
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TRIGONOMETRI BERBANTUAN APLIKASI FILMORA

Wiwin Sabda Handika¹⁾, Lusiana²⁾, Ety Septiati³⁾

^{1,2,3)}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: wiwinsabda12@gmail.com, luu.sii.ana@gmail.com,
etyseptiati@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce learning video products for trigonometry material assisted by the Filmora application that are valid, practical and effective. Filmora is a video editing application. The method used in this study is the Research and Development method with the ADDIE development procedure, which consists of five stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation 5) Evaluation. The learning videos were tested at SMK Madyatama Palembang and the instruments used were expert validation questionnaires, student response questionnaires and test sheets. The results of the evaluation by video learning experts were declared "Very Valid", from the results of the student response questionnaire the category "practical" was obtained, and from the test results students after using learning videos had very effective criteria so that learning videos were suitable for use in the learning process.

Keywords : filmora, trigonometry, learning videos

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran materi trigonometri berbantuan aplikasi filmora yang valid, praktis, dan efektif. Filmora merupakan suatu aplikasi editing video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan prosedur pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu : 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi 5) Evaluasi. Video pembelajaran diujicoba di SMK Madyatama Palembang dan instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli, angket respon siswa dan lembar tes. Hasil penilaian dari ahli video pembelajaran dinyatakan "Sangat Valid", dari hasil angket respon siswa diperoleh kategori "praktis", dan dari hasil tes siswa setelah menggunakan video pembelajaran memiliki kriteria sangat efektif sehingga video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : filmora, trigonometri, video pembelajaran

PENDAHULUAN

Menurut Rahmah (2013) matematika ialah salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah, baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Matematika itu ada dari pengalaman yang dialami oleh manusia di

duniannya secara empiris. Dari pengalaman tersebut diproses di dalam dunia rasio. Lalu diolah lagi secara analisis di dalam struktur kognitif hingga terbentuk konsep matematika yang tepat. Sehingga mata pelajaran matematika perlu dikembangkan agar pada saat diberikan kepada siswa nantinya siswa mampu memiliki pemikiran yang logis, kritis, sistematis, analitis serta kreatif. Kompetensi ini diperlukan agar siswa dapat mengelolah informasi pada keadaan yang kompetitif. Soedjadi mengemukakan bahwa matematika adalah salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi (Mahmudi, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di lingkungan SMK Madyatama Palembang penggunaan media video pembelajaran masih jarang digunakan dan masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan didominasi metode ceramah. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh siswa, meskipun tidak berada di lingkungan sekolah. Pemanfaatan lingkungan dapat mendukung dan mempermudah proses belajar siswa dan guru. Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa dapat mengulang-ngulang materi yang disampaikan oleh guru walaupun tidak berada di lingkungan sekolah, bisa di rumah maupun di tempat lainya.

Menurut Sadiman, dkk (Akbar, 2018) “Media pembelajaran sangat banyak ragamnya, mulai dari media yang berbentuk audio, visual, audio visual, dan lain sebagainya. Hendaknya suatu media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, serta dibaca”. Oleh karena itu, perlu dipilih media yang dapat memenuhi persyaratan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Melihat perkembangan di era generasi saat ini dimana teknologi dan informasi semakin maju dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran ataupun sebagai sumber belajar. Untuk itu, pada era seperti sekarang ini sumber belajar yang berbentuk video bisa menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Menurut Rahmawati, dkk. (2023) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Muhammad (Nida, 2020) filmora atau Wondershare Filmora secara keseluruhan adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses editing video menjadi mudah dan sederhana, namun kualitasnya cukup efektif. Raymon, dkk (Ridhona, 2020) juga mengatakan bahwa Wondershare Filmora atau disingkat Filmora memiliki fungsi ini termasuk tingkat saturasi, kecerahan, kliping, rasio aspek, pemotongan, dan lain-lain. Ervina (2020) juga menyampaikan bahwa aplikasi Wondershare Filmora adalah perangkat lunak atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana dan konsepnya memiliki kualitas yang cukup powerful.

Menurut Kurniawan (2020) beberapa kelebihan dari aplikasi Filmora sebagai berikut ini : (1) Aplikasinya sangat cerah, (2) Penggunaannya sangat mudah, (3) Proses editing bisa lebih cepat, dan (4) Berbagai efek tersedia dan bagus.

Dengan kelebihan tersebut, maka diupayakan untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi Filmora yang dapat membantu pembelajaran agar lebih baik dan bertahan lama sehingga dapat diulang-ulang siswa untuk mempelajarinya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Trisiana dan Wartoyo, 2016). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes.

Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa media video edukasi. Data analisis yang dihasilkan digambarkan dengan sifat-sifat data dari masing-masing variabel sebagai berikut:

a) Angket mengukur validitas Produk

Lembar mengukur apakah produk yang akan dikembangkan valid atau tidak. Validasi dilakukan oleh dua ahli atau *expert* untuk pengukuran lingkungan dan

aspek material. Setelah itu, dianalisis formulir validasi yang diisi dan diberi skor oleh satu atau lebih ahli dengan menambahkan skor masing-masing validator. Kemudian dihitung rata-rata untuk masing-masing validator dengan menggunakan:

$$\text{Nilai validitas (NV)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Riduwan (2020)

Tabel 1. Kategori Penilaian Validitas Produk

Rata-rata % NV	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat Valid
60% – 79 %	Valid
40% – 59 %	Cukup Valid
20% – 39 %	Tidak Valid
< 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Modifikasi dari Riduwan (2020)

b) Angket mengukur praktis

Bentuk produktivitas melalui percobaan kelompok yang terdiri dari 9 siswa. Kategori evaluasi kuesioner ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori respon siswa yang sesuai

Kategori Jawaban	Poin
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Modifikasi dari Riduwan (2020)

$$\text{Nilai Praktikalitas (NP)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Riduwan (2020)

Data tersebut dikonversikan ke dalam bentuk deskriptif kualitatif seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Penilaian Kepraktisan Respon Siswa

Rata-rata % NP	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat Praktis
60% – 79 %	Praktis
40% – 59 %	Cukup Praktis
20% – 39 %	Tidak Praktis
< 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Riduwan (2020)

c) Teknik memeriksa

Tes mengukur keefektifan produk yang diproduksi langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor jawaban pada setiap butir soal yang diperoleh masing-masing siswa.
2. Menghitung jumlah skor yang diperoleh masing-masing siswa.
3. Menghitung nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa.
4. Mengkategorikan nilai siswa sesuai dengan KKM di sekolah yaitu 75.
5. Menghitung banyaknya siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

 f = poin yang diterima N = skor maksimum P = persentase

6. Setelah selesai menghitung dengan rata-rata item yang diperhatikan, hitung nilai total dibagi jumlah responden, kemudian dikoreksi dengan kriteria persentase. Kemudian hasil perhitungan persentil memutuskan yang diperoleh dari tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian Keefektifan

Kelayakan	Persentase (%)
Sangat Baik / Sangat Efektif	$P > 80\%$
Baik / Efektif	$60\% < P \leq 80\%$
Cukup Baik/ Cukup Efektif	$40\% < P \leq 60\%$
Kurang Baik/ Kurang Efektif	$20\% < P \leq 40\%$
Tidak Baik/ Tidak Efektif	$P \leq 20\%$

(modifikasi Iqbal, Latifah, & Irwandani, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan hasil karya pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran matematika pada materi trigonometri siswa kelas X yang telah divalidasi oleh validator dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan selama rentang waktu 6 bulan. Penelitian ini menggunakan proses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analisis

Tahap awal dari proses penelitian yang menggunakan prosedur *ADDIE* dalam penelitian ini menganalisis dua aspek, yaitu aspek kebutuhan dan aspek kurikulum, seperti berikut ini:

A. Aspek Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan berdiskusi dengan guru matematika untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran saat ini. Berdasarkan diskusi tersebut diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika materi aturan sinus dan kosinus dengan video tutorial belum pernah dibuat.

Berdasarkan analisis kebutuhan, bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan video pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga bisa membantu

guru dalam menyampaikan materi, serta siswa juga dapat mengulang pelajaran di rumah mereka masing-masing.

B. Aspek Kurikulum

Tahap selanjutnya yaitu analisis kurikulum, tahap analisis kurikulum ini tentunya sangat penting sebelum kita mengembangkan video pembelajaran. Tentunya harus tahu kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah sebagai tempat penelitian. Kurikulum yang digunakan di SMK Madyatama Palembang adalah kurikulum 2013.

Setelah diketahui kurikulum yang digunakan sekolah yang akan dipelajari, ditentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator kinerja kompetensi dan tujuan pembelajaran sesuai materi yang nantinya akan digunakan.

1) Kompetensi Inti

- AI 1 : Menghormati dan mengamalkan agama yang dianutnya..
- AI 2 : Menghayati dan mengamalkan keteladanan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, bertanggung jawab, akomodatif dan proaktif.
- AI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dll) procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena kejadian tampak mata.
- AI 4 : Eksperimen, pengelolaan, kajian dalam bidang dimensi konkrit dan abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain dengan sudut pandang atau teori yang sama.

2) Kompetensi Dasar

- 3.12 Penerapan aturan sinus dan cosinus
- 4.12 Menyelesaikan masalah konteks dengan aturan sinus dan cosinus

3) Indikator pencapaian kualifikasi

- 3.12.1 Jelaskan aturan sinus dan kosinus
- 3.12.2 Tentukan garis kontur yang dibentuk oleh $\angle A$
- 3.12.3 Tentukan tinggi yang dibentuk oleh $\angle B$
- 3.12.4 Tentukan garis kontur yang terbentuk dari $\angle C$
- 4.12.1 Menyelesaikan masalah konteks dengan aturan sinus dan cosinus

4) Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu memahami aturan sinus dan cosinus
- b. Siswa mampu menentukan garis tinggi yang dibentuk dari $\angle A$
- c. Siswa mampu menentukan garis tinggi yang dibentuk dari $\angle B$
- d. Siswa mampu menentukan garis tinggi yang dibentuk dari $\angle C$
- e. Siswa mampu Memecahkan masalah konteks menggunakan aturan sinus dan cosinus

5) Materi

Materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran adalah materi aturan sinus dan kosinus dan contoh penyelesaian soal kontekstual menggunakan aturan sinus dan kosinus.

2. Desain

Setelah dilakukan analisis maka dilanjutkan dengan tahap perancangan video pembelajaran. Hasil dari desain video pembelajaran bisa dilihat di antaranya :

1) Pembukaan

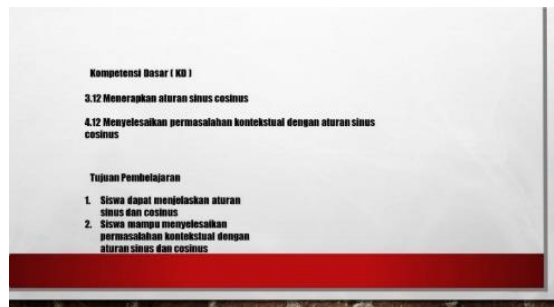
Gambar di dalam pembukaan ini didesain menggunakan aplikasi *power point*.



Gambar 1. Proses Editing Pembukaan Video Pembelajaran

2) Penjelasan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Tulisan dan gambar pada desain kompetensi dasar dan tujuan menggunakan aplikasi *power point*.



Gambar 2. KD dan Tujuan Pembelajaran

3) Isi dan Materi

Materi yang dibuat dalam video pembelajaran ini dibuat sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari materi aturan sinus dan aturan cosinus. Materi ini diambil dari beberapa buku matematika yang di dalamnya terdapat materi aturan sinus dan aturan cosinus. Buku kajian yang dijadikan referensi utama adalah Trigonometri Dasar (Syahbana, 2015).

4) Penggabungan Video

Dalam penggabungan video peneliti menggunakan aplikasi Filmora. Dan peneliti juga menggunakan aplikasi filmora untuk proses editing video.



Gambar 3. Proses Editing Menggunakan Aplikasi Filmora

5) Penambahan Musik

Setelah video selesai diedit dan digabungkan menjadi satu, maka selanjutnya menambahkan *background* berupa musik yang akan mengiringi video pembelajaran. Musik yang digunakan dalam video

pembelajaran tentunya haruslah musik atau instrumen yang nadanya bersemangat agar menambah semangat siswa dalam belajar.

6) Penutup

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan dan diiringi dengan kata-kata motivasi agar siswa lebih semangat untuk belajar.



Gambar 4. Bagian Penutup

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pengembangan video pembelajaran berdasarkan perencanaan atau *design*. Berikut ini tahap-tahap yang dilalui sampai menghasilkan video pembelajaran :

- 1) Pembuatan video pembelajaran sebelum validasi. Pembuatan produk atau video sesuai rancangan.
- 2) Validasi produk kepada ahli. Pada tahapan ini dilakukan validasi kepada ahli setelah produk selesai dibuat. Setelah itu dilakukan revisi sesuai arahan ahli. Penilaian kevalidan dilakukan oleh 3 orang yaitu 2 orang dosen dan satu orang guru. Hasil penilaian dari ketiga ahli bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Validasi dari Ahli

Validator	Skor
Validator 1	158
Validator 2	139
Validator 3	164
Jumlah Skor	461

Dari tabel di atas diperoleh total skor angket validasi para ahli sebesar 461. Selanjutnya dihitung persentase masing-masing validator dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Validitas (NV)} &= \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{461}{526} \times 100\% \\
 &= 87,64 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dari rumus di atas maka persentase skor dari keseluruhan angket validasi sebesar 87,64% dan ditulis dalam kriteria “sangat valid” sehingga video tutorial tersebut layak untuk diujicobakan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ponza, Jampel, & Sudarma (2018) yang dikategorikan baik dengan persentase 86%.

4. Implementasi

Dari hasil penelitian maka bisa dilihat bahwa 9 respon siswa dari kelas X dihasilkan nilai kepraktisan dengan rata rata nilai sebesar 71,38%. Nilai kepraktisan yang dihasilkan bisa diartikan bahwa produk media pembelajaran dengan aplikasi filmora dikategorikan praktis. Hal ini terbukti bahwa rata-rata respon siswa pada angket yang diberi memberi respon yang baik sehingga nilai yang diperoleh cukup tinggi.

Dari hasil tes belajar siswa juga bisa dilihat bahwa video pembelajaran ini sangat efektif, hasil ini didapat dari tes hasil belajar siswa kelas X yang berjumlah 26

orang siswa dengan rata-rata 81,96%. Dari nilai keefektifan dapat dikatakan bahwa produk video pembelajaran ini sangat efektif.

5. Evaluasi

Tahap akhir penelitian adalah evaluasi. Evaluasi dimulai dengan tahap pengembangan (*Development*), yaitu dengan cara melakukan revisi produk video pembelajaran berdasarkan komentar serta saran dari validator. Selanjutnya mengevaluasi hasil tes siswa yang didapatkan dari tahap implementasi, data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan juga keefektifan video pembelajaran. Adapun hasil evaluasi yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Analisis data praktis

Hasil survei siswa didapatkan total skor ke-9 siswa sebesar 514 dan setelah dihitung oleh peneliti maka diperoleh rata-rata sebesar 71,38%. Berdasarkan pedoman validitas dengan rata-rata sebesar 71,38%. Maka video pembelajaran masuk dalam kategori praktis dan layak untuk di uji cobakan. Hal ini sejalan dengan tabel kategori kepraktisan modifikasi dari Riduwan (2020).

b. Analisis Data Keefektifan

Terhadap hasil tes belajar siswa setelah menggunakan produk video edukasi diperoleh persentase sebesar 81,96%, berdasarkan pedoman penilaian video pembelajaran dikategorikan sangat efektif, sehingga video pembelajaran tersebut cocok sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Khuzaini dan Santosa (2016) yang mendapatkan nilai rata-rata siswa 79,2 sehingga video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran materi trigonometri (aturan sinus dan aturan cosinus) berbantuan aplikasi Filmora untuk kelas X diperoleh beberapa kesimpulan bahwa : (1) Produk video pembelajaran

materi trigonometri dikatakan “sangat valid” dilihat dari hasil persentase rata-rata 87,64% sehingga layak untuk diujicobakan; (2) Dari segi kepraktisan, video pembelajaran materi trigonometri ini dinilai “praktis” dan memiliki persentase kepraktisan rata-rata sebesar 71,38%; (3) Video pembelajaran materi trogonometri berbantuan aplikasi *filmora* ini dikategorikan “sangat efektif” dengan rata-rata persentase sebesar 81,96%. Secara keseluruhan bahwa produk hasil pengembangan berupa video pembelajaran materi trigonometri berbantuan aplikasi *filmora* dinyatakan sangat kompeten, praktis dan sangat efektif, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Akbar, R. R. A. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*. Doctoral dissertation: UIN Raden Intan Lampung.
- Ervina, S. W. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Animasi 2 Dimensi Berbantuan Aplikasi Whondershare Filmora pada Materi Himpunan Kelas VII*. Doctoral dissertation: UIN Raden Intan Lampung.
- Iqbal, Muhammad., Latifah, Sri., & Irwandani. 2019. *Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel YouTube dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring*. Jurnal Kelitbangan, 135-148.
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. 2016. *Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan adobe flash CS3 untuk siswa SMA*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(1), 88-99.
- Kurniawan, D. 2020. *Editing Video Youtube dengan Filmora*. Jakarta: PT Alex Media Kompotindo.
- Mahmudi, A. 2009. Pengembangan Pembelajaran Matematika. (Online), ([Http://staff. Uny. Ac. id/sites/default/files/tmp/Pengembangan%20Pemb, 20](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Pengembangan%20Pemb,20)).
- Nida, H. H. & Nana. 2020. Penerapan Model POE2WE dalam Pembuatan Video Pembelajaran Fisika dengan Bantuan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor Siswa. (Online), (<https://osf.io/a4pmd>).

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19.
- Rahmah, N. 2013. *Hakikat pendidikan matematika. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
- Rahmawati, M., Sayu, S., Fitriawan, D., Suratman, D., & Ahmad, D. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Teorema Phytagoras menggunakan E-Comic Berbantuan Pixton*. Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 6(1), 155-163.
- Ridhona, R. 2020. *Desain dan Uji Coba Video Pembelajaran dengan Bantuan Software Wondershare Filmora pada Materi Asam Basa*. Doctoral Dissertation. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Riduwan. 2020. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Syahbana, A. 2015. *Trigonometri Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model*. Jurnal Ika, 11(1).
- Trisiana, A., & Wartoyo, W. 2016. *Desain Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta*. PKn Progresif, 11(1), 159079.