

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Materi Tempat Wisata

Khoirun Nisa<sup>1</sup>Susanti Faipri Selegi<sup>2</sup>Maharani Oktavia<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Palembang<sup>123</sup> (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

Corresponding Author:

[2002khoirunnissa@gmail.com](mailto:2002khoirunnissa@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata kelas II SDN 182 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan model 4D, yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian kelas II SDN 182 Palembang. Teknik pengumpulan data diperoleh dari wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan angket validasi ahli media, materi dan bahasa diperoleh skor 88 % yang termasuk kategori sangat valid. Kemudian uji coba *one to one* diperoleh skor 89 % dengan kategori sangat praktis dan *small group* diperoleh skor 91 % dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* sudah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media, *Kinemaster*, Tempat Wisata

### Abstract

*This research aims to produce learning media development products based on the Kinemaster application on class II tourist attractions at SDN 182 Palembang. This research uses a type of research and development. The development model used is the 4D model, which consists of the define stage, design stage, development stage and disseminate stage. Class II research subjects at SDN 182 Palembang. Data collection techniques were obtained from interviews, questionnaires and documentation. Based on a media, material and language expert validation questionnaire, a score of 88% was obtained, which is in the very valid category. Then the one to one trial obtained a score of 89% in the very practical category and the small group obtained a score of 91% in the very practical category. This shows that the learning media based on the Kinemaster application meets the valid and practical criteria, so it is suitable for use in learning.*

**Keywords:** Development, Media, *Kinemaster*, Tourist Attractions

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Pendidikan berfungsi sebagai dasar bagi pendidikan formal yang memiliki dampak signifikan terhadap tingkat pendidikan peserta didik dalam melanjutkan jenjang berikutnya (Deviana, 2018). Melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia dan sistem pendidikan, dapat membawa perubahan positif dalam kemampuan dan pola berpikir. Selain itu, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempermudah interaksi antarindividu (Sole & Anggraeni, 2018). Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam peningkatan kualitas individu. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat mengembangkan dan menyempurnakan kemampuannya, menciptakan kontribusi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan (Selegi, 2019).

Berdasarkan wawancara di SDN 182 Palembang pada 31 Januari 2023, pembelajaran di sekolah masih menerapkan metode ceramah dalam proses belajar, yang

dapat menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan, kemudian peserta didik terlihat kurang aktif dan belum adanya media alternatif yang digunakan pada materi tempat wisata.

Adapun solusi dari pembelajaran materi tempat wisata dengan mengenalkan tempat wisata yang ada melalui aplikasi *kinemaster*. Tempat wisata adalah segala sesuatu yang menjadi keunikan dari suatu tempat, keunikan yang dimiliki tempat tersebut dapat dilihat sehingga dapat menjadi daya tarik wisata apabila berkunjung ke tempat tersebut (Maesti, et al., 2022). Pengembangan sektor pariwisata di Indonesia mengalami perkembangan positif dan terus berkembang, terlihat dari implementasi program Visit Indonesia Year dan penggunaan slogan "Wonderful Indonesia" yang unik dan menarik. Setiap negara memiliki logo dan slogan pariwisata yang bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan jumlah pengunjung, tetapi juga secara tidak langsung dapat meningkatkan perbaikan di sektor tersebut (Oktavia, et al., 2019).

Menurut (Adnyana, 2020) Aplikasi *kinemaster* adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Sehingga dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan materi tempat wisata, karena dapat dikombinasikan dengan adanya tulisan dan gambar dari video yang dibuat melalui aplikasi *kinemaster*. Sedangkan Menurut (Selegi & Aryaningrum, 2022) Kemajuan teknologi dan informasi saat ini menuntut mahasiswa untuk memiliki pemahaman dan keterampilan dalam literasi digital. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan literasi digital untuk mengembangkan kreativitas digital mereka.

Sumatera Selatan terdiri dari 4 pemerintah kota dan 13 pemerintah kabupaten. Dalam Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 15 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW), disebutkan bahwa kawasan tepi Sungai Musi ditujukan untuk pengembangan pariwisata yang mencakup aspek budaya, sejarah, dan konsep Waterfront City (Mulya & Yudana, 2018). Salah satunya kota Palembang. Palembang memiliki banyak tempat wisata yang bagus dan menarik. Wisata sendiri terbagi menjadi tiga yakni ada sejarah, budaya, dan buatan. Dimana pada setiap tempat memiliki nilai keunikan tersendiri, yang harus dijaga kelestariannya sebagai identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati keindahannya untuk objek wisata. BKB, selain berfungsi sebagai destinasi bagi wisatawan yang ingin mengetahui sejarah kota Palembang, juga menjadi tempat mata pencaharian bagi masyarakat sekitar yang berperan sebagai pedagang. (Oktavia & Melasari, 2019)

Kemudian dengan adanya wisata, maka dapat meningkatkan potensi daya tarik masyarakat pada suatu tempat. Mariotti (Mulya & Yudana, 2018) Potensi wisata merujuk pada segala aspek yang ada di suatu lokasi pariwisata dan berperan sebagai daya tarik, tujuannya adalah agar pengunjung tertarik untuk mengunjungi destinasi tersebut. Potensi wisata merupakan kemampuan atau kapasitas suatu tempat yang dapat memberikan manfaat bagi semua orang. Sehingga dengan belajar mengenal tempat wisata, maka peserta didik dapat mengetahui dan memahami tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Maka peneliti mengambil materi tempat wisata di kota Palembang. Berikut contoh beberapa tempat wisata yang ada di Palembang yakni, Pulau Kemarau, Monpera, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, BKB, dan Jembatan Ampera.

Dari beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Amelia dan Arwin pada tahun 2021 dalam penelitian berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar 36 Koto Panjang,". Kemudian (Najib, Ulfa & Sulthoni, 2019) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi pada siswa kelas V sekolah dasar. Dan menurut (Anita & Mudinillah, 2023) yang berjudul pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar berbasis aplikasi *kinemaster*.

Dari beberapa penelitian, belum ada peneliti yang memperkenalkan tempat wisata melalui aplikasi *kinemaster* di Kota Palembang. Sehingga penelitian ini penting untuk

diteliti, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Materi Tempat Wisata Kelas II SDN 182 Palembang”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian pada pengembangan ini menggunakan model 4D. Thiagarajan (Sugiyono, 2019:37) Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian mengacu jenis model 4D. Empat tahapan yang biasa disingkat sebagai 4D meliputi tahapan pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), dan penyebaran (Disseminate)

**PENGUMPULAN DATA**

Pengumpulan data yaitu dengan wawancara, angket dan dokumentasi

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 182 Palembang melibatkan peserta didik kelas II SD. Rancangannya menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahapan-tahapan berikut:

**Tahap Define (Pendefinisian)**

Pada tahap ini, kebutuhan yang akan digunakan didefinisikan dengan melakukan analisis sebagai dasar acuan untuk merinci apa yang akan dikembangkan. Dengan menganalisis masalah dan potensi, supaya dapat mengetahui dasar mengapa pengembangan produk dilakukan. Karena belum adanya media alternatif untuk materi tempat wisata, dan pendidik biasanya langsung menggunakan metode ceramah saat mengajar, yang menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan atau jenuh. Maka perlu adanya media pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, dan akan merasa senang dan bersemangat dalam mengenal tempat wisata yang ada.

**Tabel 1**

**Wawancara peneliti dengan pendidik kelas II SD**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di SDN 182 Palembang ?	Sudah 2 tahun
2	Berapa jumlah siswa di kelas II C ?	Jumlahnya ada 27 siswa
3	Apakah ibu selalu menggunakan metode atau media pembelajaran pada saat mengajar ?	Tidak, karena bisa situasional yang biasanya dapat disesuaikan dengan materi yang dipelajari
4	Media apa yang biasa gunakan ?	Buku dan alat peraga
5	Apakah sarana dan prasarana yang ada disekolah saat ini sudah cukup memadai dalam proses menunjang kegiatan pembelajaran ?	Sudah cukup memadai, namun belum maksimal.

Sumber : Diolah Peneliti, 2023

**Tahap Design (Perancangan)**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan sebuah produk media pembelajaran, yakni berupa video. Untuk di tempat penelitian yang nantinya akan dikembangkan dalam pembelajaran, dengan mendesain video seperti adanya gambar, suara, dan materi yang sesuai, guna menampilkan produk ke peserta didik kelas II dengan menggunakan infokus.

**Tahap Develop (Pengembangan)**

Di tahap ini sebagai suatu proses penerapan dalam menghasilkan produk agar dapat digunakan secara layak. Maka dilakukan proses pengembangan dengan memvalidasikannya yakni ada ahli media, materi, dan bahasa yang divalidasi oleh 3 validator. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang selanjutnya berisikan

komentar, saran, dan nilai untuk perbaikan media guna mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yang dikembangkan.

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Seluruh Validator**

No	Nama Validator	Aspek yang dinilai		
		Media	Materi	Bahasa
1	NS	18	17	17
2	IRA	17	19	17
3	EM	17	19	16
	Jumlah skor	54	56	50
	Persentase	90 %	92 %	83 %
	<b>Jumlah</b>		<b>88 %</b>	
	<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>	

Sumber : Diolah Peneliti, 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat total persentase ketiga validator untuk penilaian media, materi, dan bahasa. Dengan nilai keseluruhan validator sebesar 88 % termasuk kategori sangat valid. Maka media pembelajaran, berupa video dinyatakan layak digunakan untuk tahap siap uji coba.

Tahap uji coba one to one melibatkan empat peserta didik dari kelas II SDN 182 Palembang. Berikut adalah data respons uji coba one to one dari keempat peserta didik di kelas tersebut:

**Tabel 3**  
**Hasil Angket Uji One To One**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	AKD	36	90 %	Sangat Praktis
2	FDAR	34	85 %	Sangat Praktis
3	NHA	36	90 %	Sangat Praktis
4	ZRA	36	90 %	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>		<b>89 %</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Diolah Peneliti, 2023

Berdasarkan tabel diatas, terlihat persentase respon *one to one* dari 4 peserta didik adalah 89 % dengan kategori sangat praktis.

Kemudian dilakukan uji coba menggunakan *small grup* pada 12 peserta didik menggunakan angket respon siswa, peserta didik dapat melihat atau mengamati video yang ditampilkan melalui infokus, setelah itu peserta didik diarahkan untuk mengisi angket yang ada.

**Tabel 4**  
**Hasil Angket Uji Small Grup**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	AKS	34	85 %	Sangat Praktis
2	AAY	36	90 %	Sangat Praktis
3	AK	37	92 %	Sangat Praktis
4	CP	35	87 %	Sangat Praktis
5	KRI	37	92 %	Sangat Praktis
6	MRF	34	85 %	Sangat Praktis
7	MAP	35	87 %	Sangat Praktis
8	MFA	39	97 %	Sangat Praktis
9	MSP	39	97 %	Sangat Praktis
10	NRA	38	95 %	Sangat Praktis
11	N	40	100 %	Sangat Praktis
12	RN	34	85 %	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>		<b>91 %</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Diolah Peneliti, 2023

Dari tabel disamping, terlihat bahwa hasil respon angket peserta didik *small grup* sebesar 91 % dengan kategori sangat praktis.

Maka dari data yang diperoleh, hasil penggabungan dari ketiga validator menunjukkan tingkat validitas sebesar 88 % yang menunjukkan kategori sangat valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil dari uji coba *one to one* sebesar 89 % dengan kategori sangat praktis, dan *small grup* diperoleh 91 % dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil data penelitian, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata kelas II SDN 182 Palembang telah memenuhi kategori yakni valid dan praktis.

#### **Tahap Disseminate (Penyebaran)**

Penyebaran dilakukan di kelas II C dengan jumlah peserta didik 27 orang. Selanjutnya video ditampilkan melalui infokus dan dapat dilihat atau ditonton bersama-sama.

### **PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan adalah jenis pengembangan, untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian menggunakan model 4D, dengan tahap mendefinisikan ada analisis awal dan pengumpulan data, selanjutnya membuat produk, kemudian dikembangkan dengan memvalidasi ke validator. Dan selanjutnya diuji coba apakah produk tersebut layak atau tidak layak digunakan pada peserta didik. Terakhir ialah penyebaran, untuk mengetahui bahwa produk berupa video dapat dikategorikan valid dan praktis.

Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* digunakan dalam pembelajaran di era digital ini, dengan adanya kemajuan IPTEK. Media pembelajaran, berupa video yang telah dibuat bagus dan menarik. Selanjutnya penyajian video ditampilkan melalui infokus di kelas II C. Setelah peneliti amati bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pemikiran dan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan pandangan Nurwinda (2022), keberadaan media pembelajaran berupa video dapat memberikan kemudahan, karena materi dapat diulangi dan diputar kembali.

Berikutnya, topik yang diajarkan adalah objek wisata. Materi tempat wisata cocok dikembangkan, karena dapat memperkenalkan tempat wisata yang ada di Palembang, sehingga kita harus bangga dan menghargai tempat wisata yang ada. Nasution (2017) Tujuan pembelajaran sebagai upaya perencanaan yang akan dicapai agar dapat meningkatkan kualitas suatu pembelajaran. Suatu pembelajaran dirancang pada tahap *design*, untuk memudahkan proses pengembangan suatu produk. Produk berupa video diedit dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*, yang dibuat semenarik mungkin supaya peserta didik suka dan lebih mudah memahami isi dari video tersebut. Dan tahap selanjutnya memvalidasi ke validator. Validator dilakukan 3 orang, 2 dosen dan 1 guru.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan menggunakan lembar angket, bahwa penyajian media, materi dan bahasa yang digunakan termasuk pada kategori sangat valid, karena mendapat nilai 88 %. Hal ini menunjukkan bahwa produk siap untuk di uji coba. Hasil pengujian individual (*one to one*) oleh empat siswa menunjukkan skor 89%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pengujian kelompok kecil oleh 12 siswa menghasilkan skor 91%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kemudian penyebaran produk, penyebaran produk dilakukan di kelas II C, dengan peserta didik berjumlah 27 orang. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran banyak disukai peserta didik, karena media yang digunakan berupa video. Video dapat ditampilkan melalui infokus sehingga peserta didik bisa lebih fokus memperhatikan, jika dibandingkan dengan metode ceramah dan tidak mudah merasa bosan.

Setelah melakukan penelitian, diperoleh hasil yang sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Amelia & Arwin (2021) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang." Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* sangat relevan,

terutama dalam konteks era digital saat ini. Untuk menghasilkan karya berupa produk, yang tampilannya telah dibuat menarik agar peserta didik semangat dalam belajar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Najib, Ulfa & Sulthoni(2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi Pada Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian yang didapat, dengan adanya kearifan lokal atau budaya yang ada di suatu daerah, maka dapat memperkenalkan, memahami, dan mengingat kembali. Agar dapat melestarikan dan menjaga keindahannya. Jika dikaitkan dengan tempat wisata yang ada di Palembang, maka dapat mengetahui tempat wisata tersebut.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Anita & Mudinillah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Aplikasi Kinemaster”. Hasil penelitiannya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat digunakan, karena mudah diaplikasikan dan ditampilkan melalui infokus, jika dibandingkan dengan metode ceramah yang biasanya monoton, sehingga peserta didik terlihat kurang aktif saat proses belajar.

Maka hasil dari keseluruhan data yang diperoleh didapat, dari validator sebesar 88 % yang menunjukkan tingkat validitas dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba one to one menunjukkan skor 89%, masuk dalam kategori sangat praktis, sementara pada uji coba small group diperoleh skor 91%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada materi tempat wisata pada kelas II SDN 182 Palembang telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada materi tempat wisata kelas II SDN 182 Palembang adalah valid, penilaian didapat dari 3 validator dengan tingkat kevalidan sebesar 88 %, yang termasuk kategori sangat valid dan dapat dinyatakan praktis, karena berdasarkan uji *one to one* didapat 89 % dan *small grup* 91 % dengan kategori sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. (2020). Dampak Green Tourism Bagi Pariwisata Berkelanjutan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 4(3), 1582-1592.
- Andriyani, R. S. (2020). Pengembangan Daya Tarik Objek Wisata Teluk Jering Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar . *JurnalPengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 86-95.
- Anita, A& Mudinillah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di SD Berbasis Aplikasi Kinemaster. *Pendidikan Dasar Islam*, 5(1) 61-77.
- Azhar Arsyad, M. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amelia V., & Arwin, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar Panjang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deviana, T (2018) Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung Untuk Kelas V SD Tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. 6(1), 47-56
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.

- Ishartiwi, N. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile And Gaming Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *JurnalIlmiah Kependidikan*, 50-67.
- Kusumaningrum, N. I. (2021). Pengembangan Media Siludup Berbasis Android Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup Kelas 6 Sd. *Pendidikan*, 46-57.
- Leo, R. D. (2021). Pengembangan Model Ekonomi Kreatif Bagi Masyarakat Di Daerah Objek Wisata Bahari Kabupaten Kupang Ntt. *Jpim*.
- Lesmana, K. E. (2013). Pengembangan Media Sosial Pariwisata Dengan Location Based Service Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *Karmapati*, 1-14.
- Maesti, D., Utami, D., Zuhdi, M., Pratiwi, R., Samsi, S., & Cecilia, V. (2022). Pengembangan Objek Dan Daya Tarik Wisata Sungai Ciliwung Berbasis Ekowisata. *JurnalInovasi Penelitian*, 6621-6631.
- Maharini, N. M. (2021). Pengembangan Desa Wisata Toso Berbasis Digital Marketing Sosial Media. *Community Service*, 116-124.
- Maulana, K. L. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulisa Berbasis Android Untuk Siswa Kelas Viii Smpn 5 Sleman. *Pendidikan*, 458-466.
- Medi Triawan, H. (2022). Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam. *Ilmiah Binary Stmik Bina Nusantara Jaya*, 99-104.
- Nurinda. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Kajian Pendidikan Dasar*, 36-44.
- Oktavia, M. (2019). Pengembangan Daya Tarik Rumah Rakit Sebagai Destinasi Wisata Sungai.
- Oktavia, M. & Melasari, T. (2019). Deskripsi Sosial Ekonomi Masyarakat Yang bekerja di Kawasan Objek Wisata Benteng Kuto Besak (BKB) di Kota Palembang
- Ponza, J. S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Edutech*, 9-19.
- Prasetya, N. W. (2019). Pengenalan Objek Wisata Alam Kabupaten Lebak Melalui Strategi Komunikasi Berbasis Media Digital. *Prosiding Comnews*, 346-357.
- Sesdi, S. W. (2019). Strategi Pengembangan Objek Wisata Pantai Appalarang Sebagai Daerah Tujuan Wisata Kabupaten Bulukamba. *Profitability*, 141-155.
- Selegi, S. F. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD Dalam Mendesain Soal Tes Bentuk Uraian Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa.
- Selegi, S. F. & Aryaningrum K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi pembelajaran elektronik dan tantangan guru abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pariwisata*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suryana, D. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal.
- Ulfa, D. K. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi untuk siswa kelas 5 SD. *Kajian teori penelitian*, 75-81.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Lms Pada Mahasiswa Prodi Pgsd. *Prosiding Webinar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya*, 12-21.
- Wiratha, A. (2020). Pengembangan Media Informasi Pengenalan Pura Taman Ayun Berbasis Vlog. 63-74.