pada pada kelas, bahan ajar digunakan sebagai bahan yang digunakan pengajar dan siswa pada pada proses pembelajaran.

Sejauh ini masih banyak ada sekolah-sekolah yg masih ketinggalan dalam materi pembelajaran yang digunakan dalam kelas, tekhusus pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama swasta Jambi Medan. berdasarkan yang akan terjadi pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa masih banyak ada peserta didik yang kurang bersemangat pada proses belajar mengajar di pada kelas. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih hanya berfokus di media cetak saja. Padahal kenyataannya pada sekolah ptersebut tersedia sarana yang bisa menunjang proses pembelajaran yang lancer, efektif, dan efesien.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa materi pembelajaran di SMP Swasta Jambi perlu dikembangkan lagi. Peneliti berharap menggunakan adanya pengembangan materi ajar bisa membangun proses belajar menggunakan baik, menarik, tidak membosankan, serta mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa serta mampu memotivasi peserta didik pada belajar bahan ajar cerita pendek. keliru satu cara berbagi bahan ajar yaitu menggunakan

memanfaatkan media yang telah ada. Media mewujudkan konsep atau gagasan serta memotivasi siswa buat lebih aktif lagi pada belajar. Bagi siswa, media bisa dijadikan menjadi alat buat berpikir kritis. Selainitu, media dapat mempermudah tugas guru dan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang dipengaruhi. seorang pendidik berperan sebagai pencipta yakni menciptakan serta memanfaatkan media yang tepat serta efisien dan memuaskan.

Sesuai permasalahan yang ditemukan maka satu media yang dipergunakan dalam mengembangkan materi ajar yg berbentuk audiovisual. Penelitian terdahulu ihwal pengembangan bahan ajar diteliti oleh Mawarni (2022) dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa dengan adanya pengembangan materi ajar dalam bentuk video mampu menyampaikan sebuah pengalaman yg baru yang lebih menyenangkan serta bisa menarik minat siswa pada berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran serta layak diterapkan di pada kelas. Selanjutnya, penelitian yg dilakukan sang Efendi (2022) di penelitian ini mengefektifkan pembelajaran dan mengubah persepsi peserta didik dan menghasilkan sebuah produk berbentuk video dalam pembelajaran.

Salah satu media yg dipergunakan buat mengembangkan bahan ajar yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yakni Anggraini, dkk (2022) penelitian terdahulu diketahui bahwa hasil analisis data menunjukkan media perangkat lunak Kinemaster layak digunakan menjadi media pengembangan materi ajar.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian yg berjudul “Pengembangan materi ajar Cerita Pendek Berbantuan Media perangkat lunak Kinemaster pada Kelas IX Sekolah Menengah Pertama swasta Jambi”.

## **KAJIAN TEORETIS**

### **Pengembangan Materi Ajar**

Pengembangan menurut Priambodo (2020) merupakan proses mengubah spesifikasi produk menjadi bentuk fisik yang diimplimentasikan. Di samping itu, Basri (2021) menjelaskan bahwa pengembangan meliputi tindakan memperluas, kesempatan, mengakui keberhasilan, dan mengintergrasikan kemajuan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan proses memperbaiki produk yang sudah ada ke arah yang lebih efektif dan efisien.

## **Materi Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan peserta didik serta pengajar. Pembelajaran pula artinya sebuah aktivitas yang mempunyai tujuan buat membantu proses belajar siswa, disusun secara jelas buat mendukung terjadinya proses belajar mengajar antara guru serta siswa. menurut sirkulasi Bhavioristik (dalam Hamdani, 2011), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan perjuangan guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Churri serta Agung (dalam Parangin-angin, 2022) berpendapat juga segala jenis pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang wajib dikuasai peserta didik untuk memenuhi kompetensi inti serta kompetensi dasar.

## **Cerita Pendek**

Cerpen menurut Novita (2020) adalah cerita yang bisa dibaca dalam kurung ketika setengah sampai dua jam yg tentunya jauh lebih singkat daripada novel. ad interim, menurut Sumardjo (2007) sebuah cerpen yg baik artinya cerpen yg adalah suatu kesatuan bentuk utuh, semuaya pas, dan mengandung suatu arti. Pengertian yang sama dikemukakan sang Keraf (Fadillah, 2022) bahwa cerpen bisa dikategorikan pada narasi, yakni suatu bentuk yang mengisahkan suatu kejadian atau insiden seakan-akan pembaca melihat atau merasakan kisah tadi. menurut Tharboni (Firmansyah, 2020) sebuah cerpen terdiri atas beberapa struktur yakni orientasi, komplikasi, serta resolusi. Jadi, bisa disimpulkan bahwa cerita pendek ialah salah satu karya sastra berbentuk fiksi.

## **Aplikasi Kinemaster**

Kinemaster ialah *software* edit video berfitur lengkap buat perangkat Ios dan Android. Khaira (dalam Wastriami, 2022) bahwa penggunaan software Kinemaster dalam mengelola serta menghasilkan materi pembelajaran yg akan diberikan oleh pendidik terhadap siswa yg diajarkan pada proses pembelajaran yang bisa dibuat sebagai video animasi sehingga dapat memudahkan pengajar dalam penyampaian materi dan penerimaan materi secara efektif dan efesien antara pendidik serta siswa sinkron menggunakan yang dibutuhkan yaitu dengan penyampaian materi pembelajaran yang menarik sebagai akibatnya siswa tidak bosan dengan menggunakan media mirip audiovisual, video, gambar-gambar penuh rona serta animasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah pengembangan yang tak jarang dikenal dengan *aResearch and Devolepment* (R&D) yang bertujuan buat mengembangkan materi ajar cerpen. menurut Sugiyono (2014) metode R & D adalah metode yg dipergunakan untuk menciptakan produk tertentu, menilai keefektifan produk . Model penelitian yg dipergunakan yakni Borg

and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2013). Penelitian ini hanya menggunakan enam Langkah saja yakni; Potensi serta masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil 2023/2024 di kelas IX Sekolah Menengah Pertama swasta Jambi.

**Tabel 1. Data kuantitatif interval lima**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang Baik	1

(Anggraeni, 2015)

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung indikator yang telah dinilai dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata penilaian oleh ahli

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah butir/sub komponen

Rata-rata skor akhir yg diperoleh kemudian diubah menjadi data kualitatif untuk mengetahui taraf kelayakan setiap aspek berasal media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 2. Perhitungan**

Presentase	Jawaban
80%-100%	Sangat Baik
60%-79%	Baik
40%-59%	Kurang Baik
0%-39%	Sangat Kurang baik

(Eko, 2013)

Produk dinyatakan layak ketika mencapai kriteria baik. Jika produk masih kategori kurang, maka produk harus direvisi samapi produk dinyatakan layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar bahasa Indonesia materi ajar teks cerpen. Pengembangan ini dilakukan dengan berbantuan media aplikasi Kinemaster di kelas IX SMP Swasta Jambi.





Gambar 1. Dokumentasi Materi yang dikembangkan

Materi ajar yang dikembangkan dalam bentuk audiovisual berbantuan media aplikasi Kinemaster. Setelah materi ajar dikembangkan lalu dilakukan uji validasi dan uji coba produk untuk menentukan kelayakannya. Berikut hasil validasi dan uji coba produk beserta pembahasannya.

### Validasi

akbar (2016) menjelaskan tingkat validitas hasil pengembangan mengacu pada kesesuaiannya dengan landasan teoretik pengembangannya. Materi ajar yang dikembangkan dapat dikatakan valid atau layak jika sudah mencapai hasil kategori valid atau layak. Validasi materi ajar dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil validasi para validator. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afifulloh (2021:34) menyatakan bahwa jika hasil respondens sebesar 87,03% maka responden tersebut menginginkan untuk dilakukan sebuah pengembangan terhadap bahan ajar. Validator terdiri atas dua validator yakni validator materi dan validator media. Hasil validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Table 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Validitas	Kategori
1	kelayakan isi	87,36%	Sangat baik
2	kelayakan berbahasa	95,55%	Sangat baik
3	kelayakan penyajian	75%	Baik
4	Aspek penilaian kontekstual	90%	Sangat Baik
	Reliabilitas	90%	Sangat baik

**Table 4. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Validitas	Kategori
1	Kualitas Gambar/Tampilan	68,57%	Baik
2	Kualitas Video dan audio	0,68%	Baik
3	Kualitas pemograman	93,33%	Sangat baik
4	Kualitas kemasan	99,99%	Sangat Baik
	Reliabilitas	80%	Sangat baik

Tabel menunjukkan bahwa validasi materi ajar diperoleh nilai 90% kategori sangat baik dan dapat disimpulkan bahwa produk tersebut layak untuk diuji coba di lapangan. Sedangkan tabel 2 menunjukkan bahwa validasi ahli media diperoleh nilai 80% kategori sangat baik layak di uji coba di lapangan.

### Uji coba produk

Setelah validasi dan revisi produk dilakukan maka langkah berikutnya yaitu melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di kelas IX SMP Swasta Jambi. Hal ini dilakukan dengan pemaparan materi ajar cerpen berbantuan aplikasi Kinemaster. Kemudian untuk memperoleh hasil, maka peneliti melakukan penyebaran angket yang akan diisi oleh guru dan siswa kelas IX SMP Swasta Jambi. Adapun hasil penilaian guru bidang studi dan siswa terdapat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia**

No	Aspek	Analisis	Skor
1	Kualitas isi dan tujuan	$\sum$ skor	19
		Rata-rata	4,72
		%	94%
		Kriteria z	Sangat baik
2	Kualitas Penyajian dan Evaluasi	$\sum$ skor	47
		Rata-rata	4,7
		%	94%
		Kriteri	Sangat Baik
3	Kualiatas tampilan	$\sum$ skor	28
		Rata-rata	4,6
		%	92%
		Kriteria s	Sangat baik
	Hasil		84%
			Sangat baik

**Tabel 6. Uji Coba Skala Kecil**

No	Aspek	Hasil	Kategori
1	Respondens	35 respondens	Sangat baik
	Butir penilaian	11 butir pernyataan	
3	Skor maksimal	175	
4	Rata-rata presentase	92%	

Tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia terhadap materi ajar teks cerpen berbantuan media aplikasi Kinemaster untuk kelas IX dengan presentase 84%, sehingga materi ajar teks cerpen berbantuan media aplikasi Kinemaster sudah baik digunakan oleh peserta didik kelas IX dalam kegiatan pembelajaran. Tabel 4 menunjukkan hasil penilaian dari siswa kelas IX SMP diperoleh sebesar 92%, sehingga materi ajar teks cerpen berbantuan media aplikasi Kinemaster dapat digunakan oleh siswa kelas IX sebagai materi ajar penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian terdahulu, hasil validasi dinyatakan sangat baik atau tinggi jika mencapai 0,8 atau 80% (Angraini 2022:125). Uji coba produk dinyatakan valid atau layak jika mencapai nilai sebesar 84% (Ningrum, 2022:118).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi teks cerita pendek berbantuan media aplikasi Kinemaster ini, maka disimpulkan bahwa.

1. Penelitian pengembangan materi teks cerpen berbantuan media aplikasi Kinemaster pada SMP swasta Jambi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg and Gall (*Research and devolepment/R & D*) dengan prosedur Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 6 tahapan, yaitu analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan perbaikan desain produk serta uji coba produk. dari keenam tahapan yang dilakukan, dihasilkan materi teks cerpen yang telah dikembangkan dan produk yang berupa video pembelajaran berbentuk audiovisual tentang teks cerpen.
2. Berdasarkan validasi ahli materi dan media diperoleh nilai kelayakan materi sebanyak 90% dan kelayakan media sebanyak 80% kategori “sangat baik”. Artinya produk yg dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan dan digunakan menjadi media pembelajaran sang pengajar.
3. Berdasarkan yang akan terjadi penilaian oleh guru serta peserta didik dapat diketahui bahwa bahan ajar teks cerpen berbantuan media software Kinemaster layak digunakan menjadi media pembelajaran di pada kelas.

## SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, produk video pembelajaran dengan materi teks cerpen yang dikembangkan memakai aplikasi Kinemaster ini dikembangkan diharapkan media ini menjadi alat bantu belajar bahasa Indonesia.
2. Bagi guru, dibutuhkan materi yang akan terjadi pengembangan ini dapat membantu pada proses pembelajaran baik di kelas juga di rumah sehingga memudahkan guru memberikan pembelajaran yang lebih menarik pada siswa.
3. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini bisa digunakan menjadi indera bantu pada melakukan penelitian selanjutnya, supaya penelitian selanjutnya dilaksanakan dengan lebih baik.



## REFERENSI

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik di era pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2477-8435.
- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26-33.
- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123-129.
- Anggraeni, Nurul. (2015). "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*". Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Basri, W. (2021). Pengembangan Materi Ajar Sejarah Bermuatan Lokal pada SMAN di Sumatera Barat. *Diakronika*, 21 (2), 186-198.
- Efendi, A. Y., Adisel, A., & Syafri, F. S. (2022). Pengembangan bahan ajar video animasi berbasis pendidikan karakter pada materi sistem persamaan linier. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5(1), 1-11.
- Fadhillah, D. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Firmansyah, H. F. (2022). *Analisis Struktur Cerpen Dengan Pendekatan Pragmatik Pada Kumpulan Cerpen "Kupu-Kupu Bersayap Gelap" Karya Puthut E. A Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Xi Sma (Doctoral Dissertation, FKIP Unpas)*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mawarni. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas Xi Sma Tahfizd Asy Syadzili Pakis Malang*.
- Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Ningrum, A. S., Hadi, W., & Saragih, D. (2022). Pengembangan media audiovisual berbentuk animasi untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa kelas V SD Tunas Pelita Binjai. *Jurnal Tarbiyah*, 29(1), 108-121.
- Novita, I., Siddik, M., & Hefni. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 46-52.
- Perangin-angin, J. M. (2022). Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 10(2), 136-150.

- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 145-153.
- Pulungan, R., & Nasution. A.S. (2019). Nilai Moral dan Kerja Keras dalam Dongeng Danau Toba pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII Terbitan Pusat Perbukuan epartemen Pendidikan Nasional. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesi*, 3(2), 85-91.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo.(2007). *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.