

## Sistem Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Paud Pada Sekolah TK IT Imam Syafii Menggunakan *Adobe Flash*

Rika Juniarti<sup>1\*</sup>, Kusmanto<sup>2</sup>, Taufiqurrahman N. Siagian<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Universitas Al - Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Universitas Al - Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Universitas Al - Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

Email: [rika.kyu01@gmail.com](mailto:rika.kyu01@gmail.com)<sup>1\*</sup>, kusnabara03@gmail.com<sup>2</sup>, taufiqsiagian88@gmail.com<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Article history:

Received 05 01 2021

Revised 27 02 2021

Accepted 28 02 2021

#### Kata Kunci:

Pembelajaran Tematik  
Video Animasi  
Kelayakan Media Pembelajaran

#### Penulis Korespondensi\*:

Rika Juniarti  
[rika.kyu01@gmail.com](mailto:rika.kyu01@gmail.com)  
Jalan Perintis 5

### Abstract

*Early childhood education (PAUD) is carried out from birth to 6 years of age according to the child's level of development. Birth to 6 years of age is also known as the golden age where children can quickly receive stimuli. So that in this case a technology is needed to improve the quality of a school. This study discusses the design of thematic learning interactive animation in TK IT Imam Syafii students. The purpose of this research is to know and describe the use of Adobe Flash CS6. This study uses the R & D (Research & Development) method with the DDDE development model, namely decide, design, develop and evaluate. The results showed that thematic learning using animated videos was feasible and effective to increase the enthusiasm and quality of students at TK IT Imam Syafii. The appropriateness of this thematic learning media can be seen from the results of the validation by material experts with a value of 3,5 (appropriate) and a media expert with a value of 3,26 (appropriate) and strengthened by field tests by students with a value of 6.29 (appropriate).*

### Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) dilakukan sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Usia lahir sampai usia 6 tahun disebut juga dengan masa keemasan (golden age) dimana anak dapat dengan cepat menerima rangsangan. Sehingga dalam hal ini diperlukannya suatu teknologi untuk meningkatkan mutu suatu sekolah. Penelitian ini membahas mengenai perancangan animasi interaktif pembelajaran tematik pada siswa TK IT Imam Syafii. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan *Adobe Flash CS6*. Penelitian ini menggunakan metode R & D (Research & Development) dengan model pengembangan DDDE yaitu *decide, design, develop dan evaluate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tematik menggunakan video animasi layak dan efektif untuk meningkatkan semangat dan mutu siswa di TK IT Imam Syafii. Kelayakan media pembelajaran tematik ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dengan nilai 3,5 (Sesuai) dan ahli media dengan nilai 3,26 (Sesuai) dan dikuatkan dengan uji lapangan oleh siswa dengan nilai 6,29 (Sesuai).

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang mendapat pengaruh besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan yang dijalankan agar dapat mengembangkan mutu pendidikan. Untuk mengembangkan aspek pendidikan dibutuhkan inovasi dalam peningkatan kurikulum, inovasi belajar maupun sarana dan prasarana pendidikan. Hal ini senada dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan kepada anak dari lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sebagai pembantu perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan melangkah ke pendidikan lanjut[1].

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa dampak pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, Jembari (dalam Amzah 2012)[2]. Media pembelajaran yang merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa, karena sangat membantu pendidik dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien. Munadhi (2013:7-8) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah suatu penyampaian dan penyaluran pesan dari sumber dengan terencana sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif [3]. Di jenjang PAUD khususnya TK IT Imam Syafii masih banyak pendidik / guru yang belum mengetahui solusi apa yang tepat untuk pembelajaran tematik sehingga guru masih mengajar dengan cara yang monoton dan terkesan itu - itu saja. Oleh sebab itu diperlukan adanya suatu media yang bisa membuat cara belajar dan mengajar terkhusus untuk PAUD tidak membosankan dan sesuai dengan karakter siswa PAUD yaitu dengan menciptakan media pembelajaran baru berupa video pembelajaran animasi menggunakan *Adobe Flash*.

## 2. METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan R & D (Research and Development). Sugiyono (2015: 407) berpendapat, Research and Development adalah metode penelitian untuk membuat suatu produk dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut[4]. Pengembangan media yang dilakukan menggunakan model pengembangan decide, design, develop, dan evaluate (DDD-E).

Decide (menetapkan) yaitu menetapkan tujuan – tujuan pembelajaran pada media yang akan dibuat. Design (desain) yaitu perancangan dari tahap menetapkan. Develop (pengembangan) yaitu bagian dari produksi media. Tahap yang dilakukan mulai dari membuat validasi media pada ahli media maupun ahli materi untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan, melakukan revisi media, dan melakukan uji coba produk pada subjek dan Evaluate (evaluasi) yaitu untuk mengenal kualitas dan keefektifan media yang di inovasi berdasarkan analisis data yang diperoleh. Kualitas media dilihat dari hasil validasi ahli dan validasi materi serta respon siswa. Keempat unsur digunakan untuk mengembangkan produk berupa video pembelajaran berbentuk animasi menggunakan *Adobe Flash*.

### Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

#### A. Observasi

Observasi dilaksanakan pada awal penelitian, hal ini diartikan untuk memahami sampai mana kegiatan pembelajaran di kelas dan seefektif apa metode kegiatan belajar mengajar di TK IT Imam Syafii.

#### B. Angket

- a. Instrumen uji validasi ahli untuk ahli media
- b. Instrumen uji validasi ahli untuk ahli materi
- c. Instrumen uji validasi untuk siswa

### Teori Pendukung

Pembelajaran merupakan memotivasi peserta didik untuk belajar karena pembelajaran cukup relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak sehingga siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan di lingkungannya[5]. Tematik adalah kegiatan pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema / topik pembahasan. Tematik adalah konsep yang mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal[6]. Proses pembelajaran tematik pada kurikulum 13 menekankan pada peraturan pedagogik modern yaitu memakai pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Yang dimaksud pendekatan *scientific* adalah menghasilkan pemikiran kepada siswa untuk menekuni dan mendalami beberapa materi ini bisa bermula dari mana saja, kapan saja dan tidak bersandar pada informasi - informasi searah dari guru.

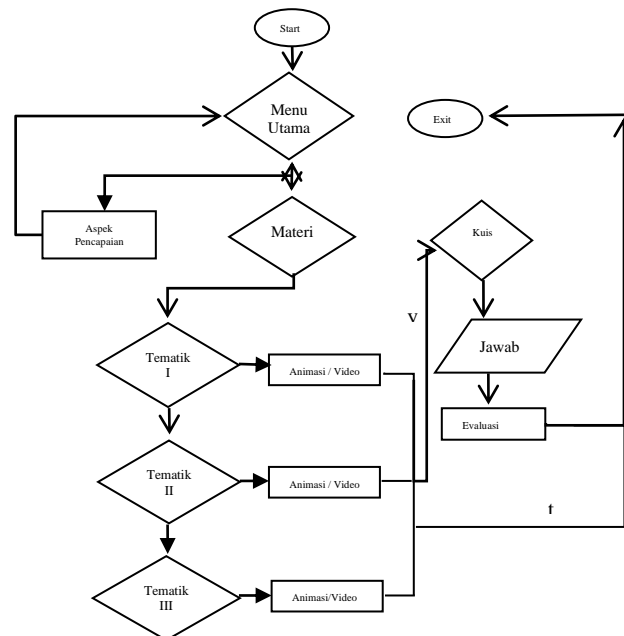
Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif mendapatkan rancangan serta dasar keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik [7]. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup[8]. Animasi juga disebut merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan untuk membuat presentasi statis menjadi hidup dengan tenggang waktu tertentu.

*Adobe Flash* merupakan software yang bisa dipakai untuk menciptakan animasi beserta gambar, video, teks, bagan, dan suara[4]. Sedangkan *Adobe Flash* menurut Pranowo (2011: 1) adalah *software* komputer yang berfungsi untuk menciptakan sesuatu yang berhubungan dengan multimedia[9]. Dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* merupakan program yang mengolah grafis dalam bentuk animasi dan menghasilkan animasi yang kompleks dimana background, objek dan pergerakan tampilan dapat diciptakan sendiri. *Adobe Photoshop CS6* menurut Madcoms (2013) adalah sebuah perangkat lunak buatan adobe system untuk pengeditan gambar atau pembuatan efek[10]. Flowchart adalah gambaran grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Data Flow Diagram* atau DFD adalah gambaran sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Dengan adanya Data Flow Diagram maka pengguna dapat memahami sistem yang berjalan dengan baik. Data Flow Diagram (DFD) juga di artikan dengan grafik dokumentasi untuk menggambarkan aliran data menggunakan nomor kecil[10].

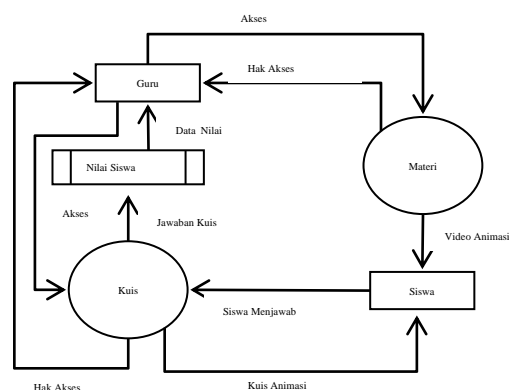
## Perancangan

### a. Flowchart Sistem

Flowchart Sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.



### b. DFD ( Data Flow Diagram )



### 3. DISKUSI DAN HASIL

#### Hasil Pengujian Media Pembelajaran

Sebelum melakukan pengujian pada media pembelajaran peneliti melakukan penelitian awal berupa wawancara kepada guru dan observasi penerapan pembelajaran tematik. Hasil penelitian awal ditemukan bahwa di TK IT imam Syafii menggunakan kurikulum 13, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran adalah pojok baca dan LCD Proyektor. Sumber belajar yang di gunakan anatara lain buku pegangan siswa yaitu buku belajar menulis huruf dan buku belajar membaca untuk pegangan guru serta alat peraga yang masih terpatok pada pembelajaran tertentu.

#### Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yang akan menguji adalah dosen yang berkompeten dengan media pembelajaran berbentuk animasi, yaitu Bapak Kusmanto, M.Kom dosen jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas AI – Washliyah Labuhanbatu. Instrument pengembangan yang dipakai oleh ahli media dicantumkan pada table berikut dengan kriteria yang dipakai untuk menilai kevalidan produk yang terdiri dari 4 kategori skala penilaian yaitu: (1) skor 1 jika tidak sesuai, (2) skor 2 jika kurang sesuai, (3) skor 3 jika sesuai, (4) skor 4 jika sangat sesuai.

**Table 1.** Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan

Nomor	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Tampilan		
1	Proporsi Layout (Tata letak Teks dan Gambar)	3
2	Kesesuaian pilihan Background	3
3	Kesesuaian proporsi warna	4
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3
6	Kemenarikan sajian animasi	3
7	Kesesuaian animasi dengan materi	3
8	Kemenarikn bentuk navigator	3
9	Konsistensi tampilan button	4
10	Konsistensi desain cover	3
11	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	3
Jumlah		35
Skor Maksimal		44
Kriteria Penilaian		<b>SESUAI</b>

Tabel 1. Hasil dari uji validasi media yang mana nilai 35 di bagikan dengan jumlah indikator ( 11 ) mendapatkan hasil 3,18 maka menghasilkan kriteria **SESUAI**.

**Table 2.** Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman

Nomor	Indikator	Jumlah Butir
Aspek pemrograman		
1	Kemudahan pemakaian program	3
2	Kemudahan memilih menu program	4
3	Kemudahan brinteraksi dengan program	3
4	Kemudahan keluar dari pogram	3
5	Kecepatan fungsi tombol	4
6	Kapasitas file program untuk kemudaan navigasi	3
Jumlah		20
Skor Maksimal		24
Kriteria Penilaian		<b>SESUAI</b>

Tabel 2. adalah hasil dari uji validasi media yang mana nilai 20 di bagikan dengan jumlah indikator ( 6 ) mendapatkan hasil 3,34 maka menghasilkan kriteria **SESUAI**.

### Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi di serahkan kepada Ibu Maimunah Hasibuan selaku Guru senior di TK IT Imam Syafii. Ahli materi memberikan penilaian atas kebenaran isi dari materi pembelajaran tematik siswa PAUD. Instrument pengembangan yang dipakai oleh ahli media dicantumkan pada table berikut dengan kriteria yang dipakai untuk menilai kevalidan produk yang terdiri dari 4 kategori skala penilaian yaitu: (1) skor 1 jika tidak sesuai, (2) skor 2 jika kurang sesuai, (3) skor 3 jika sesuai, (4) skor 4 jika sangat sesuai.

**Table 3.** Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran

Nomor	Indikator	Jumlah butir
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	3
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4
4	Kejelasan judul program	3
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	4
6	Ketepatan dalam penjelasan materi	3
7	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	3
8	Tingkat kesulitan soal latihan atau kuis	4
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>32</b>
<b>Kriteria Penilaian</b>		<b>SESUAI</b>

Tabel 3. adalah hasil dari uji validasi materi yang mana nilai 28 ( Dua Puluh Delapan ) di bagikan dengan jumlah indikator ( 8 ) mendapatkan hasil 3,5 maka menghasilkan kriteria **SESUAI**.

**Table 4.** Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi

Nomor	Indikator	Jumlah butir
<b>Aspek Materi</b>		
1	Kejelasan isi materi	4
2	Stuktur atau urutan isi materi	3
3	Kejelasan bahasa yang digunakan	3
4	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4
5	Ilustrasi animasi	3
6	Runtutan soal yang disajikan	4
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>24</b>
<b>Kriteria Penilaian</b>		<b>SESUAI</b>

Tabel 4. adalah hasil dari uji validasi materi yang mana nilai 21 ( Dua Puluh satu ) di bagikan dengan jumlah indikator ( 6 ) mendapatkan hasil 3,5 maka menghasilkan kriteria **SESUAI**.

### Hasil Uji Coba Siswa

Instrumen ini disampaikan saat uji coba produk, disampaikan setelah siswa melihat produk video animasi. Instrument untuk siswa sesuai dengan aspek evaluasi video animasi yaitu isi/materi, penjelasan tambahan, dampak afektif dan pembelajaran dengan kriteria yang dipakai untuk memperkirakan kevalidan produk yang terdiri dari 4 kategori skala penilaian yaitu: (1) skor 1 – 2 jika tidak sesuai, (2) skor 3 – 4 jika kurang sesuai, (3) skor 5 – 6 jika sesuai, (4) skor 7 jika sangat sesuai.

**Table 5.** Hasil Uji Coba Siswa

Aspek	Indikator	ARA		MRN		DKD		AS		DZ		MAA		FA	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
Materi	Kemudahan materi	√		√		√		√		√		√		√	
	Kejelasan tujuan materi	√		√		√		√		√		√		√	
	Kejelasan kalimat	√		√		√		√		√		√		√	
	Kemudahan	√		√		√		√		√		√		√	

Kuis														
Kejelasan umpan balik	√		√			√		√	√		√			√
Kejelasan teks dan gambar	√		√		√		√		√		√		√	
Kejelasan tampilan video animasi	√		√		√		√		√		√		√	
Jumlah	7	-	7	-	6	1	5	2	7	-	7	-	5	2
Jumlah Seluruh	Y = 44												T = 5	

Tabel 5. adalah hasil dari uji validasi siswa yang mana nilai 44 ( empat puluh empat ) di bagikan dengan jumlah indikator ( 7 ) mendapatkan hasil 6, 29 maka menghasilkan kriteria **SESUAI**.

### User Interface

Dalam tampilan animasi ini akan dibuat bermacam-macam gambar, sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan hidup. Berikut ini adalah tampilan yang ada pada aplikasi yang dibuat.

#### a. Tampilan Menu Utama



Gambar 1. Tampilan menu utama

Pada gambar 1. Tampilan Menu utama berisi pilihan menu Aspek pencapaian, Materi, Kuis dan Tentang.

#### b. Tampilan Aspek Pencapaian



Gambar 2. Tampilan aspek pencapaian

Pada Gambar 2. Tampilan aspek Pencapaian berisi daftar aspek pencapaian perkembangan sebagai panduan guru untuk menilai.

#### c. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Pilihan Materi

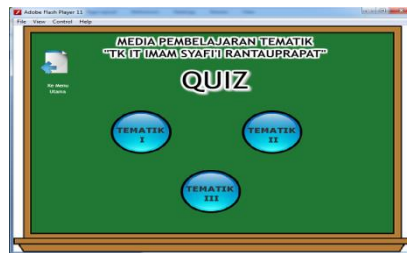
Pada gambar 3. Tampilan pilihan materi berisi pilihan Tematik I, Tematik II, dan tematik III, yang masing – masing tema memiliki video animasi.



Gambar 4. Tampilan materi

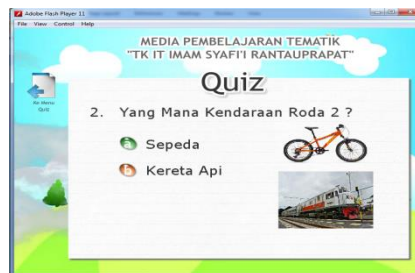
Pada gambar 4. Tampilan materi berisi tentang video animasi tema.

d. Tampilan Kuis



Gambar 5. Tampilan Pilihan Kuis

Pada gambar 5. Tampilan Pilihan Kuis berisi kuis tematik I, kuis tematik II, dan kuis tematik III, dimana masing masing tema memiliki 5 buah pertanyaan sesuai dengan tema yang dibahas.



Gambar 6. Tampilan Kuis

Pada gambar 6. Tampilan Kuis berisi 5 pertanyaan seputar tema yang dibahas.

e. Tampilan Tentang



Gambar 7. Tampilan tentang

Pada gambar 7. Tampilan tentang berisi biodata diri pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

1. Membuat media pembelajaran baru berbentuk video animasi yang layak, dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan anak TK dan memenuhi kriteria uji validasi dari ahli materi dan ahli media juga uji coba terhadap siswa.
2. Kelayakan video animasi dilihat dari hasil uji validasi ahli media mendapatkan nilai 3,18 untuk aspek tampilan dan 3,34 untuk aspek pemrograman, hasil uji validasi ahli materi mendapat nilai 3,5 untuk

aspek pembelajaran dan 3,5 untuk aspek materi, dan hasil uji coba terhadap siswa mendapat nilai 6, 29 dari 7 siswa TK IT Imam Syafii. Dan pembuatan media pembelajaran tematik berbentuk video animasi dibuat dengan 5 langkah, yaitu 1). Penelitian dan mengumpulkan informasi awal, 2). Perancangan, 3). Pembuatan media pembelajaran tematik berbentuk video animasi, 4). Uji validasi ahli dan uji coba siswa 5). Revisi produk, supaya hasil video animasi pembelajaran tematik layak untuk siswa PAUD.

#### REFERENSI

- [1] A. Ainun and K. Kusmanto, "Rancang Bangun Aplikasi Data Tenaga Pengajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada Unit Pelayanan Terpadu (UPT) Dinas Pendidikan Rantau Selatan Berbasis Web," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–4, 2018, [Online]. Available: <https://ejurnal.amikstiekomsu.ac.id/index.php/infotek/article/view/148>.
- [2] P. J. R. Ponza, I. N. Jampel, and I. K. Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar," *J. Edutech Undiksha*, vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2018.
- [3] S. Sofnidar and R. Yuliana, "Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik," *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 257–275, 2018, doi: 10.22437/gentala.v3i2.6761.
- [4] F. A. F. D. P. Farida Hasan Rahmaibu, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn," *J. Kreat. J. Kependidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, 2017.
- [5] G. Prasetyo and L. D. Prasojo, "Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah," *J. Prima Edukasia*, vol. 4, no. 1, p. 54, 2016, doi: 10.21831/jpe.v4i1.7788.
- [6] R. A. Nasution, "Implementasi Pembelajaran Tematik dengan Tema Diri Sendiri di TK A PAUD Khairin Kids Medan Tembung," *J. Raudhah*, vol. 7, no. 1, pp. 111–128, 2019, [Online]. Available: [jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id > index.php > raudhah > article%0A](http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article%0A).
- [7] N. Pohan, "Tematik dan Saintifik dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Proc. 4th Annu. Conf. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, p. 416, 2019.
- [8] S. Nengsi, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang," *Bio Concetta*, vol. 1, no. 2, pp. 39–48, 2015.
- [9] S. Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 4, pp. 856–864, 2018.
- [10] B. Fachri and H. Hendry, "Perancangan Animasi Interaktif Belajar Berhitung Berbasis Multimedia Pada Tk-It Al Washliyah Klambir Lima Hampan Perak," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 66, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i1.690.
- [11] Samsir, Ambiyar, U. Verawardina, F. Edi, and R. Watrionthos, "Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Twitter di Masa Pandemi COVID-19," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMAJURNAL MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 5, no. 10, pp. 174–179, 2021, doi: 10.30865/mib.v4i4.2293.
- [12] Firman Edi, A. Ambiyar, U. Verawardina, S. Samsir, and R. Watrionthos, "Improving Lesson Plan Models Using Online-Based in the New Normal Era," *EDUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 3, pp. 527–535, 2021, doi: 10.29062/edu.v4i3.109.