

Optimalisasi Pembuatan Media Interaktif Melalui Pelatihan dan Pendampingan

Retno Wuri Sulistyowati¹, Mega Suteki², Diah Hermawati³

^{1,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-Universitas Musamus

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis-Universitas Musamus

retnowuri@unmus.ac.id

Abstrak

Kurikulum yang terus diperbaharui dan diimplementasikan di unit-unit sekolah selalu membawa implikasi signifikan dalam penerapannya di lapangan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Efektivitas dan efisiensi penggunaan media interaktif sangat bergantung pada prosedur pembuatan yang tepat. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan informasi teori dan praktik kepada seluruh guru di Sekolah SMP Yapis Merauke Merauke agar memiliki keterampilan dalam pembuatan dan penyajian media interaktif sebagai alat bantu mengajar. Metode kegiatan ini mencakup tahap-tahap pelatihan, penerapan, serta pendampingan secara bertahap dan berkelanjutan. Hasil dari pengabdian ini adalah pengembangan produk media interaktif oleh peserta kegiatan, mulai dari media sederhana seperti presentasi PowerPoint hingga aplikasi media pembelajaran lainnya seperti Baamboozle, Kahoot, dan Worlwall, yang sesuai dengan berbagai mata pelajaran. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru SMP Yapis Merauke Merauke meningkat seiring dengan manfaat besar penggunaan media interaktif dalam menyelaraskan materi pembelajaran dengan kurikulum sekolah.

Kata Kunci: kurikulum; pelatihan; media interaktif

Abstrac

The constantly updated and implemented curriculum in school units always carries significant implications in its application in the field, including the use of instructional media. The effectiveness and efficiency of using interactive media heavily rely on the proper creation procedures. This dedication aims to provide theoretical and practical information to all teachers at SMP Yapis Merauke Merauke School, enabling them to develop skills in creating and presenting interactive media as teaching aids. The methods employed in this activity encompass stages of training, application, as well as gradual and sustained mentoring. The outcome of this dedication is the development of interactive media products by the participants, ranging from simple media such as PowerPoint presentations to other educational media applications like Baamboozle, Kahoot, and Worlwall, suitable for various subjects. The increased knowledge and understanding of teachers at SMP Yapis Merauke Merauke are enhanced through the significant benefits of using interactive media to align teaching materials with the school curriculum.

Keyword: curriculum; training; interactive media



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum yang sudah dijalankan selama tahun pendidikan sudah secara resmi dilaksanakan secara seragam dan menyeluruh di Indonesia. Seorang guru dituntut harus mengembangkan kompetensinya diantara cara melalui mengembangkan media pembelajaran sebagai

sarana penunjang proses pembelajaran hal ini sesuai dengan kebutuhan dan penyesuaian perkembangan teknologi yang semakin maju sehingga diperlukannya pembaharuan media pembelajaran (Ratnasari, 2016).

Proses belajar ini melibatkan guru, siswa dan juga media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Posisi media sebagai perantara antara materi ajar siswa dan guru sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Pemilihan dan penggunaan media sebagai sarana penyambung materi yang tepat akan menambah maksimal proses pembelajaran menuju keberhasilan pendidikan (M, 2019). Belakangan ini dengan semakin berkembangnya teknologi, melalui aplikasi komputer, telah banyak dikembangkan media yang dapat digunakan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam penyesuaian dengan kemajuan teknologi harus sesuai dengan konsep *modern learning*. Definisi dari negara maju dalam mengembangkan definisi modern belajar adalah istilah "*teaching is the guidance of learning*" atau mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar (Purwono, Yutmini, & Anitah).

Dikala proses belajar yang diajarkan monoton maka dengan alamiah siswa akan menurunkan semangat belajar karena hanya akan menghabiskan waktu. Proses belajar yang diiringi dengan semangat baru, materi yang baru dan konsep keilmuan yang baru akan memberikan semangat yang sangat antusias dari siswa. Siswa dalam proses belajar yang hanya menunggu materi dari guru akan tetapi materi jauh dari kehidupan nyatanya menyebabkan pemahaman dan penguasaan materi menjadi sulit diterima (Nisrina, Gunawan, & Harjono, 2016). Ketika siswa dalam proses belajar menemukan makna inti dari pembelajaran utamanya disekolah selanjutnya akan selalu diingat dan difahami apa yang dipelajari (Maksum, 2015).

Dimanapun letak dari sekolah dan dimana letak dari keberadaan proses belajar dapat dipastikan bahwa belajar merupakan suatu proses. Keberadaan seorang guru yang ditempatkan disuatu daerah dapat memberikan pengaruh tentang keadaan dan kondisi suatu penduduk di suatu tempat (Hermansyah, Sumarsono, & Rahayu, 2020). Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan dari banyak faktor. Diantaranya adalah kehadiran guru dalam mendidik dan mengajar siswa secara profesional. Siswa yang selalu mengharap dan mengandalkan kehadiran seorang guru dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru tidak selalu berjalan dengan mulus tanpa tantangan. Hal ini dibuktikan keadaan guru yang mengupayakan model pembelajaran yang selalu disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya. Guru dapat pula menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini wajar dikarenakan gurulah yang selalu mengadakan kegiatan langsung dengan siswa. Dalam prosesnya guru mengalami permasalahan dalam mengajar.

Seorang guru yang mempunyai tugas mengajar dan memberikan materi ke siswa diharuskan mempunyai teknik dan cara tersendiri dalam mengajar. Hal demikian akan menunjang terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Ciri dari keprofesioanal seorang guru adalah terselenggaranya proses sesuai dengan tujuan pembelajaran. Diantara tugas dari seorang guru adalah mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Diantara tugas guru dalam mengajar adalah merencanakan, melaksanakan serta diakhiri mengevaluasi proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat digunakan guru dalam menunjang keberhasilan belajar adalah melalui media belajar. Peran media mempunyai andil besar dalam kegiatan belajar mengajar, kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki akan ditentukan oleh kerelevasian pengguna media pembelajaran (Hasan, 2016). Media ajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi adalah media berbasis komputer. Perubahan yang semakin mengarah pada kemajuan wajib diimbangi oleh kemampuan guru dalam mengawal dan melakukan proses pembelajaran yang seimbang. Karena tugas pendidik salah satunya adalah mengajarkan siswa dari yang belum tahu menjadi tahu. Pendidik setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Siswoyo, 2007).

Media interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai solusi dalam menunjang pembelajaran. Berdasarkan bentuknya konten dari media interaktif sudah menyentuh cara pembelajaran yang efektif dan komunikatif. Dengan mengetahui potensi siswa, guru menjadi semakin dekat dengan para siswanya dan terjadilah proses interaktif diantara guru dan siswa (Widodo, Supardi, Suyoto, & Wismanto, 2014). Proses interaktif yang terjadi pada proses pembelajaran dapat dikatakan hidup jika kedua belah pihak saling memberikan tanggapan terkait dengan proses pembelajaran yang terjadi. Media interaktif mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan lebih hidup dan materi yang disampaikan dapat tercapai. Perlu ditekankan bahwa anak-anak selalu membutuhkan bantuan untuk

menyesuaikan diri dan mengembangkan area-area kesehatan dan mentalnya secara utuh (Marjo, Cahyawulan, & Fitriyani, 2017).

Berdasarkan dari latar belakang dan teori belajar yang sudah di jelaskan diatas, maka didasarkan dari hasil observasi di Sekolah yang ada di Kabupaten Merauke khususnya SMP Yapis Merauke didapatkan fakta bahwa guru yang mengajar masih belum maksimal dalam menggunakan media. Melalui penjabaran analisis dari hasil survey selanjutnya ditentukan metode kegiatan pengabdian pada Mitra. Karena analisis dari metode yang cocok dengan keadaan maka ditentukan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang dimaksud hampir sama dengan penyuluhan. Pelatihan pada guru-guru juga bermanfaat bukan hanya sebagai cara terbaik merefresh/mengingatn kembali tentang proses pembelajaran akan tetapi juga memberikah hal yang baru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Materi pada saat penyuluhan, pelatihan dan pendampingan diberikan melalui pembelajaran orang dewasa (*andragogi*), dengan rasio 30% teori dan 70% praktik. Prinsip-prinsip tersebut seperti nilai manfaat, sesuai dengan pengalaman, sesuai dengan masalah yang dihadapi, praktis sesuai dengan kebutuhan menarik dan partisipasi aktif dalam belajar (Yanti & Permata, 2016). Berdasarkan dari studi kebutuhan yang diuraikan oleh Guru sebagai Mitra dalam kegiatan pengabdian ini memerlukan kebaruan keilmuan utamanya dalam membuat dan memaparkan media pembelajaran melalui komputer. Hal ini didasarkan dari melalui kombinasi metode yang digunakan ini, diharapkan semua informasi dapat sampai dengan efektif dan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan para peserta kegiatan pelatihan, sehingga pada akhirnya dapat dimanfaatkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya (Nurjayadi & Saraswati, 2017). Oleh karena dasar pemikiran diatas pada kegiatan pengabdian ini dilaksanakan.

METODE

Proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini direncanakan secara sistematis dan terencana. Proses mulai dari observasi kepada para guru di sekolah SMP Yapis Merauke, identifikasi kebutuhan dalam memenuhi kebutuhan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran serta yang terakhir menentukan secara bersama sama kebutuhan guru. Setelah terjadi kesepakatan dengan guru, maka dilaksanakan program pengabdian pada masyarakat ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 6 sampai tanggal 14 September 2023 bertempat di gedung Aula SMP Yapis Merauke Merauke. Adapun metode penyampaian materi pada kegiatan ini meliputi pelatihan dan penerapan. Secara jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pelatihan

Proses pembelajaran yang sudah menyesuaikan dengan kecanggihan teknologi membutuhkan update dan upgrade keilmuan bagi tenaga guru disekolah. Zaman yang terus berubah serta kecanggihan teknologi yang semakin meningkat, maka mau tidak mau seorang guru wajib mengikuti perubahan tersebut. Khususnya tentang materi kebaruan tentang media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru. Pelatihan dilaksanakan dengan mengikuti media pembelajaran interaktif yang sering digunakan oleh guru serta pengenalan media interaktif lainnya. Pelatihan dilakukan dengan pemberian modul ajar media interaktif mulai dari yang sederhana dengan menggunakan power point dan juga aplikasi lainnya. Pelatihan dilakukan dengan kegiatan pemaparan contoh, cara penggunaan dan penyesuaian dengan materi belajar tiap bidang studi. Interaksi antara mitra dan pemateri berjalan dengan metode tanya jawab, seputar cara pembuatan, penggunaan dikelas serta pembiasaan dalam proses pembelajaran yang selalu menggunakan komputer dan infokus dikelas.

2. Penerapan

Pada metode penerapan ini Mitra dibekali dengan praktek langsung didepan komputer. Pada kegiatan penerapan ini adalah penerapan teori yang sudah diajarkan pada pelatihan sebelumnya. Praktek langsung dalam membuat media interaktif pada awalnya berjalan agak lambat karena butuh penyesuaian dengan pemahaman informasi dengan pelaksanaan dalam menuangkan dalam komputer. Selama pada penerapan ini juga dilakukan pendampingan kepada guru dalam membuat dan mempresentasikan keilmuan secara intensif. Pendampingan dilakukan kepada guru yang sedang praktek melaksanakan proses pembuatan media interaktif. Aplikasi dari kegiatan yang

sudah dilakukan selama proses pembuatan media interaktif juga dilakukan melalui modul dan praktek langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proses pelatihan dan penerapan yang dilakukan selama kegiatan Pengabdian Pada masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari. pada kegiatan pelatihan diikuti ..guru dan pada kegiatan penerapan diikuti oleh..guru. Implementasi dari keilmuana yang dimiliki di dunia akademik ini dapat langsung diterapkan melalui tridharma Perguruan Tinggi. Adapun deskripsi dari kegiatan proses pengabdian ii diikuti oleh peserta sebagai berikut:

Tabel 1. Peserta Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	11	40%
2	Perempuan	16	60%

Jumlah peserta yang hadir dan setia mengikuti kegiatan pengabdian ini adalah guru SMP Yapis Merauke Merauke yang seluruhnya berjumlah 27 orang guru, yang terdiri dari 11 guru laki-laki dan 16 guru perempuan. Peserta kegiatan ini meliputi seluruh tenaga guru dari berbagai mata pelajaran yang ada di SMP Yapis Merauke. Secara gambaran hasil dari pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan SMP Yapis Merauke sesuai Metode sebagai berikut:

1. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 6 bulan September tahun 2023 selama dua hari. Antusiasme peserta pada kegiatan ini sangat terlihat saat peserta memberikan respon berupa pertanyaan seputar media interaktif yang nantinya akan dibuat. Diskusi yang begitu mengalir menambahkan respon dari para guru sebagai peserta kegiatan ini memberikan cerita pengalaman selama bertahun-tahun mengajar akan tetapi masih sama saja media yang digunakan selama mengajar. Para peserta mengakui bahwa sebenarnya perlu mengembangkan kompetensi tiap individu dalam penyesuaian dengan perkembangan zaman. Akan tetapi kendala yang ditemui dilapangan bahwa belum adanya penyesuaian kompetensi profesional guru yang memfokuskan keahlian dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, contohnya media interaktif di komputer. Banyaknya guru yang memberikan keingintahuannya bahwa pengembangan perangkat pembelajaran juga harus diberengi dengan pengembangan kemampuan dan keahlian.

2. Penerapan

Pada tahap kedua yaitu penerapan, peserta sudah tidak lagi dikonfirmasi dengan teori akan tetapi sudah masuk dalam lab. Komputer masing-masing peserta membuat dan dilakukan arahan lewat pemberian materi di depan. Pada awal kegiatan materi diberikan sebagai penggugah semangat diberikan contoh aplikasi yang sudah jadi dan siap digunakan. Pada penerapan materi para peserta di bimbing untuk membuat media interaktif, pada kegiatan praktek peserta masih ditemukan yang merasa kebingungan dalam langkah pembuatan media interaktif. Waktu yang direncanakan pada kegiatan penerapan berjalan sesuai jadwal yang sudah disepakati, bahkan peserta meminta untuk perpanjangan waktu hingga sore setelah jam pulang sekolah. Diakhir kegiatan penerapan praktek semua file di simpan dan di kirim via email kepada Tim PkM. Dari hasil praktek selanjutnya dilakukan evaluasi oleh Tim Pengabdian. Antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan tidak menurun, hal ini dapat dilihat pada daftar hadir peserta yang bertambah dibanding hari sebelumnya. Pendampingan yang dilakukan pada hari kedua adalah praktek implementasi hasil kerja media interaktif yang sudah dihasilkan pada hari sebelumnya. Pendampingan dilakukan dengan kegiatan presentasi simulasi pembelajaran yang sudah dibuat dan diterapkan pada kegiatan pendampingan. Setiap peserta yang sudah selesai menerapkan pembelajaran selanjutnya di lakukan evaluasi bersama terhadap materi dan media interaktif yang sudah dibuat. Dikarenakan jumlah peserta yang banyak dan antusias melakukan presentasi akan tetapi dibatasi oleh waktu maka dibuat perwakilan yang melakukan presentasi. Presentasi yang dilakukan digunakan sebagai cara mengevaluasi proses pengabdian. Pada akhir kegiatan juga dilakukan evaluasi dengan mengisi angket tentang kemampuan guru selama dua hari.

Kegiatan pengabdian ini dapat diberikan apresiasi oleh peserta karena semakin hari semakin banyak temuan baru dalam mengembangkan perangkat media interaktif. Analisis dari hasil

pengabdian yang sudah dilakukan adalah peningkatan pengetahuan baru yang didapatkan diantaranya, peningkatan pengetahuan yang sebelumnya hanya media power point sekarang sudah berkembang dan bertambah. Selanjutnya antusias peserta yang tinggi dengan di berikan izin akomodasi peserta dan tempat kegiatan pengabdian. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh peserta dihari pertama dan hari kedua. Dari praktek yang sudah dilakukan secara bergantian peserta dapat memilih media interaktif yang disenangi dan bisa diaplikasikan pada mata pelajaran per bidang studi masing-masing. Antusias peserta juga mendapat perhatian dengan dilihat dari acara penyampaian materi yang di sisipkan acara tanya jawab antara pemateri dan peserta, terlihat peserta banyak yang bertanya dan memberikan sumbangan pemikiran. Adapun hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan dapat dilihat sebagai berikut:

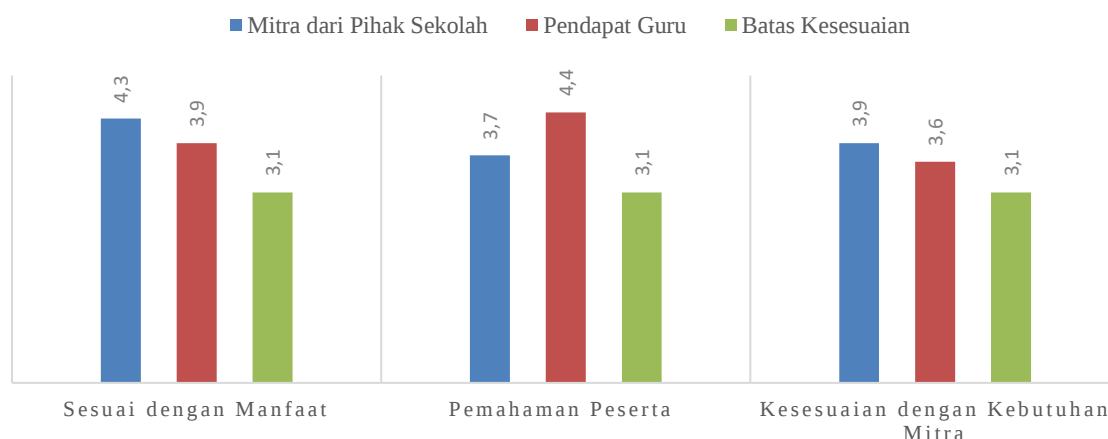


Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PkM

Kegiatan yang berlangsung selama tujuh hari, didapatkan sesuai dengan penjabaran gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan metode pelatihan dan pendampingan secara umum dapat di paparkan analisis deskripsi didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Faktor penghambat
Secara umum faktor penghambat dari kegiatan ini hanya sebagian kecil saja, hal ini sangat menentukan keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini. Jika disebutkan faktor penghambat dari kegiatan ini adalah sarana komputer yang dimiliki oleh sekolah. Hal lain dari sedikit penghambat dari kegiatan ini adalah masih adanya peserta yang sering keluar masuk ruangan karena disambil memberikan ujian siswa. Hal ini berkaitan dengan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertabrakan dengan waktu ulangan harian.
2. Faktor pendukung
Faktor pendukung yang dapat disampikan berdasarkan hasil evaluasi kegiatan ini adalah: 1) Adanya kepentingan bersama yang saling menguntungkan yaitu pihak sekolah dapat media interaktif sesuai dengan karakteristik sekolah SMP Yapis Merauke 2) Adanya kebutuhan guru memahami tentang trik dan cara mudah dalam menghasilkan produk media interaktif yang berkualitas akan tetapi mudah dilakukan baik untuk pemula. 3) Adanya kepentingan dalam waktu yang tepat sehingga program ini mendapat sambutan antusias dari pihak sekolah. 4) Adanya tingkat kepedulian yang tinggi terhadap permasalahan pendidikan dilapangan dalam Tim dan 5) Antusias peserta dalam hal ini guru SMP Yapis Merauke dari awal kegiatan hingga selesainya penutupan kegiatan.

Saat kegiatan pengabdian diakhir kegiatan juga dilakukan pengisian angket terkait dengan pendapat peserta kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat. Adapun hasil dari pendapat peserta dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Pendapat Peserta Kegiatan Pengabdian oleh Mitra kegiatan

Berdasarkan hasil dari pendapat dan pernyataan para peserta dapat diupah dari tiga aspek yaitu sesuai dengan manfaat, pemahaman peserta terkait dengan materi yang disampaikan serta kesesuaian dengan kebutuhan Mitra. Pada sesuai dengan manfaat dari mitra sekolah sebesar 4,3 dan pendapat guru 3,9 hal ini menandakan bahwa sudah berada diatas batas kesesuaian. Selanjutnya berdasarkan pernyataan pemahaman peserta mitra sekolah berada pada angka 3,7 dan pemahaman guru sebagai peserta sebesar 4,4 hal ini sudah diatas batas kesesuaian. Serta pengukuran dalam kesesuaian dengan kebutuhan mitra didapatkan angka 3,9 dari mitra pihak sekolah dan 3,6 dari pernyataan pendapat guru, hal ini sudah berada diatas batas kesesuaian yaitu 3,1.

Secara keseluruhan, tanggapan peserta kegiatan yaitu guru-guru sebagai peserta sangat menggembarakan. Berdasar kuantitas peserta dalam kegiatan didapatkan jumlah peserta dalam hari pertama sampai hari kedua semakin banyak. Antusias guru-guru dalam pelatihan dapat diketahui melalui wawancara langsung disela-sela kegiatan bahwa guru sangat membutuhkan *upgrade* ilmu yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif. Kebutuhan ini dapat didapatkan jika dilaksanakan kegiatan sosialisasi secara bertahap terkait dengan kebutuhan keilmuan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu pada saat penutupan acara panitia membagikan angket yang langsung diisi oleh peserta setelah dianalisis bahwa pemaparan dari program pengabdian ini sudah sesuai dengan harapan peserta utamanya dalam proses pembuatan media interaktif.

SIMPULAN

Program pengabdian pada masyarakat ini sudah dilaksanakan dan mendapatkan antusias dari peserta, selain antusias dari peserta juga materi yang sudah disampaikan melalui teori dan praktek juga sudah tersampaikan sesuai dengan run down jadwal yang sudah disepakati. Pada capaian proses selain antusias peserta dalam mengikuti kegiatan ini juga terjadi interaksi diskusi yang sangat menarik sebagai antusiasme peserta utamanya pada saat praktek langsung di komputer. Pengetahuan yang baru didapatkan dari kegiatan ini menjadikan cambuk motivasi bahwa penggunaan media belajar saat mengajar dikelas ini sangat penting utamanya dalam membuat arah pembelajaran yang konsisten. Peserta juga memberikan saran bahwa kegiatan semacam ini jika bisa dibuatkan agenda khusus antara perguruan tinggi dan pihak sekolah sehingga adanya keberlanjutan program. Selain itu peserta juga menginginkan bahwa jika bisa langsung praktek saja, dipilih dan ditentukan media interaktif yang sesuai kesepakatan serta nanti peserta sebelumnya sudah menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembuatan media interaktifnya. Melalui kegiatan ini dicapai cara nyata dalam mengoptimalkan pembuatan media interaktif bagi Guru di SMP Yapis Merauke Kabupaten Merauke.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar Vol. 3 No.4*, , 23.
- Hermansyah, A. K., Sumarsono, A., & Rahayu, D. P. (2020). Motivasi Tenaga Pengajar di Pedalaman Papua dalam Mengajar dan Melanjutkan Studi pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Studi kjian Fenomenologis). *Jurnal Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 54.
- Hilmi. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2*, 128.
- M, S. (2019). Peluanag Media Interaktif dalam Menunjang efektivitas Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 102.
- Maksum, A. (2015). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Didaktika Islamika*, 79.
- Marjo, K. H., Cahyawulan, W., & Fitriyani, H. (2017). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Kekerasan Seksual Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Di Kecamatan Bantar Gebang. *Jurnal Sarwahita Vol. 14 No. 02*, 95.
- Nisrina, N., Gunawan, & Harjono, A. (2016). Pembelajaran Kooperatif dengan Media Virtual untuk peningkatan penguasaan konsep Fluida Statis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 67.
- Nurjayadi, M., & Saraswati, L. A. (2017). Pemanfaatan Obat-Obat Tradisional Dalam Mencegah Dan Mengobati Penyakit Typhus Sebagai Upaya Peningkatan Hidup Sehat Pada Masyarakat Pagesangan Barat Mataram. *Jurnal Sarwahita Vol. 14 No. 02*, 118.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (n.d.). Peenggunaan Media Audio Visual pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMAN1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran2014*, 132.
- Ratnasari, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) pada Program Studi Ketenaga Listrikan SMK. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 85.
- Widodo, S., Supardi, Suyoto, & Wismanto, A. (2014). Peningkatan Kompetensi Guru Profesional Berbasis Penulisan Artikel Hasil PTK bagi Guru Anggota PGRI di Kabupaten Purworejo. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang* (p. 101). Semarang: SBN: 978-602-0960-54-8.
- Yanti, D., & Permata, D. A. (2016). Pemberdayaan Masyarakat Tani melalui Pengembangan Produk Olahan Ikan di Nagari Tarung-tarung, Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat. *Jurnal Agrokreatif Vol. 2 No. 2*, 75.