

# Bimbingan IT Fundamental Video Pembelajaran untuk Tenaga Guru di SDN Inpres 133 Pari'risi Kabupaten Takalar

Amaliah Faradibah<sup>1\*</sup>, Dewi Widyawati<sup>2</sup>, Poetri Lestari Lokapitasari Belluano<sup>3</sup>,  
A. Ulfah Tenripada<sup>4</sup>, Aulia Putri Utami<sup>5</sup>, Furqon Fatahillah<sup>6</sup>,  
Fatimah A. R Tuasamu<sup>7</sup>

<sup>1,3,4,5,7</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

<sup>2,6</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

e-mail: amaliah.faradibah@umi.ac.id<sup>1\*</sup>, dewiwydyawati@umi.ac.id<sup>2</sup>, poetrilestari@umi.ac.id<sup>3</sup>,

a.ulfah@umi.ac.id<sup>4</sup>, auliaputriutami.iclabs@umi.ac.id<sup>5</sup>, furqonfatahillah.iclabs@umi.ac.id<sup>6</sup>,

fatimah.tuasamu@umi.ac.id<sup>7</sup>

## Informasi Artikel

### Article History:

Received : 9 Desember 2024

Revised : 18 Februari 2025

Accepted : 14 Mei 2025

Published : 2 Oktober 2025

### \*Korespondensi:

amaliah.faradibah@umi.ac.id

### Keywords:

Education, Online Application,  
Video Editing

Hak Cipta ©2025 pada Penulis.  
Dipublikasikan oleh Universitas  
Dinamika



Artikel ini *open access* di bawah lisensi  
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

10.37802/society.v6i2.887

**Society : Jurnal Pengabdian dan  
Pemberdayaan Masyarakat**

2745-4525 (Online)

2745-4568 (Print)

[https://e-  
journals.dinamika.ac.id/index.php/society](https://ejournals.dinamika.ac.id/index.php/society)

## Abstract

*The use of Information Technology has penetrated various sectors, including education. In the digital era, video editing applications are among the most widely used tools, as students tend to be more engaged with video-based content than with text-based learning materials. This study aims to improve teaching methods by empowering teachers to create engaging learning videos using digital applications. The program was implemented at SDN 133 Inpres Paririsi Takalar, involving 27 elementary school teachers with diverse educational backgrounds, teaching subjects, and teaching experience. A Practical and Participatory training model was applied over a two-month period. Evaluations were conducted before and after the training to assess its effectiveness in enhancing teachers' video editing skills. The results showed a significant improvement in teachers' abilities to use video editing applications and increased confidence in delivering digital-based learning content. The main challenges faced by teachers included limited initial digital literacy and time constraints during implementation. This study contributes to addressing the digital content creation skill gap among elementary school teachers. The expected outputs include: (1) a user guide module for video editing applications, (2) publication in an accredited national journal, and (3) enrichment materials for the Multimedia Systems course. Further research is recommended to explore the long-term impact of the training and its applicability to other educational levels.*

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi kini telah menjadi kebutuhan penting di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga perguruan tinggi (Huriyatunnisa, 2022). Teknologi ini memainkan peran vital dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik (Busa *et al.*, 2020), khususnya bagi generasi yang tumbuh di era digital (Reski and Bawawa, 2022). Namun, dalam praktiknya, adopsi

teknologi di berbagai sekolah, termasuk sekolah-sekolah di daerah terpencil, masih terbatas (Ruswan *et al.*, 2024). Salah satu contohnya adalah UPT SDN No.133 Pari'risi di Kabupaten Takalar yang memiliki sekitar 27 guru. Sekolah ini masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional yang bergantung pada papan tulis dan teknik pengajaran konvensional. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan fokus siswa dalam belajar, terutama karena mereka terbiasa dengan teknologi digital di luar sekolah.

Para guru di SDN No.133 Pari'risi merasa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa selain itu juga terdapat kondisi dimana pengajar harus menyusun dan mengembangkan bahan ajar berbasis video dengan tujuan memaksimalkan proses pembelajaran *online* (Saputri, 2022; Baihaqi *et al.*, 2023). Dalam konteks ini, aplikasi video pembelajaran online, seperti weVideo, canva, kinemaster dan sparkol menjadi solusi potensial (Purmadi *et al.*, 2020)(Intaha and Saputra, 2020). Dengan video interaktif, para guru dapat menciptakan konten video yang menarik (Depita, 2024), memperkenalkan konsep belajar yang lebih visual (Sidabutar *et al.*, 2023), dan mendekatkan siswa pada gaya pembelajaran yang lebih relevan di era digital (Astuty, 2023). Bimbingan teknis mengenai penggunaan aplikasi ini dapat menjadi langkah awal yang baik untuk meningkatkan keterampilan digital guru serta merangsang minat belajar siswa secara efektif (Lismayani *et al.*, 2024).

Sejumlah pengabdian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Aulya Ilsa *et al.* (2021) misalnya, mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi PowerDirector 18 yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam materi Lingkaran Matematika untuk kelas VI SD (Ilsa, Farida and Harun, 2021). Selain itu, Gita Permata Puspita Hapsari *et al.* (2021) menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video animasi pada materi gaya dan gerak, yang berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Permata and Hapsari, 2021). Pengabdian lain oleh Firdayu Fitri *et al.* (2021) yang menggunakan aplikasi KineMaster juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa pada tema lingkungan dan sahabat kita untuk kelas V sekolah dasar (Fitri and Ardipal, 2021). Hasil-hasil pengabdian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pengabdian oleh Reski Nurul Fajria *et al.* (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi KineMaster dalam pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Research and Development (R&D), dan hasilnya menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas dan praktikalitas yang tinggi, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Fajria, Bundu and Hemuttaqien, 2023). Pengabdian Abdul Sakti (2023) membahas bagaimana teknologi digital telah meningkatkan pembelajaran dengan mengubah paradigma tradisional menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Dalam pengabdian ini, Sakti menjelaskan bahwa melalui penggunaan media digital, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi, seperti e-book dan video pembelajaran, yang mendukung pemahaman materi secara lebih baik. Selain itu, teknologi digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi melalui platform pembelajaran online, sehingga mereka dapat berbagi ide dan belajar bersama dalam lingkungan virtual. Pengabdian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital, seperti literasi digital dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk terus menerapkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital agar siswa dapat memaksimalkan potensi belajar mereka di zaman yang semakin maju ini (Sakti, 2023).

Beberapa pengabdian sebelumnya telah menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ilsa et al., 2021; Permata & Hapsari, 2021; Fitri & Ardipal, 2021; Fajria et al., 2023). Namun, kebanyakan studi tersebut dilakukan di daerah perkotaan atau sekolah dengan akses teknologi yang relatif baik. Kesenjangan (*research gap*) muncul dalam konteks implementasi pelatihan teknologi video editing di sekolah dasar yang berada di wilayah tertinggal atau minim akses, seperti SDN No.133 Pari'risi. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan bimbingan teknis kepada para guru SDN No.133 Pari'risi dalam memanfaatkan aplikasi weVideo untuk membuat konten video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa mereka. Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pelatihan tersebut berdampak pada peningkatan keterampilan digital guru dan minat belajar siswa. Melalui pendekatan praktik dan partisipatif, diharapkan pelatihan ini tidak hanya menambah keterampilan guru dalam penggunaan teknologi, tetapi juga dapat menjembatani kesenjangan digital antara sekolah-sekolah di daerah dan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan kontribusi praktis dan akademik dalam memperluas pemanfaatan teknologi pembelajaran secara lebih inklusif.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian ini menggunakan pendekatan berbasis pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Google Slides dan Screencastify, sebuah aplikasi editing video yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa di SDN No.133 Pari'risi. Program pelatihan ini berfokus pada dua permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu peningkatan kemandirian guru dalam pemanfaatan teknologi digital serta peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Pelatihan dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di SDN No.133 Pari'risi yang berlokasi di Jl. H. Ashar Dg. Mangung, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar. Kegiatan ini melibatkan sebanyak 27 guru, dengan latar belakang pengalaman mengajar antara 5 hingga 25 tahun. Para peserta mengajar beragam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan Pendidikan Jasmani. Sebagian besar peserta merupakan guru perempuan dengan rentang usia 30 hingga 55 tahun. Sebelum pelatihan dilaksanakan, modul dan panduan penggunaan aplikasi disusun di Kampus UMI Makassar agar materi pelatihan relevan dan mudah dipahami oleh peserta.

Pelatihan berlangsung selama 300 menit (5 jam) dan dibagi ke dalam dua sesi utama. Sesi pertama selama 100 menit adalah sesi presentasi mengenai fungsi dasar dan fitur dari aplikasi weVideo. Sesi kedua selama 200 menit merupakan sesi praktik langsung, di mana para guru diminta untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri. Pelatihan ini menggunakan metode presentasi dan demonstrasi untuk membantu peserta memahami materi secara praktis. Untuk mendukung kegiatan pelatihan, disediakan perangkat laptop, akses internet melalui access point, serta modul pelatihan cetak.

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan. Pre-test digunakan untuk menilai pengetahuan awal peserta terkait penggunaan aplikasi video, sementara post-test dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan setelah pelatihan. Post-test meliputi soal pilihan ganda serta penilaian terhadap hasil video pembelajaran yang dibuat oleh peserta, mencakup aspek teknis, isi materi, dan integrasi media. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan digital guru dan kreativitas mereka dalam menyusun materi pembelajaran.

Agar materi pelatihan relevan dan mudah dipahami, konten pelatihan disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui diskusi dengan pihak sekolah. Selain itu, contoh materi pelatihan diambil dari konteks pembelajaran yang akrab dengan keseharian guru. Mitra juga berperan aktif dalam pelaksanaan program ini, mulai dari memberikan masukan terhadap materi pelatihan, mempersiapkan tempat kegiatan, mengoordinasikan peserta, hingga bersedia mengikuti evaluasi pasca-pelatihan sebagai tolok ukur keberhasilan kegiatan ini.

## **HASIL dan PEMBAHASAN**

Pelatihan penggunaan aplikasi weVideo sebagai media pembelajaran di SDN No.133 Pari'risi dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan konten video edukatif yang menarik. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari setiap tahapan pelatihan:

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, semua peserta (guru-guru SDN No.133 Pari'risi) berkumpul dan diberikan pengantar mengenai tujuan dan manfaat pelatihan. Perangkat pendukung seperti laptop dan akses internet telah disiapkan oleh mitra untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Kesiapan logistik ini terbukti penting dalam meningkatkan efektivitas pelatihan, karena setiap guru memiliki akses langsung ke perangkat yang dibutuhkan.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan pelatihan terdiri dari dua sesi: presentasi dan implementasi. Pada sesi presentasi, instruktur memperkenalkan dasar-dasar penggunaan aplikasi weVideo. Sesi ini berlangsung selama 100 menit, di mana para peserta belajar tentang fungsi utama aplikasi seperti pengeditan video dasar, penambahan teks, dan penggunaan animasi sederhana. Para guru terlihat antusias dan aktif bertanya terkait fitur-fitur aplikasi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran.

Pada sesi implementasi, yang berlangsung selama 200 menit, para guru langsung mempraktikkan pembuatan video pembelajaran dengan bimbingan instruktur seperti yang terlihat pada gambar 1. Mereka diarahkan untuk membuat video singkat sesuai materi pelajaran yang mereka ajarkan di kelas. Dalam proses ini, beberapa guru mampu menciptakan video pembelajaran sederhana yang menggabungkan teks, gambar, dan efek transisi, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan observasi, sebagian besar guru mengalami peningkatan pemahaman dan kemandirian dalam menggunakan aplikasi.

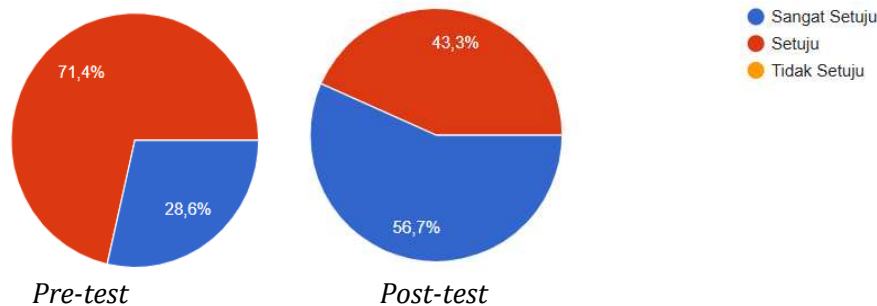


Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Menggunakan Video Pembelajaran



### 3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan post-test untuk mengukur sejauh mana peserta mampu menguasai aplikasi weVideo dan penerapannya dalam pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan bahwa sekitar 85% peserta berhasil mengoperasikan fitur dasar aplikasi secara mandiri, seperti mengunggah materi, menggabungkan gambar dan audio, serta menyusun alur video pembelajaran. Selain itu, survei kepuasan yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan ini sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas serta variasi metode pengajaran yang digunakan di kelas.

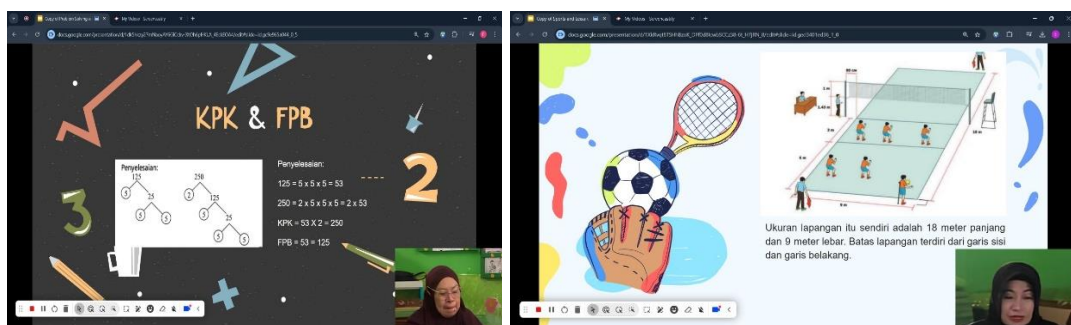


Gambar 2. Hasil Evaluasi Pembelajaran WeVideo

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru untuk menggunakan aplikasi video editing sebagai media pembelajaran. Melalui penggunaan weVideo, para guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan menarik, yang berpotensi mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini sesuai dengan pengabdian sebelumnya oleh Aulya Ilsa et al. (2021) dan Gita Permata Puspita Hapsari et al. (2021), yang juga menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hambatan yang dialami selama pelatihan umumnya terkait dengan kendala teknis, seperti beberapa guru yang belum terbiasa menggunakan laptop dan aplikasi online. Namun, dengan bantuan instruktur dan sesi demonstrasi langsung, sebagian besar peserta berhasil melewati hambatan ini. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan intensif dalam memperkenalkan teknologi digital kepada tenaga pendidik, terutama di daerah yang minim akses teknologi.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini mendukung efektivitas pelatihan berbasis teknologi digital untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan era digital. Pelatihan ini juga berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemandirian guru dalam penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Implementasi Penggunaan weVideo

## KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi weVideo di SDN No.133 Pari'risi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru untuk menciptakan video pembelajaran yang menarik, mendukung adaptasi mereka terhadap teknologi digital dalam proses belajar-mengajar. Melalui sesi pelatihan yang mencakup presentasi, implementasi, dan evaluasi, para guru mengalami peningkatan kemandirian dan kreativitas dalam menggunakan aplikasi, yang berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa program ini relevan dalam menjawab kebutuhan para guru dalam memanfaatkan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hambatan teknis yang dialami sebagian peserta dapat teratasi melalui bantuan instruktur dan pendekatan praktik langsung. Kesuksesan pelatihan ini menunjukkan potensinya sebagai model pelatihan serupa untuk sekolah-sekolah lain, terutama di daerah dengan akses teknologi yang terbatas, guna meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pendampingan jangka panjang pasca pelatihan guna mengetahui keberlanjutan penggunaan teknologi oleh guru dalam praktik sehari-hari. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi dampak langsung penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Pengabdian lanjutan juga dapat melibatkan perbandingan antar aplikasi sejenis atau model pelatihan berbasis blended learning guna menemukan pendekatan yang paling efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan literasi digital guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuty, A. (2023) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Visual Basic Power Point di SMK Negeri 3 Bantaeng', *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 01(01), pp. 34–40.
- Baihaqi, W.M. *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar', *SOCIETY Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), pp. 99–108. doi:<https://doi.org/10.37802/society.v3i2.263>.
- Busa, Y. *et al.* (2020) 'Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Digital secara daring oleh civitas akademika ditengah Pandemi Covid-19', *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), pp. 158–165. doi:<https://doi.org/10.31960/caradde.v3i1.501>.
- Depita, T. (2024) 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif ( Active Learning ) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa', *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), pp. 55–64. doi:<https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>.
- Fajria, R.N., Bundu, P. and Hemuttaqien, B.P.F. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang', *PINISI Journal of Science & Technology*, pp. 1–13.
- Fitri, F. and Ardipal, A. (2021) 'Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5, pp. 6330–6338. doi:[10.31004/basicedu.v5i6.1387](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387).
- Huriyatunnisa, A. (2022) 'Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di Masa Depan', *Jurnal basicedu*, 6(2), pp. 3163–3173. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>.
- Ilsa, A., Farida, F. and Harun, M. (2021) 'Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar', *Jurnal BASICEDU*, 5(1), pp. 288–300. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.
- Intaha, A.M. and Saputra, Y.M. (2020) 'Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video

- terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak', *Jurnal penelitian pendidikan*, 20(2), pp. 145–153.
- Lismayani, A. *et al.* (2024) 'PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence ( AI ) bagi Guru PAUD', *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), pp. 300–307. doi:10.35880/jhp2m.v3i2.4687.
- Permata, G. and Hapsari, P. (2021) 'Pengembangan Media Video Animasi berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal BASICEDU*, 5(4), pp. 2384–2394. doi:https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- Purmadi, A. *et al.* (2020) 'Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Video menggunakan Sparkol Video Scribe Bagi Guru SMK Daarul Qur'an', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika)*, 1(2), pp. 84–87. doi:https://doi.org/10.36312/abdimandalika.v1i2.258.
- Reski, A. and Bawawa, M. (2022) 'Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru', *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(2), pp. 283–288. doi:10.55123/abdikan.v1i2.302.
- Ruswan, A. *et al.* (2024) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), pp. 4007–4016. doi:https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009.
- Sakti, A. (2023) 'Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital', *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2). doi:https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025.
- Saputri, A.W.T. (2022) 'Meningkatkan Kompetensi Guru Berbasis Canva dalam Membuat Bahan Ajar dengan In House Training ( IHT ) di SDN Randuacir 03', *SOCIETY Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), pp. 32–35. doi:https://doi.org/10.37802/society.v3i1.226.
- Sidabutar, A.P. *et al.* (2023) 'Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan', *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), pp. 15–20. doi:10.30596/jcositte.v1i1.xxxx.