

Development of Sway Application-Based Media in Pancasila Education in the Merdeka Curriculum

Edyva Al Adznanna¹, Atri Waldi², Reinita³, Yeni Erita⁴

Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}

*E-mail: adzannadyva@gmail.com

Abstrak

Development of Sway Application-Based Media in Pancasila Education Learning in the Independent Curriculum in Grade II of Elementary School. Thesis. Elementary School Teacher Education. Faculty of Education. State University of Padang. Education plays a very important role in life. With education, one can learn various sciences and technologies. Based on the observations and interviews conducted by the researcher at SD Negeri Percobaan Padang, several pieces of information and problems were obtained. These include the fact that the school has provided teachers with LCD projectors and laptops to support the learning process, but these facilities are not yet fully utilized as learning media. Next, classroom teachers still frequently use the lecture method to deliver learning materials. This research falls into the R&D category, or Research and Development. The ADDIE model is the model used in this research and development. The five stages of developing the ADDIE model are: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the media validation that has been carried out, the results of the validation by content experts were obtained with a percentage of 98% and categorized as Very Valid. Based on the media validation that has been carried out, the results of the validation by content experts were obtained with a percentage of 98% and categorized as Very Valid. Based on the language validation that has been carried out, the results of the validation by language experts were obtained with a percentage of 81% and categorized as Valid. The results of content validation were 95% with a very valid category, the results of media validation were 98% with a very valid category, and the results of language validation were 81% with a valid category. This provides an indication that the developed learning media is valid. Meanwhile, the results of the students' responses showed a practicality percentage of 96.8% with a "very practical" category. This indicates that the developed learning media can assist the learning process in the classroom.

Keywords: Learning Media, Pancasila Education, Sway, ADDIE.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menyebabkan terjadinya perubahan di lingkup pendidikan (Fakhrudin et al., 2013). Era revolusi industri 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak pada sistem pendidikan (Rahmatina et al., 2019). Hal ini menimbulkan tantangan baru pada era revolusi industri 4.0 yang membutuhkan inovasi pada proses pembelajaran di kelas sehingga menuntut perubahan sistem pembelajaran tradisional menjadi modern (Rahmatina et al., 2019). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki signifikansi fundamental dalam pembentukan fondasi karakter kebangsaan peserta didik. Melalui pendekatan yang relevan dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosio-emosional

peserta didik, materi Pancasila diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berpotensi untuk memfasilitasi internalisasi prinsip-prinsip Pancasila sebagai landasan etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Kemendikbud (2022) dalam buku saku platform merdeka mengajar menjadi transformasi media pembelajaran berbasis digital di Indonesia sekaligus teman penggerak bagi pendidik dalam belajar, mengajar dan berkarya. Pendidikan dasar dengan mengintegrasikan media digital dapat berupa pembelajaran online, metode kegiatan belajar mengajar interaktif, game online, ruang belajar virtual, kecerdasan buatan, dan komunikasi jaringan horizontal. Aktivitas tersebut dilaksanakan dengan media perangkat keras (hardware) komputer yang terhubung dengan jaringan internet dan perangkat lunak (software) serta platform terbaru seperti game digital, Google Classroom, Schoology, Class Dojo, aplikasi Zoom dan aplikasi pengajaran lainnya yang mendukung media digital, (A Wijaya, 2016).

Proses belajar mengajar tidak lepas dari media pembelajaran (Dini, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam memberikan materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dalam menciptakan sebuah media, seharusnya pembuatan media menyesuaikan kebutuhan dan keadaan peserta didik karena kita berada pada perkembangan teknologi dan peserta didik juga sudah mulai memburu dalam perkembangannya, maka guru sebagai fasilitator yang juga berperan sebagai penyedia media pembelajaran juga bisa menyesuaikan media dengan perkembangan berbagai macam teknologi.

Hal ini didukung oleh Saputra (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media yang sinkron pada proses pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar (Ilahi & Desyandri, 2020). Tidak dapat dipungkiri media pembelajaran berbasis digital yang canggih dapat memberikan kebaharuan bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Wijayanti, I. A., & Siskawati, F. S., 2021). Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang dapat digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual yang berbentuk elektronik seperti website, e-book, e-modul, multimedia interaktif (Mariyah, Budiman, Rohayani, & Audina, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Percobaan Padang pada tanggal 1 Februari 2024, SD Negeri 22 Ujung Gurun pada tanggal 2 Februari 2024, dan SD Negeri 24 Ujung Gurun pada tanggal 3 Februari 2024. Terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang diperoleh yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan adanya fasilitas LCD Proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, guru kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru belum menggunakan media inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru masih menggunakan gambar sebagai media pembelajaran atau menggunakan peralatan/alat peraga yang sederhana yang ada disekitar lingkungan pendidik. Hal ini dikarenakan masih ada keterbatasan kemampuan guru dan beberapa kendala dalam menggunakan media yang sedang berkembang pada industri 4.0 sehingga tidak selalu digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada peserta didik yang mana peserta didik menjadi kurang antusias dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran, dan juga peserta didik menjadi cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang sudah pernah digunakan oleh beberapa guru dalam berbasis perkembangan industri 4.0 yaitu seperti mengambil sumber belajar berupa video pembelajaran dari YouTube sehingga dalam menyampaikan tujuan pembelajaran akan terjadi sedikit perbedaan dengan tujuan pembelajaran yang dibuatkan oleh guru itu sendiri.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya inovasi baru untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan pembuatan media pembelajaran yang kreatif. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Sway* yang dapat diakses dengan mudah oleh tenaga pendidik.

Aplikasi *Sway* merupakan salah satu software untuk membuat media pembelajaran secara online yang memiliki berbagai macam fitur yang menarik. Aplikasi *Sway* biasanya digunakan sebagai sarana presentasi untuk memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Sudarmoyo (dalam Agustin 2021: 3252) Aplikasi *Sway* merupakan terobosan baru dari Microsoft yang merupakan salah satu program di Microsoft 365 yang berbasis cloud (awan). Aplikasi *Sway* tentunya sudah dilengkapi dengan berbagai macam template menarik yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemakai (Laeli, 2022). Primaniarta & Wiryanto (2022) menyebutkan bahwa aplikasi *Sway* memiliki keunggulan yaitu hasil karya yang telah dibuat dapat diintegrasikan dengan platform media sosial lain seperti Video *You Tube*, gambar *Website* dan masih banyak lagi.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori R&D, atau *Research and Development*. Dalam Sugiyono (2019: 30) mengartikan penelitian pengembangan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, kemudian memproduksi dan menguji validitas produk yang sudah dihasilkan. Model ADDIE adalah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Lima tahapan terdiri dari pengembangan model ADDIE: *Analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena berurutan dengan penelitian pengembangan dan juga tahapannya sesuai dengan banyak jenis penelitian pengembangan yang akan dilakukan nantinya. Model ADDIE dipilih untuk penelitian ini karena model tersebut spesifik dalam merencanakan pengembangan pada setiap tahap dan cukup khusus untuk menghasilkan produk yang sukses.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sway* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka di Kelas II Sekolah Dasar

1. Hasil

Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan dengan memberikan lembar angket validasi. Uji validasi ahli materi validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Hasmal Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Materi (Hasmal Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd.)

No	Aspek yang Dinilai Kelayakan Isi (Ahli Materi)	Skor Penilaian	
		Revisi 1	Revisi 2
1.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar	2	3
2.	Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian pembelajaran (CP)	2	3
3.	Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mengandung kata kerja operasional (KKO)	3	4
4.	Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mencakup aspek pengetahuan	3	4
5.	Perumusan tujuan menggunakan kalimat yang simpel dan mudah	3	4

	dipahami.		
6.	Menggunakan kata operasional yang dapat diukur	3	4
7.	Rumusan tujuan tidak bermakna ganda	3	4
8.	Terdapat audience, behavior, degree, condition dalam tujuan pembelajaran	2	4
9.	Mengidentifikasi aturan yang ada di sekolah	3	4
10.	Menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah dengan baik	3	4
11.	Menentukan sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah dengan benar	3	4
12.	Menjelaskan manfaat menaati aturan di sekolah	2	4
13.	Membedakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah	3	4
14.	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran.	3	4
15.	Penyajian materi di dalam media secara runtut.	3	3
16.	Media menarik sebagai sumber belajar.	2	4
	Jumlah Skor Maksimal	68	68
	Jumlah Skor yang Diperoleh	46	65
	Persentase	68%	95,5%
	Kategori	Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji validasi yang digunakan oleh ahli materi Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd memperoleh presentasi 68% pada revisi pertama dan 95,5% pada revisi kedua yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi kebahasaan pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Ari Suryani, S.Pd., M.Pd Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Bahasa (Ibu Ari Suryani, S.Pd., M.Pd)

No	Aspek yang Dinilai Kebahasaan (Ahli Bahasa)	Skor Penilaian
1.	Kemenarikan teks sehingga peserta didik bermint membaca	3
2.	Kemudahan bahasa	3
3.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar	3
4.	Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mencakup aspek keterampilan	4
5.	Penggunaan bahasa komunikatif	3
6.	Kesesuaian struktur kata dan kalimat	3
7.	Kata yang dipilih merupakan kata yang singkat dan lugas	4
8.	Penggunaan PUEBI dengan baik dan benar	3
	Jumlah Skor Maksimal	32
	Jumlah Skor yang Diperoleh	26
	Persentase	81%
	Kategori	Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli kebahasaan oleh Ari Suryani, S.Pd., M.Pd memperoleh hasil presentase sebesar 81% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid.

Uji validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Septryan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli Media (Septryan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T)

No	Aspek yang Dinilai Media (Ahli Media)	Skor Penilaian
1.	Mengajak peserta didik untuk belajar	4
2.	Kemampuan media dapat menciptakan rasa senang peserta didik	4
3.	Tampilan gambar membuat peserta didik semangat dalam belajar	4
4.	Gaya tulisan yang diberikan komunikatif	4
5.	Mendorong peserta didik untuk membaca	4
6.	Menyampaikan maksud dan tujuan yang jelas	4
7.	Terjadinya interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran	4
8.	Menimbulkan rasa semangat untuk belajar	3
9.	Tampilan yang digunakan menarik	3
10.	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4
11.	Animasi yang digunakan menarik	4
12.	Sajian Capaian Pembelajaran	4
13.	Sajian Alur Tujuan Pembelajaran	4
14.	Sajian Tujuan Pembelajaran	4
15.	Sajian Materi Pembelajaran	4
16.	Sajian Soal Latihan	4
17.	Kemenarikan media	4
18.	Kesesuaian pemilihan background	4
19.	Kesesuaian proporsi warna	4
20.	Ketajaman gambar dan animasi	4
21.	Penempatan gambar dan keterangan tidak mengganggu pemahaman	4
22.	Penempatan kegiatan background tidak mengganggu judul dan teks	4
23.	Penempatan animasi tidak mengganggu pemahaman	4
24.	Penempatan ikon-ikon tidak mengganggu pemahaman	4
25.	Gambar dan foto jelas	4
Jumlah Skor Maksimal		100
Jumlah Skor yang Diperoleh		98
Persentase		98%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media oleh Septryan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T memperoleh hasil presentase sebesar 98% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji praktikalitas media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas II di SDN Percobaan Padang. Analisis data dari hasil praktilitas media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.
Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran (Guru dan Peserta didik kelas II)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Praktilitas respon guru		
1.	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik	4
2.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD	4
3.	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	4
4.	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	4
5.	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media	4
6.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
Jumlah Skor Maksimal		24
Jumlah Skor yang Diperoleh		24
Persentase		100%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji Praktikalitas media yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas II SDN Percobaan Padang memperoleh presentase sebesar 100% yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat praktis.

Uji praktikalitas respon peserta didik kelas II di SDN Percobaan Padang. Analisis data dari hasil praktilitas respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.
Rekapitulasi hasil uji praktikalitas respon peserta didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Praktilitas respon peserta didik		
1.	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik	4
2.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD	3
3.	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	4
4.	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	4
5.	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media	4
6.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
Jumlah Skor Maksimal		24
Jumlah Skor yang Diperoleh		23
Persentase		96,8%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas angket respon Peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,8% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk media pembelajaran berbasis aplikasi Sway yang peneliti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas dan peserta didik bersemangat serta antusias belajar menggunakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Sway.

2. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD terlihat konsisten dengan model ADDIE. Pada penelitian pembuatan media pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD dengan menggunakan aplikasi Sway, terdapat lima tahapan yaitu (1) tahap analisis terdiri dari wawancara, observasi, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik, (2) tahap perencanaan yang terdiri dari desain dan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Sway untuk pendidikan Pendidikan Pancasila Kelas II SD, (3) tahap pengembangan terdiri dari menguji keakuratan dan pemutakhiran media pembelajaran serta melakukan uji coba produk, (4) tahap penerapan yaitu media yang dikembangkan diterapkan pada subjek uji coba untuk mendapatkan respon peserta didik dan respon guru, (5) tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

Hasil Validitas Penilaian media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD sudah baik. Di lihat dari hasil uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tingkat validitas atau validitas suatu instrumen dapat ditentukan dengan uji validitas. Uji validitas materi mendapatkan persentase 68%, uji validitas media mendapatkan persentase 98%, dan uji validitas bahasa mendapatkan persentase 81%, dengan demikian pembelajaran dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran. Hasil Praktikalitas penilaian respon guru dan respon peserta didik berturut-turut adalah 100% dan 95,83%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutia (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD" hasil penelitian memperoleh nilai hasil angket peserta didik menghasilkan skor kepraktisan secara keseluruhan sebesar 88,6%, sedangkan angket respon guru menghasilkan skor sebesar 96,6%. Dari uraian di atas bahwa produk yang dibuat peneliti telah valid untuk digunakan. Produk ini juga dinyatakan sangat bermanfaat bagi peserta didik kelas II SD.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab II (Menaati aturan di sekitarku) pada Pembelajaran 4 (Sikap Menaati dan Sikap tidak Menaati Aturan di Sekolah) di kelas II SD dengan merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh beberapa dosen diantaranya validator materi Bapak Hasmal Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd., validator media Bapak Septryan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T, dan validator bahasa Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi materi sebesar 68% dengan kategori cukup valid, hasil validasi media sebesar 98% dengan kategori sangat valid, dan vhasil validasi bahasa sebesar 81% dengan kategori valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab II (Menaati aturan di sekitarku) pada Pembelajaran 4 (Sikap Menaati dan Sikap tidak Menaati Aturan di Sekolah) di kelas II SD telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan respon guru dan respon peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 100% dengan kategori "sangat pragtktis". Sedangkan hasil respon peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,83% dengan kategori

“sangat praktis”. Hal ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran dikelas.

Daftar Rujukan

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259.
- Anggraini, Dini (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.
- Aziz, M. T., & Widodo, L. (2023). Pengembangan Program Unggulan Di SMP Islam Sabilur Rosyad. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(1), 49-55.
- Dzukroni, A. A., & Aziz, M. T. (2023). Quo Vadis Modern Salafism: Re-Questioning Salafi's Moderation Value on Social Media. *Islamika Inside: Jurnal Keislaman Dan Humaniora*, 9(2), 180-204.
- Aziz, M. T. (2023). Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab: Konsep dan Analisis. GAES-SPACE Book Publisher.
- Aziz, M. T. (2025). Project-Based Curriculum Approach in Arabic Language Learning: Case Studies and Best Practices. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 32-38.
- Zamzamy, M., & Aziz, M. T. (2024). Analisis Pragmatik Bahasa Arab: Implikasi untuk Pengajaran dan Komunikasi. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 5(1), 21-29.
- Fakhrudin, M., Ananda, R., & Istiningsih, S. (2013). Perubahan Paradigama dalam Organisasi Belajar. *Journal of Education*, 27(2), 111–117.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Rahmatina, A K Kenedi, R Eliyasni, & R Fransyaigu. (2019). Jigsaw using animation media for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*