



**PKM PELATIHAN PENGGUNAAN PLOTAGON STORY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PONDOK PESANTREN PUTERI
UMMUL MUKMININ MAKASSAR**

***COMMUNITY SERVICE PROGRAM: TRAINING ON THE USE OF PLOTAGON STORY
AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIUM AT THE UMMUL MUKMININ
GIRLS' ISLAMIC BOARDING SCHOOL MAKASSAR***

Syamsul Wahid^{1*}, Harjum²

^{1*,2} Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

^{1*}Email : syamsul.wahid@unm.ac.id, ²Email : harjum@unm.ac.id

Article History:

Received: June 25th, 2026

Revised: August 10th, 2026

Published: August 15th, 2026

Abstract: *This Community Service initiative aimed to enhance the competencies and skills of educators in utilizing the Android-based Plotagon Story application as a practical and efficient 3D interactive learning medium. The activity took place on Saturday, July 18, 2026, at the Ummul Mukminin Islamic Boarding School for Girls in Makassar. The program was implemented through five systematic stages: outreach, training, technology application, mentoring and evaluation, and ensuring program sustainability, with a team of lecturers from the Physics Department of the Faculty of Mathematics and Natural Sciences at Makassar State University serving as the service team. The results indicate a significant acceleration in pedagogical insight and the mastery of new knowledge among the participants. Teachers are now able to move beyond conventional instructional approaches and independently produce visually rich 3D animated video media. The program's smooth execution was facilitated by the highly cooperative attitude of the participants and the provision of adequate facilities and infrastructure by the school. Although there was a slight deviation in the actual implementation schedule, optimizing the mentoring sessions effectively overcame this challenge without compromising the material's substance. In conclusion, this training successfully modernized the teaching system at the Islamic boarding school, moving it toward a progressive digital education ecosystem.*

Keywords: *Interactive Media, Community Service, Plotagon Story*

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para tenaga pendidik dalam memanfaatkan aplikasi *Plotagon Story* berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif 3D yang praktis dan efisien. Kegiatan ini telah dilaksanakan

pada hari Sabtu, 18 Juli 2026 di Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar. pelaksanaan program ini dilakukan melalui lima tahapan sistematis, meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan serta evaluasi, dan keberlanjutan program dengan melibatkan dosen Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Makassar sebagai tim pengabdian. Hasil kegiatan menunjukkan terjadinya akselerasi wawasan pedagogis dan penguasaan ilmu pengetahuan baru yang signifikan di kalangan mitra. Guru-guru kini mampu meninggalkan pendekatan instruksional konvensional dan secara mandiri memproduksi media video animasi 3D yang kaya visual. Kelancaran program ini didukung penuh oleh sikap mitra yang sangat kooperatif serta fasilitasi sarana prasarana yang representatif dari pihak sekolah. Meskipun terdapat sedikit deviasi waktu pelaksanaan di lapangan, optimalisasi sesi pendampingan terbukti mampu mengatasi hambatan tersebut tanpa mengurangi substansi materi. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil mewujudkan modernisasi sistem pengajaran di pesantren menuju ekosistem digitalisasi edukasi yang berkembang.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pengabdian kepada Masyarakat, *Plotagon Story*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital menuntut transformasi mendasar dalam sektor pendidikan, termasuk pada lembaga pendidikan berbasis keagamaan seperti pondok pesantren. Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya bertumpu pada penyampaian materi secara konvensional atau teks tertulis, melainkan harus bergerak ke arah pembelajaran yang interaktif, variatif, dan kontekstual guna meningkatkan keterlibatan serta daya kritis peserta didik. Berdasarkan target capaian kurikulum nasional, integrasi media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mempercepat pemahaman materi yang abstrak, serta memperkuat retensi memori siswa secara signifikan. Oleh karena itu, keterampilan pendidik dalam mengadopsi dan mengemas materi ajar ke dalam platform digital interaktif menjadi aspek krusial yang harus dipenuhi.

Secara empiris, efektivitas penggunaan video animasi dalam mentransformasi materi pembelajaran, khususnya materi keagamaan Islam, telah dibuktikan oleh berbagai studi ilmiah terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dan Iqbal (2026) dalam menunjukkan bahwa implementasi video animasi secara signifikan mampu mereduksi kejenuhan santri, mempermudah internalisasi konsep keagamaan yang abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini diperkuat oleh kajian dari Handayani (2023) yang menegaskan bahwa media berbasis audio-visual memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi (mencapai 95,88%) dan terbukti efektif membantu peserta didik dalam memahami materi-materi kontekstual maupun sejarah keislaman. Oleh karena itu, adopsi media animasi bukan lagi sekadar pelengkap hiburan visual di kelas, melainkan sebuah kebutuhan krusial dalam ekosistem digitalisasi pondok pesantren untuk melahirkan proses pembelajaran yang dinamis dan berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*).

Di sisi lain, integrasi teknologi sering kali membentur kendala berupa kompleksitas perangkat lunak desain animasi yang membutuhkan spesifikasi komputer tinggi dan keahlian teknis khusus. Aplikasi Plotagon Story hadir memangkas hambatan teknis tersebut melalui fitur instan berbasis teks ke video (*text-to-speech* dan *text-to-animation*). Penelitian oleh Aliyya (2023) membuktikan bahwa pengembangan media video berbasis Plotagon memiliki

tingkat kevalidan yang sangat tinggi dari para ahli (mencapai 98%) serta mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara masif. Lebih lanjut, hasil studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan Plotagon Story mampu memicu tingkat keterlibatan dan konsentrasi belajar santri hingga di atas 88% karena menyajikan visualisasi karakter 3D, emosi, dan latar suasana yang menyerupai realitas kehidupan sehari-hari.

Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin 'Aisyiyah Wilayah Sulawesi Selatan di Makassar merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam terpadu yang memadukan kurikulum pesantren dan kurikulum nasional. Sebagai salah satu pesantren putri unggulan di Kota Makassar, lembaga ini memiliki visi besar untuk melahirkan kader ulama perempuan yang berintelektual, menguasai ilmu keislaman, serta melek terhadap perkembangan teknologi informasi. Pihak pesantren pun telah berupaya memfasilitasi kebutuhan ini dengan menyediakan sarana pendukung modern seperti komputer dan jaringan internet. Namun, potensi fasilitas digital tersebut belum teroptimalisasi secara menyeluruh pada aspek inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh para ustadzah atau guru pamong di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan pihak mitra, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam proses belajar mengajar di lingkungan Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin. Pertama, para pengajar memiliki keterbatasan kompetensi teknis dalam menciptakan media visual yang dinamis. Mayoritas guru masih menggunakan *slide* presentasi statis yang kurang menarik minat generasi muda masa kini. Kedua, terbatasnya waktu guru untuk mempelajari *software* animasi komputer yang rumit menjadi hambatan utama dalam melakukan inovasi media ajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi teknologi terapan yang bersifat praktis, cepat dipelajari, namun menghasilkan luaran media yang berkualitas tinggi. Penggunaan aplikasi Plotagon Story hadir sebagai alternatif solusi yang sangat relevan. Plotagon Story merupakan platform pembuatan video animasi 3D berbasis *smartphone* (Android/iOS) dan PC yang memungkinkan pengguna menciptakan video animasi berkarakter hanya dengan mengubah teks dialog. Aplikasi ini tidak memerlukan keahlian khusus dalam bidang *coding* atau desain grafis 3D manual, sehingga sangat adaptif bagi para guru pesantren yang memiliki keterbatasan waktu. Melalui Plotagon Story, materi pembelajaran yang awalnya teoritis dan abstrak dapat divisualisasikan ke dalam bentuk dialog animasi cerita 3D yang interaktif, menarik, dan dekat dengan kehidupan santriwati.

Melalui program PKM Pengabdian kepada Masyarakat ini, tim pengusul bermaksud melaksanakan "Pelatihan Penggunaan Plotagon Story Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar". Pelatihan ini akan dilaksanakan secara partisipatif melalui metode sosialisasi, simulasi langsung, pendampingan pembuatan konten, hingga tahap evaluasi produk media pembelajaran. Dengan terlaksananya program ini, diharapkan para pengajar di Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar mampu secara mandiri memproduksi video animasi pembelajaran yang inovatif. Langkah ini menjadi kontribusi nyata dalam mendukung digitalisasi pesantren serta mewujudkan iklim belajar yang menyenangkan bagi santriwati demi tercapainya kualitas pendidikan Islam yang unggul dan berkemajuan.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi plotagon story sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian

ini dilaksanakan selama 1 hari. Pelaksana kegiatan ini dilaksanakan oleh para dosen tetap di Jurusan Fisika, Fakultas matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Tentunya tidak meragukan jika tim pengabdian memberikan pelatihan ini dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan mengenai cara penggunaan aplikasi plotagon story sebagai media pembelajaran interaktif.

Dalam upaya menyelesaikan masalah yang dihadapi, **metode realisasi penyelesaian masalah** dilakukan dalam lima tahap yakni: (1) Sosialisasi, (2) Pelatihan, (3) Penerapan teknologi, (4) Pendampingan serta evaluasi, dan (5) Keberlanjutan Program. Adapun penjabaran kegiatan tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Sosialisasi

Tahap sosialisasi ini diawali dengan koordinasi formal antara tim pengusul dan pihak manajemen Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar guna memaparkan esensi, urgensi, serta rincian teknis program pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, tim pengusul bersinergi dengan kepala sekolah untuk mengondisikan dan memobilisasi para tenaga pendidik agar berpartisipasi aktif sebagai peserta dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan tersebut. Melalui langkah awal ini, diharapkan terbangun kesepahaman yang solid serta komitmen penuh dari pihak sekolah untuk menyelesaikan program digitalisasi media pembelajaran ini secara berkelanjutan.

2) Pelatihan

Pada tahap inti pelaksanaan, tim pengabdian menerapkan metode demonstrasi interaktif melalui pemaparan materi teoretis dan simulasi langsung mengenai mekanisme penyusunan media pembelajaran digital menggunakan Plotagon Story. Guna memastikan internalisasi keterampilan secara optimal, para peserta diwajibkan melakukan praktik mandiri secara *real-time* menggunakan *smartphone* masing-masing dengan mengikuti setiap instruksi teknis yang dicontohkan oleh pemateri. Pendekatan berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) ini dipadukan dengan metode ceramah terstruktur serta sesi tanya jawab yang dinamis. Kombinasi metode tersebut dirancang secara komprehensif untuk meningkatkan penguasaan teknologi mitra, yang pada gilirannya akan menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan inovatif mereka dalam menciptakan media ajar yang solutif.

3) Penerapan teknologi

Pada tahapan ini, integrasi dan penerapan IPTEK memegang peranan yang sangat krusial sekaligus menjadi determinan utama keberhasilan seluruh rangkaian program pelatihan. Mengingat esensi dari kegiatan pengabdian ini bertumpu pada digitalisasi instruksional, maka ketiadaan implementasi teknologi akan mendenaturasi jalannya pelatihan secara keseluruhan. Penerapan teknologi yang dimaksud secara spesifik mengonvergensi pemanfaatan aplikasi Plotagon Story sebagai instrumen utama untuk memproduksi media pembelajaran interaktif. Melalui optimalisasi platform berbasis Android ini, para peserta diproyeksikan mampu mentransformasikan materi ajar konvensional ke dalam ekosistem digital yang dinamis dan aplikatif.

4) Pendampingan dan Evaluasi

Implementasi tahap pendampingan dan evaluasi ini diorientasikan pada pemantauan kualitas (*quality control*) terhadap efektivitas pembuatan video animasi oleh seluruh peserta pelatihan. Tim pengabdian membuka ruang diskusi interaktif untuk menampung keluhan, kesulitan teknis, serta hambatan operasional yang dialami mitra saat mengoperasikan aplikasi Plotagon Story. Melalui pendekatan berbasis bimbingan melekat tersebut, tim pengabdian berkomitmen penuh

untuk menyalurkan kepakaran teknis guna mengurai benang kusut permasalahan peserta secara optimal demi tercapainya kemandirian mitra dalam jangka panjang yang mana para peserta yang telah mahir ini nantinya diproyeksikan untuk menjadi agen perubahan (*agent of change*) yang mampu mentransfer kembali pengetahuan tersebut kepada sejawat lainnya di lingkungan kerja mereka.

5) Keberlanjutan Program

Pada tahap ini penguatan jejaring komunikasi dua arah antara tim pengusul dan institusi mitra menjadi faktor determinan dalam menjaga konsistensi luaran program. Melalui penyediaan ruang konsultasi yang inklusif, setiap peserta kegiatan yang masih menghadapi hambatan dalam merekayasa video animasi menggunakan Plotagon Story diberikan akses penuh untuk menghubungi tim pengabdian secara berkala. Pendekatan bimbingan pascapelatihan ini dirancang untuk mengawal kemandirian mitra secara komprehensif hingga mereka benar-benar mahir memproduksi media pembelajaran interaktif secara mandiri, sehingga keterampilan yang diperoleh tidak berhenti sebagai capaian sesaat, melainkan bertransformasi menjadi kompetensi berkelanjutan yang siap diintegrasikan ke dalam implementasi kurikulum digital di sekolah.

Adapun manifestasi dukungan nyata dari pihak mitra terintegrasi secara utuh dalam bentuk partisipasi aktif yang mencakup penyediaan ruang representatif dan fasilitas penunjang operasional di lingkungan sekolah, di mana penguatan aspek infrastruktur lokal ini secara multiplikatif memangkas mata rantai hambatan logistik serta menjamin efisiensi kerja Tim Pengabdian selama merealisasikan target program di lapangan. Di samping pemenuhan kebutuhan fisik-spasial tersebut, keberhasilan program ini juga didorong kuat oleh tata kelola koordinasi birokratis yang tanggap dari jajaran manajemen sekolah yang secara sistematis memobilisasi serta memastikan kehadiran penuh para tenaga pendidik di setiap sesi. Pola kemitraan yang solid dan kolaboratif inilah yang pada akhirnya menjadi pilar utama sehingga kegiatan pelatihan ini mampu bertransformasi menjadi sebuah forum transfer ipteks yang berjalan secara terstruktur, kondusif, dan memiliki tingkat ketepatan sasaran yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan video animasi 3D berbasis Android dengan memanfaatkan aplikasi *Plotagon Story*, yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 18 Juli 2026, telah berhasil menumbuhkan kompetensi baru serta meningkatkan keterampilan pedagogis para guru Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar. Keberhasilan transfer IPTEKS ini tidak hanya terefleksi secara signifikan melalui akumulasi testimoni positif dari para tenaga pendidik yang menyatakan adanya perolehan wawasan baru serta peningkatan kompetensi pedagogis mereka, melainkan juga diperkuat secara metodologis oleh bukti empiris yang ditemukan langsung di lapangan, di mana tim pengabdian melakukan observasi terstruktur dan mendapati bahwa mayoritas peserta telah mencapai taraf pemahaman konseptual yang mendalam serta mampu mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri tanpa asistensi lanjutan, yang pada gilirannya berpotensi besar untuk diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari guna menciptakan ekosistem digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdi

Terbentuknya wawasan baru di kalangan guru Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar, yang dicirikan oleh kemampuan mereka dalam mengintegrasikan aplikasi *Plotagon Story* secara maksimal ke dalam proses pembelajaran, merupakan dampak langsung dari pelatihan pembuatan video animasi 3D berbasis Android yang telah dilewati. Pencapaian ini menjadi sebuah capaian krusial yang mengonfirmasi bahwa pola pengajaran di kelas kini telah bertransformasi dari yang semula bersifat konvensional dan terbatas pada fasilitas fisik kelas, menjadi lebih modern dan variatif.



Gambar 2. Plakat Penghargaan untuk Mitra

Faktor pendukung selama pelaksanaan kegiatan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini antara

lain:

- 1) Keberhasilan pelaksanaan program ini tidak terlepas dari kontribusi aktif dan dukungan sarana dari pihak manajemen sekolah, yang secara responsif memfasilitasi Tim Pengabdian dengan menyediakan ruangan khusus yang representatif sebagai pusat berlangsungnya seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Komitmen akomodatif dari institusi mitra ini menciptakan atmosfer akademik yang kondusif, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal, efisien, dan terarah sejak awal hingga akhir kegiatan.
- 2) Pihak mitra menunjukkan sikap yang sangat kooperatif dan responsif sepanjang kegiatan, yang tercermin dari keterbukaan mereka dalam mengomunikasikan berbagai kendala teknis maupun non-teknis yang dihadapi selama proses pelatihan berlangsung. Interaksi dua arah yang dinamis ini ditandai dengan tingginya intensitas diskusi dan keaktifan para peserta dalam mengajukan pertanyaan substantif kepada Tim Pengabdian terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami, sehingga proses pemecahan masalah (*Tombol troubleshooting*) dapat dilakukan secara seketika dan efektif.

Di sisi lain, salah satu faktor penghambat yang diidentifikasi selama pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini berkaitan dengan aspek manajemen waktu, di mana jadwal realisasi agenda mengalami sedikit deviasi atau keterlambatan dari lini masa yang telah direncanakan sebelumnya. Kendati demikian, penyesuaian waktu tersebut tidak mendegradasi substansi penyampaian materi, melainkan menjadi tantangan teknis yang berhasil diantisipasi melalui optimalisasi sesi pendampingan secara lebih intensif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pelaksanaan program kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

1. Pascapelaksanaan program pengabdian ini, terjadi peningkatan signifikan terhadap kapasitas pengetahuan serta perluasan wawasan pihak mitra mengenai tata cara pemanfaatan dan pengoperasian aplikasi *Plotagon Story* secara komprehensif. Akselerasi pemahaman ini tidak hanya mencakup aspek teori dasar multimedia, melainkan juga menyentuh ranah penguasaan fitur-fitur lanjutan yang krusial untuk mentransformasi materi ajar konvensional ke dalam format digital.
2. Implementasi program pelatihan ini secara empiris berhasil menumbuhkan kompetensi pedagogis dan menajamkan keterampilan teknis para guru di Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar dalam mengintegrasikan *Plotagon Story* sebagai media pembelajaran interaktif. Penguasaan aspek psikomotorik ini memungkinkan para tenaga pendidik untuk secara mandiri memproduksi konten visual mandiri yang adaptif terhadap kebutuhan kurikulum digital di sekolah.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, kemudian kepada Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, selanjutnya kepada Ketua Jurusan Fisika Universitas Negeri Makassar, lalu kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar dan khususnya kepada ketua yayasan dan Kepala Sekolah Pondok Pesantren Puteri Ummul Mukminin Makassar.

DAFTAR REFERENSI

- Ansyari, R., Odah, R., Amanda, R., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon dan Wordwall pada Materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 74–85.
- Hamdanah, Mansur, H., & Ahmad, K. I. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pelajaran IPA untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 2(1), 77–84.
- Nuraini, R., & Iqbal, M. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa. *KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 45–58.
- Nuraini, R., & Iqbal, M. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa. *KARTIKA: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.59240/kjsk.v6i2.759>
- Nurjasriati, F., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Pemahaman Matematika Siswa. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19210>.
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1102–1109.
- Sari, D., & Erita, Y. (2024). SmartApp Creator Sebagai Alat Pengembangan Media Pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(3), 44–52. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10494>
- Setyaningsih, S., & Rosad, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT di Pesantren: Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Bimbingan dan Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 215–227. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.538>
- Wahid, S. (2025). Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktikum Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah ECOSYSTEM*, 25 (2), 499-510. <https://doi.org/10.35965/eco.v25i2.7030>
- Wahid, S. (2025). *Buku Referensi Mata Kuliah profesi Kependidikan*. Lamongan: CV Detak Pustaka
- Wann, N., S., Wawan, S., R., Ummi, K., N. & Isyti, N. (2023). Analisis Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran Ppkn Di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 2(2), 130–34. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>