



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

14%



Overall Similarity

Date: Feb 13, 2025 (07:26 PM)

Matches: 330 / 2324 words

Sources: 28

Remarks: Moderate similarity detected, consider enhancing the document if necessary.

Verify Report:

Scan this QR Code



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pentingnya Menjaga Kebersihan Lingkungan Rumah dan Sekolah

Nur Azisah¹, Ikhwanul Ikhsan², Eka Fitri Nurindriana³, Nasharuddin^{4*}

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: 1syisyah9@gmail.com, 2ikhwanikhwanul0@gmail.com,
3ekaindriana012@gmail.com, 4*nasharuddin@unismuh.ac.id

Nomor WA aktif : 0831-3506-4477

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif tentang kesehatan lingkungan, khususnya mengenai menjaga kebersihan rumah dan sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahap (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV yang mempelajari konsep kebersihan lingkungan. Instrumen penelitian mencakup validasi oleh dosen ahli. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa ¹⁹ 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 ¹⁶ 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 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

Pendidikan di Indonesia sangat penting untuk kehidupan manusia, terutama dalam membentuk karakter, keterampilan, dan wawasan seseorang. ²³ Melalui pendidikan, individu dapat memahami berbagai aspek kehidupan, termasuk kesadaran akan lingkungan sekitarnya (Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. 2021). Pendidikan yang baik tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan, Pendidikan juga membentuk sikap peduli terhadap lingkungan. Dengan meningkatnya tantangan global, seperti polusi dan perubahan iklim, penting bagi dunia pendidikan untuk memasukkan materi yang relevan agar siswa dapat berkontribusi dalam menjaga kelestarian lingkungan (Dini, J. P. A. U. 2022).

Salah satu hal penting dalam Pendidikan lingkungan adalah menjaga kebersihan rumah dan sekolah. Rumah dan sekolah disana anak-anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya, jadi lingkungan tersebut harus bersih. Lingkungan yang bersih tidak hanya menciptakan suasana nyaman tetapi juga mengurangi risiko penyebaran penyakit. Oleh karena itu, pentingnya untuk menumbuhkan kesadaran akan kebersihan sejak usia dini agar menjadi kebiasaan yang berkelanjutan (Kurniawati, L., dkk 2024).

Menurut Zulfikasari, S., dkk (2024) perkembangan zaman yang pesat membawa perubahan ¹⁸ dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk metode pembelajaran.

Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks kini mulai bergeser ke

arah digital. Dengan adanya perkembangan teknologi, pembelajaran dapat disampaikan secara lebih sistematis dan terstruktur (Sajidah, L. A., & Wulandari, D. 2024). Namun, ketimpangan masih terjadi karena 17 tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Jadi, kebutuhan siswa menjadi suatu keharusan dan agar mudah dipahami salah satunya pengembangan media pembelajaran. Proses pembelajaran mendukung adanya media pembelajaran karena media pembelajaran memiliki peran penting, terutama dalam menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Setiawan, D., et.,al, 2022). Dapat digunakan 24 media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020) konteks pendidikan lingkungan, Sarana edukasi interaktif yang menarik 10 dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah secara lebih efektif. Saat ini, masih terdapat keterbatasan dalam 13 ketersediaan media pembelajaran yang khusus membahas tentang kebersihan lingkungan rumah dan sekolah. Kebanyakan materi yang tersedia hanya berbentuk teks atau gambar statis, yang kurang menarik bagi siswa (Mendrofa, D. Y. S. 2024). Jadi, 25 pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan disekolah dapat dibutuhkan karena meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran mengenai kebersihan lingkungan. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan siswa-siswi tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. 20 Dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, video, dan latihan soal, media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penggunaan media ini, diharapkan para siswa lebih mudah 10 memahami dan menerapkan konsep kebersihan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran interaktif terkait kebersihan lingkungan rumah dan sekolah merupakan sebuah inovasi penting dalam pendidikan (Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. 2023) Selain itu, sarana edukasi ini tidak hanya berfungsi Guna menyajikan pesan Namun, juga berperan sebagai sarana dalam membanu siswa berinteraksi dan memahami konsep dengan lebih mendalam untuk membangun kesadaran siswa tentang pentingnya

menjaga kebersihan lingkungan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan Menilai sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai kebersihan lingkungan.

METODE

Pengembangan ini menggunakan penelitian dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) yang dikembangkan oleh Nafisah, W. (2022). 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 ²² terhadap media pembelajaran interaktif dilakukan melalui validasi oleh dosen ahli (Mira, M., & Putri, A. S. 2022). 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 ¹³ 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 ²⁶ 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 **13 media pembelajaran yang dikembangkan** berbentuk PowerPoint interaktif.

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

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" berbentuk 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, ²⁷ media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dibuat dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan visual, dan interaktif agar lebih menarik buat siswa. Berikut beberapa bagian penting 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.

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 ³ 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 pilihan ganda.

Gambar 6. Menu

g. Materi

Bagian materi ada beberapa slide yang menjelaskan kenapa lingkungan bisa jadi kotor, **3**
cara menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah, dan manfaat lingkungan bersih
buat kesehatan

Gambar 7. Materi Lingkungan Sekolah

h. Kuis interaktif

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

Gambar 4. Pertanyaan

i. Video edukasi

Video edukasi ini berisi tentang mengajarkan **3** **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 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 **28 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 **3 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 untuk presentasi. Tahapan penggunaan media hanya sampai tahap presentasi untuk mendapatkan masukan awal sebelum diterapkan lebih luas.

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

Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan ¹¹ media interaktif power point untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pembelajaran tematik sekolah dasar.

JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 8(2), 67-73.

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). ¹⁴ Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 6(2), 351.

Amanda, A. A., Fatikhah, N., Octaviana, D., & Widyastuti, T. (2024). ² Pengaruh Pengembangan Edukasi Power Point Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Pada Siswa Kelas 3 SDN Leles 02 Kabupaten Garut. Jurnal Terapi Gigi dan Mulut, 3(2), 86-93.

Auliaty, Y., Siregar, R., & Alawiyah, N. (2021). ⁵ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Indra Pendengaran Berbasis Literasi Sains Pada Muatan Ipa Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. Educational Technology Journal, 1(2), 31-42.

Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 5519-5530.

Kurniawati, L., Mulbasari, A. S., & Nurlaela, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Manusia dan Lingkungan

kelas V SD: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Manusia dan Lingkungan.

21 *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 551-560.

Mendrofa, D. Y. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3lh). *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 12(03).

Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41-44.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. 1 (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48-65.

Nafisah, W. (2022). 4 *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1.*

Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. 7 (2021). *Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. PENSA*, 3(2), 267-279.

Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). 8 *Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121-126.

Prahmawati, N., & Supriadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di SDN Pajeleran 1 Cibinong. *EDUKHA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).

Puspadewi, I., Sulindra, G., & Sentaya, I. M. (2019). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ipa pada materi panca indra bagi siswa kelas iv sekolah dasar negeri 1 pelat kecamatan unter iwes tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 33-42.

Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). ⁹ Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 167-175.

Sajidah, L. A., & Wulandari, D. ¹ (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sd Negeri Karangroto 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3016-3030.

Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201-1209.

Sulistyaningrum, H., Nuraida, D., Wardhono, A., & Andik, M. (2023). ⁶ Analisis dan Desain Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Literasi Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 59-68.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). ¹² Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.

Zulfikasari, S., Sulistio, B., & Agry, F. P. (2024). ¹⁵ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 6(2), 94-103

Indonesian Journal Of Education

Volume X ; Nomor X ; Bulan 2025 ; Page 00-00

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE>

Diterima: xx Desember 2024, Direvisi: xx Desember 2024, Diterima: xx Desember 2024

DOI: <https://doi.org/10.71417/ije.vxix.x>

Penulis-1 | Page 1

Sources

- 1 <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180>
INTERNET
2%

- 2 https://scholar.google.com/citations?user=DyqiP_UAAAAJ&hl=id
INTERNET
1%

- 3 <https://enampilarinovasi.com/menjaga-kebersihan-lingkungan/>
INTERNET
1%

- 4 https://www.researchgate.net/publication/363170378_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_POWER_POINT_INTERAKTIF_PADA_MATERI_GAYA_DAN_GERAK_DI_KELAS_IV_SDN_TANJUNG_JATI_1
INTERNET
1%

- 5 https://www.researchgate.net/publication/366234236_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_ALAT_INDRA_PENDENGARAN_BERBASIS_LITERASI_SAINS_PADA_MUATAN_IPA_UNTUK_KELAS_IV_SEKOLAH_DASAR
INTERNET
1%

- 6 <https://pdfs.semanticscholar.org/4cc9/46dd1c9fafac76064dc50955f1fef2b9923e.pdf>
INTERNET
1%

- 7 <https://scholar.google.com/citations?user=SFOOrmwAAAAJ&hl=id>
INTERNET
1%

- 8 https://www.researchgate.net/publication/353214591_Lokakarya_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_dalam_Pembelajaran_Daring_di_Sekolah_Dasar
INTERNET
1%

- 9 https://karya.brin.go.id/id/eprint/37918/1/2807-1034_3_2_2023-7.pdf
INTERNET
1%

- 10 <https://www.questionai.id/essays-eOTUXHK0qA5/pengaruh-kebersihan-lingkungan-terhadap-kesehatan>
INTERNET
1%

- 11 <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2456268&val=23417&title=PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR>
INTERNET
1%

- 12 https://www.researchgate.net/publication/342071018_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Game_Edukasi_Pada_MatPel_IPA_Tematik_Kebersihan_Lingkungan
INTERNET
1%

13	https://www.researchgate.net/publication/387552885_Diseminasi_pemanfaatan_media_pem_belajaran_bagi_guru_untuk_pembelajaran_siswa_sekolah_dasar INTERNET 1%
14	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2777268&val=11053&title=Peng_embangan_Media_Power_Point_Interaktif_Berbasis_Animasi_pada_Pembelajaran_IPA INTERNET <1%
15	https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/39980 INTERNET <1%
16	https://www.researchgate.net/publication/362384181_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_MENGGUNAKAN_APLIKASI_SCRATCH_UNTUK_MENINGKATKAN_HIGHER_ORDER_THINKING_SKILL_SISWA_SEKOLAH_DASAR INTERNET <1%
17	https://jakad.id/artikel/tantangan-pendidikan-di-era-digital-proses-hambatan-dan-solusi INTERNET <1%
18	https://www.researchgate.net/publication/383096593_Dampak_Perkembangan_Revolusi_Industri_40_Terhadap_Pendidikan_Di_Era_Globalisasi_Saat_Ini INTERNET <1%
19	https://media.neliti.com/media/publications/562883-pengembangan-media-pembelajaran-interakt-83454418.pdf INTERNET <1%
20	https://www.guruprab.com/ccontoh-media-pembelajaran-interaktif/ INTERNET <1%
21	https://p3mp.hamzanwadi.ac.id/?p=218 INTERNET <1%
22	https://www.researchgate.net/publication/385713006_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_VIDEO_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA INTERNET <1%
23	https://www.questionai.id/essays-eKbLEM6wuW2/peran-pendidikan-dalam-membentuk-sikap-duniawi-yang INTERNET <1%
24	https://www.researchgate.net/publication/374494541_INOVASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_EFEKTIVITAS_PEMBELAJARAN_ERA_DIGITAL_DI_SEKOLAH_DASAR INTERNET <1%
25	https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pti/article/download/14065/pdf INTERNET <1%

26 [http://repository.uinbanten.ac.id/4279/6/BAB IV.pdf](http://repository.uinbanten.ac.id/4279/6/BAB_IV.pdf)
INTERNET
<1%

27 [https://www.researchgate.net/publication/363472170_Pengembangan_Media_Pembelajaran
_Interaktif_Berbasis_Powerpoint](https://www.researchgate.net/publication/363472170_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Berbasis_Powerpoint)
INTERNET
<1%

28 <https://www.mediasimulasi.com/artikel/cara-menciptakan-suasana-belajar>
INTERNET
<1%

EXCLUDE CUSTOM MATCHES ON

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF