

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN LINGKUNGAN DI SD NEGERI I SERIWE

Muhammad Hanafi<sup>1</sup>, Syamsur Rizal<sup>2</sup>, Wahyu Khalik Efendi<sup>3</sup>, Lalu Aldi<sup>4</sup>, Lalu Muh. Fahri<sup>5</sup>

STIT Palapa Nusantara

[h4n4f1muh4mm4d@gmail.com](mailto:h4n4f1muh4mm4d@gmail.com)<sup>1</sup>, [ijangmerdeka@gmail.com](mailto:ijangmerdeka@gmail.com)<sup>2</sup>, [stipnmahasiswa202200420002@gmail.com](mailto:stipnmahasiswa202200420002@gmail.com)<sup>2</sup>, [stipnmahasiswa202300420020@gmail.com](mailto:stipnmahasiswa202300420020@gmail.com)<sup>4</sup>, [fahri@stipn.ac.id](mailto:fahri@stipn.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstract

*Education is the process of creating the nation's next generation which determines life in the future. Education is a very important process and cannot be separated from human life, to form a superior personality. Study This is the development of learning media for students' school-based interactive and digital-based. Study this aims to produce learning media that can touch aspect awareness environment for students school base. Study this was done based on findings of problems with learning about the acquired environment from interviews with the class teacher on one school State foundation in Serive. Learning media is used in the learning process about the environment only using learning videos. Inclined use of learning media monotonous not enough give encourage in development attitude students about the environment in State Elementary Schools. There are several design learning media development models interactive at SDN 1 Serive including analysis development syllabus, plan learning, and teaching. Based on the results of data interviews many teachers at SDN 1 Serive have Not yet made syllabi, plan learning, and teaching materials. This is what causes it to obstruct the media development process. Besides that design/development model learning is also necessary so that students do not feel bored inside class So need to make changes and design the class.*

**Keywords:** *Digital Interactive; Awareness Environment; Instructional Media.*

**Abstrak:** Pendidikan merupakan proses pencetak generasi penerus bangsa yang menentukan kehidupan dimasa yang akan datang, pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dan tidak bisa dilepas dari kehidupan manusia, dengan tujuan supaya terbentuk kepribadian yang unggul. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar berbasis digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menyentuh aspek kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan berdasarkan temuan masalah pada pembelajaran mengenai lingkungan yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas pada salah satu sekolah dasar Negeri di Seruwe. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mengenai lingkungan hanya menggunakan video pembelajaran saja. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton kurang memberikan dorongan dalam pengembangan sikap siswa mengenai kepedulian lingkungan di Sekolah Dasar Negeri. Terdapat beberapa desain model pengembangan media pembelajaran interaktif di SDN 1 Seruwe diantaranya: analisis pengembangan silabus, rencana pembelajaran dan dan bahan ajar.

Berdasarkan data hasil wawancara banyak guru di SDN 1 Seriwe belum membuat silabus, rencana pembelajaran, dan bahan ajar. Hal inilah yang menyebabkan terhambatnya proses pengembangan media. Selain itu desain/model pengembangan pembelajaran interaktif juga perlu dilakukan agar siswa-siswi tidak merasa bosan di dalam kelas jadi perlu dilakukan perubahan dan desain kelas.

**Kata Kunci:** Digital Interaktif; Kesadaran Lingkungan; Media Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pencetak generasi penerus bangsa yang menentukan kehidupan dimasa yang akan datang, pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dan tidak bisa dilepas dari kehidupan manusia, dengan tujuan supaya terbentuk kepribadian yang unggul (Sucilana et al., 2007). Kepribadian yang unggul disini, yaitu pribadi yang bukan hanya pintar secara akademis tetapi juga baik secara karakter (Arsyad, 2015).

Peningkatan kualitas pendidikan dewasa ini tidak bisa ditunda-tunda lagi dan harus dilaksanakan untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia yang tinggi merupakan syarat mutlak dalam mencapai keberhasilan pembangunan secara nasional. Hal tersebut hanya dapat diperoleh melalui pendidikan yang merupakan wahana untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih bermutu (Muhamad Zaryl Gapari, 2023).

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas diri sehingga menjadi insan-insan yang mampu membangun dirinya sendiri, agama, bangsa, dan negaranya. Secara lebih spesifik, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (M. Saipul Watoni, 2024).

Dibalik pendidikan yang sukses ada guru yang sangat berperan dalam kelangsungan pendidikan tersebut guru ini merupakan salah satu komponen yang diperlukan sejalan dengan kebijakan pemerintah untuk menyelenggarakan pendidikan disegala bidang yang seluas-luasnya dalam mencerdaskan bangsa, maka keperluan akan guru ini yang memenuhi persyaratan dan mencukupi jumlahnya merupakan keharusan untuk pengadaan yang ditempuh dengan jalan. Peranan guru sangat penting dalam dunia pendidikan, oleh karena itu guru harus mampu mengenali dan memahami karakteristik setiap siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Selain itu, guru harus merencanakan dengan baik dan memberikan kondisi pembelajaran yang optimal. Sehingga dapat mengarah pada proses pembelajaran yang diinginkan. Sebagai seorang guru yang sehari-harinya mengajar di sekolah, tidak

jarang menemui kendala-kendala yang muncul pada saat proses pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa (Muhamad Zaryl Gapari et al., 2024).

Tujuan pendidikan nasional yaitu Semua penyelenggara pendidikan baik ditingkat kebijakan, manajemen, sampai ke pelaksana (Guru) dengan berbagai levelnya baik di level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional yaitu Undang-undang Sistem pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pasal 3 yakni: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Tajuddin Noor, 2018).

Banyak sekolah dasar yang jauh dari ketercapaiannya tujuan pendidikan dikarenakan banyak faktor yang menyebabkan sekolah tidak bisa melaksanakan proses belajar yang maksimal. Misalnya saja faktor keterbatasan sarana prasarana sekolah, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan sekolah yang membuat siswa kurang maksimal dan kurang semangat ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Peningkatan pendidikan di sekolah dilaksanakan dengan memperbaiki proses belajar mengajar agar tercipta suatu pembelajaran yang aktif.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Sedangkan menurut KBBI media dapat diartikan sebagai perantara penghubung alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Nurrita, 2018).

Schramm mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan Azhar berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Latuheru juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi

edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yaitu media visual, audio dan audio visual. (1) Media audio, yaitu media yang dapat didengar suaranya, seperti radio dan rekaman suara. (2) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat gambarnya, yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, lukisan dan lain sebagainya yang berbentuk bahan cetak. (3) Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara yang bisa didengar dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan lain sebagainya (Suprianto, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini di karenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar–mengajar. Meski begitu pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Multimedia interaktif adalah multimedia yang terdapat fitur- fitur yang terdiri satu kesatuan antara audio visual mulai dari animasi, suara, video, teks yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena terdapat musik dan juga warna yang cerah. Multimedia memiliki kelebihan yaitu siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segi media, dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih variasi, dan sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Inovasi media pembelajaran di SD perlu dilakukan, karena media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran akan memberikan sebuah pengalaman langsung dalam penanaman konsep yang sedang dipelajari peserta didik. Pengalaman langsung akan memberikan kesan utuh dan paling bermakna mengenai informasi gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan peraba. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu di dalam kegiatan komunikasi adalah Multimedia Interaktif. Media ini disajikan dalam bentuk multimedia yang terdiri dari audio, video, animasi dan gambar yang dirangkai menjadi satu.

Adapun hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul peneliti, beberapa diantaranya penelitian, yang berjudul: Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan (Saefudin et al., 2023). Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian dan hasil penelitian. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan (Mawan Akhir Riwanto et al., 2021). Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian dan hasil penelitian.

SDN I Seriwe merupakan sekolah negeri yang saat ini menggunakan kurikulum merdeka dimana lebih banyak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan di SD Negeri I Seriwe.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata dan bukan angka (Sudarwin Denim, 2002). Dalam penelitian, harus melakukan pendekatan untuk mencari informasi di lapangan yang akan menjadi pedoman untuk memperoleh data yang diinginkan.

Penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang terjadi dalam suatu latar yang berkonteks khusus sebagaimana yang dikemukakan oleh Jane Richie tentang prinsip kualitatif merupakan usaha menyajikan dunia sosial perspektif konsep, persepsi, perilaku, dan persoalan tentang manusia sebagai objek yang diteliti.

Lokasi penelitian di SDN I Seriwe. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 11 Maret 2023 sampai dengan tanggal 10 Mei 2023. Subyek penelitian ini adalah siswa SDN I Seriwe. Sedangkan objek penelitiannya di SDN I Seriwe.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan partisipatif. Adapun langkah langkah untuk menganalisis data melalui tiga komponen yang meliputi reduksi data (*Data Reduction*), penyajian data (*Data Display*), dan pengambilan kesimpulan atau verifikasi (*Conclusion Drawing*) (Matthew B. Miles et al., 2015).

## **HASIL**

### **1. Desain/Model Media Pembelajaran Digital Interaktif**

Terdapat beberapa desain model pengembangan media pembelajaran interaktif di SDN 1 Seriwe diantaranya: analisis pengembangan silabus, rencana pembelajaran dan dan bahar ajar.

Berdasarkan dengan hasil wawancara dengan Kepala sekolah SDN 01 Seriwe. Beliau mengatakan bahwa hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan desain pembelajaran interaktif adalah analisis pengembangan silabus, rencana pembelajaran, bahan ajar dan evaluasi beberapa hal tersebut harus terus-menerus di perhatikan agar di ketahui proses pengembangan desain pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 1 Seriwe. Beliau mengatakan bahwa hal yang perlu dilakukan dalam pengembangan desain pembelajaran media interaktif yaitu pengembangan silabus, rencana pembelajaran, bahan ajar serta evaluasi mengapa hal itu perlu dilakukan? dikarena di dalam pengembangan silabus, rencana pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi terdapat tema/topik, tujuan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber pembelajaran dan penilaian pembelajaran. selain itu desain/model pengembangan pembelajaran interaktif juga perlu dilakukan agar siswa-siswi tidak merasa bosan di dalam kelas jadi perlu dilakukan perubahan dan desain kelas.

## **2. Faktor Pendukung Dan Penghambat**

Dalam setiap kegiatan pasti terdapat faktor pendukung dan penghambatnya. Begitu pula dengan pengembangan media pembelajaran intreraktif, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambatnya.

Pengembangan media pembelajaran di SDN 1 Seriwe sudah cukup baik namun belum bisa dikatakan sempurna dikarena ada beberapa faktor penghambat yang menyebabkan kegiatan tersebut belum berjalan lancar diantaranya sarana dan prasarana penunjang kegiatan, serta sumber daya yang belum mumpuni.

Seperti yang dikatakan oleh kepala sekolah bahwa SDN 1 Seriwe masih memiliki beberapa kekurangan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif hal itu dikarenakan oleh beberapa faktor diantaranya : sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran belum memadai seperti komputer dan proyektor selain itu juga sumber daya belum mumpuni dikarenakan ada beberapa guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran digital interaktif serta terdapat beberapa siswa yang belum memahami model pembelajaran media digital interaktif

Pernyataan kepala sekolah tersebut dibenarkan oleh guru di SDN 1 Seriwe, beliau mengatakan ada beberapa hal yang menyebabkan terhambatnya pengembangan media pembelajaran digital interaktif di SDN 1 Seriwe diantaranya bahwa sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran belum memadai seperti komputer dan proyektor selain itu juga sumber daya belum mumpuni dikarenakan ada beberapa guru yang belum bisa mengembangkan media

pembelajaran digital interaktif serta terdapat beberapa siswa yang belum memahami model pembelajaran media digital interaktif.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Desain/Model Pembelajaran Media Interaktif**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak (Abdul Majid, 2014). Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa. Salah satu proses interaksi antara anak dengan sumber belajar sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran (Rusman et al., 2013).

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Rusman, 2014). Dalam hal ini, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2016).

Terdapat beberapa desain model pengembangan media pembelajaran interaktif di SDN 1 Seriwé diantaranya: analisis pengembangan silabus, rencana pembelajaran dan dan bahan ajar. Berdasarkan data hasil wawancara banyak guru di SDN 1 Seriwé belum membuat silabus, rencana pembelajaran, dan bahan ajar. Hal inilah yang menyebabkan terhambatnya proses pengembangan media. Selain itu desain/model pengembangan pembelajaran interaktif juga perlu dilakukan agar siswa-siswi tidak merasa bosan di dalam kelas jadi perlu dilakukan perubahan dan desain kelas.

### **2. Faktor Pendukung Dan Penghambat**

Pengembangan media pembelajaran di SDN 1 Seriwé sudah cukup baik namun belum bisa dikatakan sempurna dikarena ada beberapa faktor penghambat yang menyebabkan kegiatan tersebut belum berjalan lancar diantaranya sarana dan prasarana penunjang kegiatan, serta sumber daya yang belum mumpuni. hal yang menyebabkan terhambatnya pengembangan media pembelajaran digital interaktif di SDN 1 Seriwé diantaranya bahwa sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran belum memadai seperti komputer dan proyektor selain itu juga sumber daya belum mumpuni dikarenakan ada beberapa guru yang belum bisa mengembangkan media

pembelajaran digital interaktif serta terdapat beberapa siswa yang belum memahami model pembelajaran media digital interaktif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan masalah pada penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) SDN 1 Embung kandong menerapkan beberapa kegiatan dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri siswa seperti melakukan komunikasi yang baik dengan siswa dan membentuk ekstrakurikuler seni teater yang bernama sanggar seni SDN 1 embung kandong 2) Peran ekstrakurikuler seni teater dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa SDN 1 Embung kandong begitu sentral dan signifikan, para tenaga pendidik juga begitu mengandalkan ekstrakurikuler seni teater dalam membentuk karakter siswa terutama rasa percaya diri siswa. Dilihat dari kegiatan-kegiatan pada ekstrakurikuler seni teater terbukti ampuh meningkatkan rasa percaya diri siswa. 3) Perbedaan rasa percaya diri siswa yang mengikuti dengan yang tidak mengikuti ekstrakurikuler seni teater begitu kontras, dilihat dari proses pembelajaran bahwa siswa yang mengikuti ekstrakurikuler seni teater lebih berani untuk melakukan sesuatu kegiatan yang sifatnya ditonton oleh teman-temannya. Perbedaan juga bisa dilihat dari segi prestasi mengikuti lomba diluar, dari hasil observasi siswa yang lebih sering dibawa lomba adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler seni teater.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- M. Saipul Watoni. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Terpadu (Integrited) Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Jerowaru. *Al-Faiz: Jurnal Hukum, Politik Dan Bisnis*, 2(1), 35–46.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, & Johnny Saldana. (2015). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook Third Edition* (3rd ed.). India: SAGE Publication.
- Mawan Akhir Riwanto, & Nuning Budiarti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2), 71–82. doi: 10.29407/jpdn.v6i2.14974
- Muhamad Zaryl Gapari. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Faiz: Jurnal Hukum Dan Bisnis*, 1(1), 13–21.

- Muhamad Zaryl Gapari, Ahmad Izzudin, & Hesty Muliana. (2024). *Upaya Guru SKI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MA NW Penendem*. 2(1), 27–46.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru: Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 94–103. doi: 10.24269/dpp.v11i1.8132
- Sucilana, & Riyana. (2007). *Multimedia Interaktif*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sudarwin Denim. (2002). *Menjadi Peneliti kualitatif, Rancangan Metodologi, Presentasi dan Publikasi Hasil Penelitian Untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humamiora*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. doi: 10.30742/tpd.v1i02.810
- Tajuddin Noor. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123–144.