Indonesian Journal Of Education
Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

E-ISSN : 3064-3317

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pentingnya Menjaga Kebersihan Lingkungan Rumah dan Sekolah: Analisis Potensi Media

Nur Azisah[1], Ikhwanul Ikhsan[2], Eka Fitri Nurindriana[3], Nasharuddin[4*]

[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: [1]syisyah9@gmail.com, [2]Ikhsanikhwanul0@gmail.com, [3]ekaindriana012@gmail.com, [4*]nasharuddin@unismuh.ac.id

Abstrak

Media interaktif sangat diperlukan di dalam proses pembelajaran karena berdampak positif dalam proses tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif tentang kesehatan lingkungan, khususnya mengenai menjaga kebersihan rumah dan sekolah serta mengetahui potensinya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan desain model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahap (*define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*). Subjek pada penelitian ini adalah dosen ahli media pembelajaran. Instrumen pada penelitian mencakup validasi oleh dosen ahli. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan validitas dengan skor tinggi dalam aspek keterpaduan materi, tampilan visual, dan interaktivitas. Media ini mendapatkan skor total 90 dari 100, Hal ini membuktikan bahwa media tersebut memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk digunakan. Presentasi media mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan dosen, menunjukkan potensi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kebersihan lingkungan. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif merupakan alat yang berpotensi efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan. Perbaikan ke depan sebaiknya difokuskan pada pengembangan konten yang lebih luas dan penerapan dalam situasi nyata untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Kesehatan Lingkungan, Pendidikan Kebersihan

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan dan kesadaran lingkungan, fenomena kebersihan di lingkungan rumah dan sekolah menjadi isu yang semakin mendesak untuk ditangani. Penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan yang tidak memadai mengenai kebersihan lingkungan dapat menjadi hambatan utama dalam penerapan praktik ramah lingkungan di kalangan siswa (Armiatin dkk., 2024). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kebersihan lingkungan di sekolah dan rumah sangat berpengaruh terhadap kesehatan dan kesejahteraan siswa (Susilowati dkk., 2022). Selain itu, kurangnya pendidikan mengenai pentingnya menjaga kebersihan dapat menyebabkan perilaku yang tidak peduli terhadap lingkungan, yang dapat berujung pada masalah kesehatan masyarakat yang lebih besar (Syifa dkk., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa tentang kebersihan lingkungan menjadi sangat penting (Harun dkk., 2023). Dengan menggunakan teknologi yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep kebersihan dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma dkk., 2023). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Latifah dkk., 2020; Rizky dkk., 2023).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menciptakan solusi inovatif dalam pendidikan yang dapat mengatasi masalah kebersihan lingkungan. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada kebersihan lingkungan, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan di rumah dan sekolah (Fasyikhah & Sunhaji, 2022). *Novelty* dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan lingkungan, yang belum banyak diterapkan dalam konteks pendidikan di Indonesia (Ulgari dkk., 2023). Penelitian ini juga berupaya untuk mengisi kekurangan dalam literatur yang ada mengenai penggunaan media interaktif dalam pendidikan kebersihan lingkungan, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa (Haryati, 2022). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan generasi muda (Sari et al., 2023).

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education

E-ISSN : 3064-3317

Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

Pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam studi ini meliputi: Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif efektif dan berpotensi meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa tentang kebersihan lingkungan di rumah dan sekolah?. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam program pendidikan lingkungan yang interaktif cenderung memiliki pengetahuan yang lebih baik dan perilaku yang lebih positif terhadap kebersihan lingkungan (Demetouw dkk., 2022). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran interaktif dapat dirancang dan diterapkan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Sanaky, 2023). Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai hubungan antara media pembelajaran dan kesadaran lingkungan di kalangan siswa (Riany dkk., 2023).

Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif akan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan di rumah dan sekolah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang kompleks, termasuk kebersihan lingkungan (Septiana dkk., 2024). Selain itu, diharapkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif akan menunjukkan perubahan perilaku yang positif terkait kebersihan lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah (Ningrum dkk., 2021). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga untuk mengevaluasi dampaknya terhadap perilaku siswa (Fakhriyatiningrum dkk., 2022). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum dan program pendidikan yang lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan siswa (Andolo et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas pendidikan lingkungan di Indonesia (Anto dkk., 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan desain penelitian pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) (Gorbi Irawan dkk., 2018). Penelitian ini dilakukan di dalam kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli media yang akan memberikan penilaian terhadap efektivitas media dan potensi dampak dari media ini. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli. Adapun tahap-tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap pertama adalah pendefinisian (*Define*) yang mencakup analisis kebutuhan dan identifikasi masalah. Tahap kedua adalah perancangan (*Design*), yaitu pembuatan sketsa atau rancangan media pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan (*Develop*), di mana media diuji dan divalidasi oleh ahli. Tahap keempat adalah penyebaran (*Disseminate*), yang melibatkan uji coba terbatas kepada siswa. Penilaian terhadap media pembelajaran interaktif dilakukan melalui validasi oleh dosen ahli (Smaldino dkk., 2014; Sugiyono, 2019). Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian yang mencakup aspek kelayakan isi, tampilan visual, keterpaduan materi, serta interaktivitas media. Skor yang diberikan oleh dosen ahli akan digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran layak digunakan atau perlu revisi lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendefinisian (Define)

Pendefinisian merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang ada sebelum proses desain dimulai (Sulistyaningrum, H., et,al.,2023).

a. Analisis awal permasalahan dilakukan dengan menelusuri berbagai referensi dari jurnal dan literatur terkait. Hasil kajian Mengindikasikan bahwa masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pentingnya kebersihan lingkungan rumah dan sekolah.
b. Analisis tugas dilakukan untuk menentukan pengetahuan yang harus dikuasai siswa, yaitu konsep dasar kebersihan lingkungan, dampak lingkungan kotor, serta cara menjaga kebersihan secara efektif.
c. Analisis konsep mengidentifikasi materi utama yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, seperti faktor penyebab lingkungan kotor dan strategi pembersihan lingkungan.
d. Perumusan tujuan pembelajaran difokuskan pada meningkatkan kesadaran siswa tentang kebersihan lingkungan serta keterampilan dalam menerapkan praktik kebersihan.

Perancangan (Design)

Media ini ada 16 slide yang isinya ada menu, materi, dan beberapa soal bentuk kuis lima nomor. Dalam media ini juga kita menambahkan beberapa animasi dan gambar-gambar biar lebih menarik.

Perancangan adalah tahap di mana konsep media pembelajaran mulai dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya (Rahma, S. N., & Saputra, E. 2023). Berikut media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk PowerPoint interaktif.

a. Tampilan awal mencakup cover yang menarik dengan warna cerah.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

Gambar 1. Cover *Powerpoint*

b. Menu utama berisi pilihan materi, Pertanyaan, dan video pembelajaran dengan fitur *hyperlink* untuk memudahkan navigasi.

Gambar 2. Menu

c. Bagian Pertanyaan disajikan dalam bentuk kuis interaktif dengan fitur umpan balik yang menunjukkan jawaban benar atau salah.

Gambar 3. Pertanyaan

d. Tersedia juga tombol "Lanjut" berbetuk panah hijau dan tombol "Kembali" dengan bentuk rumah pada setiap slide agar pengguna dapat dengan mudah berpindah antar halaman.

Gambar 4.Tombol Kembali dan Lanjut

Pengembangan (Develop)

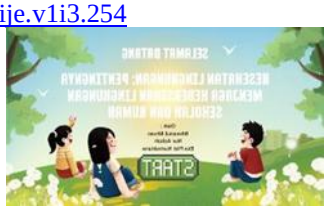
Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dibuat dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan visual, dan interaktif agar lebih menarik buat siswa. Berikut beberapa bagian pentimg dari media yang sudah dikembangkan

e. Tampilan awal (Cover PowerPoint)

Tampilan pada cover ini dibuat dengan warna yang cerah dan desain yang lucu agar siswa langsung tertarik saat pertama kali melihatnya.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254



Gambar 5. Tampilan Awal

f. Menu utama

Menu utama ada beberapa pilihan yang bisa dipilih sesuai kebutuhan siswa, seperti materi pembelajaran yang berisi informasi mengenai cara menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah, ada juga pilihan video pembelajaran agar lebih gampang dipahami, dan yang terakhir kuis interaktif yang isinya ada 5 soal piliha ganda.

Gambar 6. Menu

g. Materi

Bagian materi ada beberapa slide yang menjelaskan kenapa lingkungan bisa jadi kotor, cara menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah, dan manfaat lingkungan bersih buat kesehatan

Gambar 7. Materi Lingkungan Sekolah

h. Kuis ineraktif

Soal bersis 5 pilihan ganda dengan fitur umpan balik otomatis. Jika jawabannya bnar maka muncul emot benar dan begitupun juga kalau salah

Gambar 4. Pertanyaan

i. Video edukasi

Video edukasi ini berisi tentang mengajarkan cara menjaga kebersihan lingkungan.

Gambar 5. Tombol Kembali dan Lanjut

Pengembangan merupakan proses implementasi dari desain yang telah dibuat, termasuk pembuatan dan validasi media pembelajaran (Prahmawati, N., & Supriadi, D. 2020). Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan prinsip keterpaduan materi dan interaktivitas. Media divalidasi oleh dosen ahli dan mendapatkan skor tinggi dalam aspek keterpaduan isi dan tampilan visual. Media pembelajaran interaktif mengenai kesehatan lingkungan telah dinilai dengan skor total 90 dari 100, yang setara dengan persentase 90%. Berdasarkan kriteria hasil penskoran, media ini masuk dalam

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

kategori Sangat Baik dan dapat diterima tanpa revisi. Media ini telah memenuhi berbagai aspek penting, seperti kesesuaian dengan kurikulum, kelengkapan konsep, serta keterpaduan dalam mendukung pembelajaran interaktif. Penyajian materi juga dinilai menarik, mudah dipahami oleh siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media ini memiliki tampilan yang jelas dan visualisasi yang menarik, sehingga efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang diajarkan.

Meskipun telah mendapatkan penilaian sangat baik. Umpan balik dari dosen dapat membantu mengoptimalkan fungsionalitas dan keterpahaman materi secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan fitur interaktif tambahan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi maksimal dalam Membantu siswa lebih menyadari pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah.

Diseminasi (Disseminate)

Diseminasi adalah tahap penyebaran dan uji coba media pembelajaran untuk melihat efektivitas penggunaannya di kelas (Amanda, A. A., et.,al, 2024). Media dipresentasikan di kelas kampus dan diuji coba kepada mahasiswa untu presentasi. Tahapan penggunaan media hanya sampai tahap presentasi untuk mendapatkan masukan awal sebelum diterapkan lebih luas.

Efektivitas Media dan Potensi Dampak Terhadap Kesadaran dan Perilaku Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor total 90 dari 100, yang menandakan bahwa media tersebut sangat sesuai dengan kurikulum dan dapat diterima tanpa revisi (Ferlina & Fratiwi, 2024). Media ini tidak hanya memenuhi aspek keterpaduan materi, tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Azkia, 2022). Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar (Cahyaningtias dkk., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah.

Diseminasi media pembelajaran interaktif juga menjadi langkah penting dalam mengevaluasi efektivitas penggunaannya di kelas. Uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa presentasi media di kelas dapat memberikan masukan awal yang berharga sebelum diterapkan secara lebih luas (Wasito, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa umpan balik dari pengguna, dalam hal ini siswa dan dosen, dapat membantu mengoptimalkan fungsionalitas dan keterpahaman materi (Nurhayati dkk., 2023).

Selain itu, pengembangan fitur interaktif tambahan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran mereka terhadap kebersihan lingkungan (Handayani & Rahayu, 2020). Dengan demikian, diseminasi media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan komunikasi aktif antara siswa dan media, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efisien dan menarik (Kusuma, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan media interaktif cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik (Karomah & Purwandari, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada perubahan perilaku mereka terkait kebersihan lingkungan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif mengenai kesehatan lingkungan yang dikembangkan dalam penelitian ini berhasil memenuhi standar validitas dengan skor tinggi pada aspek keterpaduan materi, tampilan visual, dan interaktivitas. Media ini mendapatkan skor total 90 dari 100, Hal ini membuktikan bahwa media tersebut memiliki kualitas unggul dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi oleh dosen ahli menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan konsep kebersihan lingkungan kepada siswa. Pada tahap presentasi, media mendapatkan tanggapan positif dari dosen dan peserta didik, yang mengindikasikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga kebersihan rumah dan sekolah.

Saran untuk pengembangan selanjutnya mencakup peningkatan fitur interaktif agar lebih menarik bagi siswa, serta pengayaan materi dengan studi kasus nyata untuk memperkuat penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perlu dilakukan pengujian lebih luas guna melihat efektivitas media dalam berbagai konteks pembelajaran sehingga dapat diadaptasi secara lebih optimal di berbagai lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, Astuti, D., & Handayani, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

Interaktif Petualangan Luar Angkasa Berbasis Android. Transformasi, 19(1). https://doi.org/10.56357/jt.v19i1.351

Anto, S., Endang, S. H., & Indra, I. (2023). Faktor Risiko Kejadian Ispa Pada Anak Balita Di Wilayah Kerja Puskesmas Poasia Kota Kendari. Media Keperawatan Politeknik Kesehatan Makassar, 14(1), 127. https://doi.org/10.32382/jmk.v14i1.3096

Armiatin, A., Azizah, A., & Salim, N. A. (2024). Relationship Between Knowledge &Amp; Attitudes of Cleaning Staff Towards Medical Waste Management at Pidie Jaya Regional Hospital, Pidie Jaya Regency. Johar, 1(02), 29–36. https://doi.org/10.35706/johar.v1i02.12585

Azkia, N. A. (2022). Kaitan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dengan Lingkungan. https://doi.org/10.31219/osf.io/zxkgr

Cahyaningtias, O. A., Darma, W., & Rispatiningsih, D. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Guna Meningkatkan Kesadaran Dampak Bullying Terhadap Self Esteem Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Dharmas Education Journal (De_journal), 5(1), 344–356. https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1324

Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Basicedu, 6(2), 1959–1965. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285

Demetouw, O., Mulyadi, M., & Lekitoo, M. N. (2022). Pengetahuan Lingkungan Hidup Siswa/I Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kota Sorong. Cassowary, 5(1), 87–93. https://doi.org/10.30862/casssowary.cs.v5.i1.68

Fakhriyatiningrum, F., Hasyim, H., & Flora, R. (2022). Faktor Perilaku Dalam Pencegahan Malaria: Sebuah Tinjauan Literatur. Holistik Jurnal Kesehatan, 16(5), 435–447. https://doi.org/10.33024/hjk.v16i5.7661

Fasyikhah, E. Q., & Sunhaji, S. (2022). Pendidikan Spiritual Ekologi Di MAK Al Irsyad Gajah. Intizar, 28(2), 85–93. https://doi.org/10.19109/intizar.v28i2.14190

Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Wjpe, 3(2). https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126

Gorbi Irawan, A., Nyoman Padmadewi, N., & Putu Artini, L. (2018). Instructional materials development through 4D model. SHS Web of Conferences, 42, 00086. https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200086

Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. Mathline Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 5(1), 12–25. https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126

Harun, I., Latief, M., Takdir, R., & Pakaja, J. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sma Negeri 7 Prasetya Gorontalo. Inverted, 3(2). https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.18752

Haryati, H. (2022). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Dan Aksi Masyarakat Dalam Upaya Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Lingkungan Masyarakat Kelurahan Kambu Kota Kendari. JPM, 1(2), 74–82. https://doi.org/10.56742/jpm.v1i2.14

Karomah, S., & Purwandari, R. D. (2024). Pengaruh Kegiatan Akrab (Aksi Rabu Berbagi) Dalam Program Berbagi Praktik Baik Terhadap Penguasaan Digital Learning Dengan Google Workspace for Education Pada Fitur Google Slide Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri 1 Kalijaran. Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 5(2), 124–128. https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i2.1870

Kusuma, D. A. (2020). Dampak Penerapan Pembelajaran Daring Terhadap Kemandirian Belajar (Self-Regulated Learning) Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. Teorema Teori Dan Riset Matematika, 5(2), 169. https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3504

Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 11(1), 9–16. https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851

Ningrum, V., Vibriyanti, D., Hidayati, I., Putri, I. A. P., Katherina, L. K., & Seftiani, S. (2021). Perubahan Perilaku Menyampah Siswa Melalui "Reinforcement." Jurnal Sosial Humaniora, 14(2), 166. https://doi.org/10.12962/j24433527.v14i2.10962

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education

E-ISSN : 3064-3317

Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 177-184
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 13 Februari 2025, Direvisi: 14 Februari 2025, Diterima: 22 Februari 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.254

Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 12(4), 3627. https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257

Riany, H., Hartati, Z., & Muslimah, M. (2023). Menanam Benih Kesalehan: Membentuk Karakter Islami Siswa Melalui Religious Culture. Alsys, 3(5), 517–531. https://doi.org/10.58578/alsys.v3i5.1481

Rizky, M., Jadidah, I. T., Pratama, M. A. P., Nadilah, N., & Apriana, A. (2023). TRANSFORMASI PENDIDIKAN: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CLASSPOINT TERHADAP MINAT BELAJAR MATERI IPS SISWA MI PALEMBANG. Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 04(02). https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i2.20611

Sanaky, M. J. (2023). Penyuluhan Tata Cara Mencuci Tangan Yang Tepat Di Siswa Sekolah Dasar MIS/SDI DDI Gusung Makassar. Abdimas Polsaka, 2(1), 89–94. https://doi.org/10.35816/abdimaspolsaka.v2i1.67

Septiana, V. W., Pratiwi, S. H., Syakban, I., Muchlis, M., & Salju, S. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Keterampilan Membaca Di Kelas III Sekolah Dasar. Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(2), 1333–1338. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3389

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). Instructional technology and media for learning (Tenth edit). Pearson Education Limited.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD (27 ed.). Alfabeta.

Susilowati, N., Setiawan, A. B., Asrodin, M., Atho'ulloh, M., Saragih, A. D. N., & Afiani, D. N. (2022). Penguatan Kader Kesehatan Dan Masyarakat Desa Kemawi Dalam Pencegahan Stunting. Jurnal Abdimas, 26(1), 78–86. https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.36849

Syifa, N., Wardana, R. P. C., Wulandari, P. T., Ariesta, R., Rahmawati, F. E., Ifada, B. N., & Muhammad, I. (2023). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Sebagai Langkah Pencegahan Diare Pada Siswa Sekolah Dasar. Ajad Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3). https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.209

Ulgari, S., Yulia, E., Purba, B., & Marlan, M. (2023). Kelayakan Multi Media Interaktif Pada Pokok Bahasan Model Pembelajaran Yang Dikembangkan Menggunakan Model Pengembangan Addie. Jurnal Teknologi Pendidikan (Jtp), 16(2), 114. https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50907

Wasito, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan siswa. Journal of Islamic Education and Innovation, 11–22. https://doi.org/10.26555/jiei.v3i1.6109

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.