

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SD

St. Nurjihan¹, Sri Sumartiningsih², Yeri Sutopo³, Agus Yuwono⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

¹jjihanrahman05@students.unnes.ac.id, ²sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id,

³yerisutopo@mail.unnes.ac.id, ⁴agusyuwono@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) to produce IPAS interactive learning video media on harmony materials in the ecosystem that are feasible for grade V elementary school students, and (2) to determine the feasibility of IPAS interactive learning media in improving students' understanding of harmony materials in the ecosystem. This development research refers to the Step developed by Alessi & Trollip. Development design is grouped into three stages of development procedures, which include: (a) planning, (b) design, and (c) development. The validity test of interactive learning video media (alpha test) was carried out by 2 material experts and 2 media experts. The subjects of the beta test (small-scale trial) were 6 students in class V of SDN Ungkea. The subject of the program validation is 16 students in grade V of SDN Ungkea. Data collection instruments to determine the effectiveness of the use of multimedia are carried out learning using multimedia development results and learning outcome tests (pretest and posttest). The results of the study showed the following results: (1) material experts assessed learning aspects and material aspects with a feasible category (scale 4.15), media experts assessed media aspects with a feasible category (scale 4.2), and students (users) assessed learning aspects, material aspects, and media aspects with a very feasible category (scale 4.5), so it can be concluded that this interactive learning multimedia product is considered suitable for use by elementary school students in grade V. (2) the results of field trials (pretest results and posttests) show that this IPAS interactive learning video can improve students' understanding of harmony materials in the ecosystem.

Keywords: Learning video media, Interactive, Harmony in the ecosystem

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk menghasilkan media video pembelajaran interaktif IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem yang layak untuk siswa kelas V SD, dan (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif IPAS dalam peningkatan pemahaman siswa pada materi harmoni dalam ekosistem. Penelitian pengembangan ini mengacu pada Langkah yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip. Desain pengembangan dikelompokkan menjadi tiga tahapan prosedur pengembangan, yaitu meliputi: (a) perencanaan, (b) desain, dan (c) pengembangan. Untuk uji validitas media video pembelajaran interaktif (uji alpha)

dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Subjek uji beta (uji coba skala kecil) yaitu 6 siswakeselas V SDN Ungkea. Subjek validasi program adalah 16 siswa kelas V SDN Ungkea. Instrument pengumpulan data untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia dilaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia hasil pengembangan dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) ahli materi menilai aspek pembelajaran dan aspek materi dengan kategori layak (skala 4,15), ahli media menilai aspek media dengan kategori layak (skala 4,2), dan siswa (pengguna) menilai aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media dengan kategori sangat layak (skala 4,5), sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif ini dinilai layak digunakan siswa SD kelas V. (2) hasil uji coba lapangan (hasil pretest dan posttest) menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif IPAS ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi harmoni dalam ekosistem.

Kata Kunci: Media video pembelajaran, Interaktif, Harmoni dalam ekosistem

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat, khususnya di bidang komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi ini telah melahirkan ide-ide, inovasi, dan gagasan baru yang bertujuan untuk memperlancar penyampaian informasi antar manusia sehingga menjadi lebih efektif (Alfian, et al., 2022). Kemajuan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berdampak pada pentingnya faktor pendukung dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari kemajuan teknologi dan informasi tersebut (Rohatini, 2021).

Penggunaan merupakan suatu keharusan bagi guru karena dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu media juga bisa menyeimbangkan kecepatan belajar yang berbeda-beda dari setiap peserta didik. Tujuan umum dari media pembelajaran adalah sebagai perantara dan memudahkan dalam berkomunikasi. Pengalaman peserta didik dapat diperoleh melalui media pembelajaran (Nugroho & Sujono, 2019). Media pembelajaran merupakan kebutuhan primer dalam kegiatan pembelajaran karena dapat digunakan untuk mengirimkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sangat

diperlukan pada waktu pengenalan konsep karena sebagai penghantar pesan.

Media pembelajaran dapat berupa visual, audio visual. Salah satu media audio visual ini adalah video. Maka, untuk para guru juga dituntut dapat membuat video yang menarik pada proses pembelajaran apalagi pada masa sekarang ini yang semuanya serba online termasuk proses pembelajaran. Namun dalam hal editing video, para pendidik masih kurang ahli karna rumitnya mengedit sebuah video pembelajaran atau tidak mahir teknologi pada seorang pendidik (Florentinus & Jufriansyah, 2022). Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajarannya atau terkait dengan pengajarannya, salah satunya yaitu dengan bentuk konten audio visual dalam bentuk video (Fatimah & Brastia, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan calon peneliti pada bulan Oktober tanggal 20 2024 di SDN Ungkea, diketahui bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Pada saat pembelajaran, guru masih mendominasi dengan metode

ceramah, mencatat atau meringkas materi dari buku siswa. Adapun media yang digunakan hanya sebatas pada gambar yang diambil dari buku. Penggunaan metode tersebut membuat siswa kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan.

Dalam mempelajari IPAS, siswa lebih tertarik untuk diajak melakukan eksperimen ataupun observasi di lingkungan sekitar. Namun penerapan metode belajar dengan eksperimen ataupun observasi jarang dilakukan. Hal tersebut dikarenakan untuk melakukan eksperimen ataupun observasi membutuhkan lebih banyak waktu, sedangkan ketersediaan waktu pembelajaran sangatlah terbatas. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas, mata pelajaran IPAS diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih menggunakan metode belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered teaching*).

Dalam proses pembelajaran IPAS guru seringkali hanya menggunakan media gambar disamping penggunaan buku cetak. Namun banyak siswa yang menyatakan bahwa penggunaan

media gambar dan buku cetak membuat mereka bosan, mengantuk dan malas. Ketika proses pembelajaran siswa cenderung malas untuk mencatat di buku catatan mereka. Media yang disediakan guru bersifat satu arah (tidak interaktif). Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan hanya melihat atau mendengarkan penjelasan guru.

Pembelajaran IPAS harus dimulai dengan menghadapkan siswa kepada masalah-masalah nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupannya, sehingga siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan menguasai konsep IPAS dengan lebih mendalam. Kenyataannya tidak semua objek dan gejala-gejala alam dapat dihadirkan dalam pembelajaran di kelas dan sulit dipelajari langsung karena terkendala dalam beberapa hal, misalnya waktu, peralatan tenaga, dan tempat. Permasalahan lainnya ialah tentang pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran yang belum optimal.

Menyikapi permasalahan tersebut, agar pembelajaran IPAS menjadi berkualitas dan tidak terus menerus berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran, maka peneliti

melihat adanya kebutuhan untuk mengembangkan media dalam pembelajaran IPAS, yaitu dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk video interaktif untuk materi Harmoni dalam Ekosistem. Multimedia pembelajaran interaktif ini menyajikan materi Harmoni dalam Ekosistem dalam tampilan animasi dan video sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut dan mampu menggantikan pengalaman langsung.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, misalnya Fina Suhailah, dkk (2021:20) mengatakan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, dan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Sesuai dengan perkembangannya, video yang sekarang banyak dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif.

Media video pembelajaran interaktif cocok dengan materi rantai makanan, karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, mengatasi kebosanan, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, serta mampu diaplikasikan ke dalam

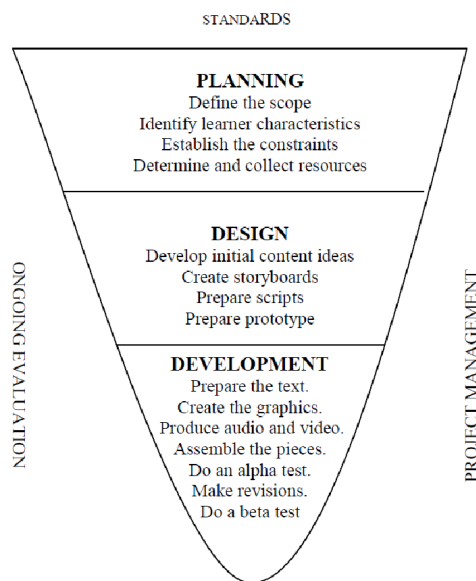
macam varian metode pembelajaran, tentunya tergantung pada kecermatan seorang guru dalam mengembangkan dan memanfaatkannya. Media pembelajaran dengan materi yang tepat, runtun dan disajikan lengkap sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan layak pakai akan sangat membantu dalam proses pembelajaran (Syawaluddin, Makkasau, & Jamal, 2019). Dari pemaparan di atas calon peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif yang berisi konsep materi dan kehidupan sehari-hari. Adapun penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Harmoni dalam Ekosistem”

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media video pembelajaran interaktif IPAS pada materi Harmoni dalam ekosistem. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Alessi & Trollip.

Langkah-langkah pengembangan terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

Prosedur pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran interaktif ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan (*survey*) di SDN Ungkea. Tujuan survei ini adalah untuk menganalisis kebutuhan materi yang akan dijadikan topik pembahasan pada produk yang dikembangkan, serta sarana dan prasarana apa saja yang tersedia untuk menghasilkan produk. Tahap selanjutnya dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Adapun tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada gambar berikut”



Gambar 1 Model pengembangan Alessi & Trolip

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan penentuan ruang lingkup materi pembelajaran harmoni dalam ekosistem. Setelah itu mengidentifikasi karakteristik siswa dengan menggunakan Teknik wawancara baik dengan guru maupun siswa. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan sumber-sumber yang mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, langkah yang dilakukan yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard*, serta menyiapkan naskah materi. *Flowchart* digunakan sebagai navigasi dalam pembuatan

media pembelajaran interaktif ini. Sedangkan *storyboard* digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. *Storyboard* digunakan sebagai Gambaran visual awal dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Gambaran visual awal tersebut meliputi tampilan tombol, teks, animasi, dan grafis.

3. Tahap Pengembangan

a. Menyiapkan elemen-elemen

Elemen-elemen produk yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari gambar, animasi, audio dan video. Untuk pengolahan gambar dilakukan dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS2, untuk pengolahan animasi menggunakan program Adobe Flash CS5, untuk pengolahan audio menggunakan program Audacity, dan untuk pengolahan video menggunakan Adobe After Effect.

b. Membuat produk

Pembuatan dilakukan dengan menggabungkan elemen-elemen produk yang dikumpulkan dan diolah. Penggabungan elemen-elemen ini dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5 yang disesuaikan dengan

flowchart Adobe Flash CS5 yang disesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard*.

- c. Melakukan Uji Alpa dan Beta serta revisi produk

Uji coba yang dilakukan dalam pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari uji alpha dan uji beta. Uji alpha yaitu validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan uji alpha, kemudian dilanjutkan dengan revisi awal. Revisi awal dilakukan berdasarkan pada penilaian dan masukan-masukan yang didapat dari ahli media maupun ahli materi.

Uji beta merupakan pengujian kedua produk setelah dilakukan revisi awal. Uji beta dilakukan kepada 6 orang siswa kelas v Dimana dua siswa memiliki kemampuan intelektual tinggi, dua siswa dengan kemampuan intelektual sedang, dan dua siswa dengan kemampuan intelektual rendah. Setelah uji beta dilakukan, kemudian produk direvisi terakhir.

- d. Melakukan Uji Coba Lapangan (Validasi Produk)

Setelah produk disempurnakan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji lapangan (validasi produk). Validasi produk bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa dan menguji

kebermanfaatan produk bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa dan menguji kebermanfaatan produk melalui tes capaian hasil belajar. Nilai rerata yang diperoleh dikategorikan dalam kualitas pada skala 1-5 dengan menggunakan batas yang membagi skala tersebut dalam lima bagian yang sama dengan acuan rumus yang dikutip dari Jumasa dan Surjono pada tabel berikut.

Nilai	Kategori	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat layak	$\bar{X}_i + 1,8 Sd_i < X$	$4,2 < X \leq 5$
4	Layak	$\bar{X}_i + 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sd_i$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sd_i$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang layak	$\bar{X}_i - 1,8 Sd_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sd_i$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat kurang layak	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sd_i$	$1 < X \leq 1,8$

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif

Ketentuan:

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Standar Deviasi Ideal (Sd_i) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X : skor empiris

Apabila dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini banyak didapati capaian hasil belajar kognitif siswa melampaui KKP dan terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dapat dikatakan produk multimedia pembelajaran interaktif

yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Perencanaan

Ruang lingkup materi yang dikembangkan adalah materi harmoni dalam ekosistem. Pokok bahasan harmoni dalam ekosistem (IPAS) ini ditujukan untuk siswa SD kelas V. Setelah diketahui jenis materi yang akan dikembangkan selanjutnya dilakukan identifikasi ruang lingkup materi berdasar kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi harmoni dalam ekosistem. Hasil belajar kognitif siswa pada materi harmoni dalam ekosistem masih rendah. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya: 1) siswa kesulitan memahami konsep materi harmoni dalam ekosistem, 2) kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi, 3) penggunaan media yang belum maksimal, 4) selama proses pembelajaran guru hanya duduk dan terfokus pada buku didepannya, 5) adanya perbedaan kecepatan belajar siswa satu dengan lainnya, dimana siswa yang agak lambat dalam

memahami materi akan kesulitan menyesuaikan dengan penjelasan yang diberikan guru.

2. Tahap Desain

a. Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan panduan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang memberikan arahan bagaimana fungsi dan keterkaitan antara bagian-bagian yang ada dalam media pembelajaran. *Flowchart* dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi: 1) Halaman identitas program, pada halaman ini menjelaskan identitas program, sasaran program dan lembaga pembuat program. Pada halaman ini juga terdapat navigasi untuk keluar masuk program. 2) Menu Utama, pada halaman ini tersedia pilihan tombol untuk menuju halaman yang diinginkan pengguna. Pilihan tombol-tombol tersebut yaitu petunjuk (bantuan), kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. 3) Petunjuk, halaman ini berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran. 4) Kompetensi, halaman ini berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. 5) Materi, halaman ini berisi materi pembelajaran yang diawali dengan

apersepsi berupa video makhluk hidup yang ada di sawah. 6) Evaluasi, halaman ini berisi soal-soal evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pengguna. Pada halaman ini juga terdapat game yang berhubungan dengan materi. 7) Profil, halaman ini berisi profil pengembangan, profil ahli media, dan profil ahli materi. 8) Exit, halaman ini digunakan untuk keluar dari program.

b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard dalam multimedia pembelajaran ini memuat hal-hal yang dituangkan pada tiap halaman dalam media pembelajaran interaktif ini. *Storyboard* dipersiapkan sebagai gambaran visual awal dari media pembelajaran yang dikembangkan. Gambaran visual awal tersebut meliputi tata letak, tampilan tombol, teks, animasi, dan video.

c. Tahap Pengembangan

Untuk mempersiapkan teks yang dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan program pengelola kata Microsoft Word. Jenis-jenis kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: 1) Penyiapan Elemen-Elemen Media yang Digunakan, 2) Pembuatan Produk

d. Hasil Pengembangan

Kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan ditinjau dari aspek pemrograman dan aspek tampilan yang dinilai oleh dua orang ahli media adalah layak (nilai rerata sebesar 4,2). Kelayakan produk dinilai dari aspek pembelajaran, dan aspek isi/materi yang dinilai oleh dua orang ahli materi adalah layak (nilai rerata sebesar 4,15). Kelayakan produk ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media yang dinilai oleh enam responden uji beta adalah sangat layak (nilai rerata 4,5). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif IPAS materi harmoni dalam ekosistem layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS di SD.

Adapun spesifikasi atau keunggulan produk yang dihasilkan adalah produk didesain agar siswa mampu menggunakannya secara mandiri, materi yang disajikan adalah materi harmoni dalam ekosistem, penyajian materi disusun dengan model tutorial yang dilengkapi dengan berbagai animasi, pada awal materi ditampilkan video tentang keadaan alam sekitar sehingga siswa tertarik dan berusaha untuk mengkonstruksi kemampuan

awal yang dimiliki, evaluasi disajikan tidak hanya dalam bentuk soal tetapi juga dalam bentuk game drag and drop, dan untuk dapat menggantikan pengalaman belajar langsung disajikan video-video harmoni ekosistem.

E. Kesimpulan

Video pembelajaran interaktif telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan Alessi & Trolip pada materi harmoni dalam ekosistem, mata Pelajaran IPAS dengan karakteristik interaktif berupa munculnya soal pada setiap pergantian submateri selama video berlangsung. Tahapan pengembangan media video interaktif terdiri dari tiga proses pengembangan, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Produk media video pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem untuk siswa kelas V SD sudah layak dan sesuai untuk digunakan setelah melalui proses validasi dan tanggapan guru dan siswa melalui instrument angket.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian,

N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS*, 5(1), 76.

Andreani, D. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA. *Jurnal Pendidikan*, 11(9), 1842.

Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1), 81.

Astini, N. W., & Purwati, N. K. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 1(8), 2.

Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2020). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Pendidikan*, 2(6), 56-57.

Dwiqi, G. C. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 35.

Fatimah, H., & Brastia. (2022). Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPA*, 11(1), 64.

Florentinus, & Jufriansyah, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Whatsapp sebagai Media

- Informasi dalam Pembelajaran.
Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(2),
132.
- Nugroho, I. A., & Sujono, H. D. (2019).
Pengembangan Multimedia
Interaktif Berbasis Video
Pembelajaran Materi Cinta Tanah
Air. *Jurnal Inovasi teknologi
Pendidikan*, 6(1), 33.
- Rohatini, R. S. (2021). Upaya
Meningkatkan Kompetensi
Peserta didik. *Ilmu Pendidikan*,
21(1), 43.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I.,
Jamaluddin, D., & Paujiah, E.
(2021). Articulate Storyline:
Sebuah Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Pada
Materi Sel. *Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 5(1), 20.
- Syawaluddin, Makkasau, A., & Jamal.
(2019). Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis Lectora
Inspire Pada Pembelajaran IPS
Kelas V di SDN 197 Sapolohe
Kecamatan Bontobahari
Kabupaten Bulukumba. *Jurnal
Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3),
294.
- Syukhria, R., & Nurhamidah, D. (2021).
Aplikasi Inshot sebagai Media
Pembelajaran Jarak Jauh pada
Pelajaran. *Jurnal Pendidikan*,
21(1), 35.
- Yudistita. (2024). Pendidikan Karakter
Siswa Sekolah Dasar dalam
Perspektif Islam. *Jurnal
Pemikiran Mahasiswa Agama
Islam*, 2(1), 5.