

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENYEDIAAN MEDIA EDUKATIF INTERAKTIF SEKOLAH DASAR DI DESA TLANAK

Nurul Hanifah Putri^{1*}, Sania Zahrotun Nisa², Vira Fauziah Rahman³, Mia Artanti Fauziah⁴, Mazaya Muhammad Asy'ari Yahya⁵, Siti Kalimah⁶

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

²Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

³Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

⁴Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

⁵Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

⁶Manajemen Zakat dan Wakaf, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

*Email: nurulhanifahptr@gmail.com

Naskah diterima: 05-08-2025, disetujui: 09-11-2025, diterbitkan: 16-11-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i4.9925>

Abstrak - Pengabdian kepada masyarakat ini ini dirancang ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar melalui desain dan implementasi media pembelajaran manual yang menarik, mendidik, dan interaktif. Kegiatan ini ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar di Desa Tlanak. Metode dan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) diaplikasikan dengan menekankan pada identifikasi, eksplorasi, dan pemanfaatan aset lokal yang ada sebagai dasar pengembangan program yang berkelanjutan. Penerapan metode ABCD terbukti efektif dalam menumbuhkan keterlibatan yang berarti baik dari para pendidik maupun masyarakat, khususnya dalam proses kolaborasi pengembangan media pembelajaran manual. Tiga jenis media berhasil dibuat, yaitu (1) Roda Putar Baca Pintar untuk pengenalan alfabet dan kosakata, (2) Kincir Perkalian, dan (3) hiasan dinding “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” sebagai sarana penanaman karakter. Media-media ini diterima dengan baik oleh para guru dan siswa dengan tanggapan positif dalam kegiatan demonstrasi, sebab mampu mendorong pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: pendidikan dasar, media pembelajaran, edukatif, interaktif, kualitas belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan pondasi penting dalam perkembangan sumber daya manusia. Pendidikan secara umum didefinisikan sebagai suatu tindakan yang berperan dalam membentuk dan mengarahkan kehidupan manusia menjadi jalan untuk berkembang sebagai individu yang matang secara intelektual, emosional, dan moral (Yunarti, 2014). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Ulfah & Arifudin, 2021). Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat

disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019).

Dalam konteks praktik belajar mengajar, terlihat bahwa sejumlah guru masih menghadapi tantangan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif mengintegrasikan penggunaan media atau teknologi. Hal ini terjadi terlepas dari banyaknya media pembelajaran yang tersedia baik di lingkungan sekitar maupun secara komersial di pasar. Pada prinsipnya, guru tidak perlu menginvestasikan upaya yang signifikan dalam menciptakan media pembelajaran baru dari nol, karena berbagai macam sumber daya dapat dipilih dan dimanfaatkan secara langsung untuk mendukung kegiatan kelas.

Media pembelajaran yang cocok untuk penggunaan di kelas dapat berkisar dari materi sederhana dan berbiaya rendah yang berasal dari lingkungan terdekat hingga alat teknologi yang lebih canggih (media berteknologi tinggi). Guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan sumber daya pendidikan yang siap digunakan, seperti buku, peta, alat bantu visual, bingkai, dan materi lain yang tersedia secara komersial, untuk meningkatkan proses pengajaran mereka. Selain itu, pada lingkungan sekeliling, seperti area di sekitar sekolah, rumah siswa, pasar lokal, museum, atau situs warisan budaya, dapat menjadi sumber media pembelajaran kontekstual yang berharga.

Namun demikian, kompetensi guru dalam merancang, menyeleksi, dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas. Kesenjangan dalam pengetahuan dan keterampilan praktis ini menghalangi kemampuan mereka untuk sepenuhnya memanfaatkan potensi media untuk memperkaya pengalaman belajar dan mencapai hasil pedagogis yang lebih efektif.

Dalam proses pembelajaran, media menjadi komponen penting yang berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru menjelaskan konsep konsep yang abstrak, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Wahid, 2018). Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang interaktif, baik dalam bentuk digital maupun manual, telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, terutama di tingkat sekolah dasar (Ali et al., 2025).

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data melalui bantuan perangkat desa selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, serta memperhatikan keselarasan dengan bidang program yang dijalankan di Desa Tlanak, Kecamatan Kedungpring, Kabupaten Lamongan, diketahui bahwa desa ini memiliki tiga sekolah dasar (SD) dan tiga taman kanak-kanak (TK). Meskipun termasuk wilayah pedesaan, Desa Tlanak memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia sejak usia dini, yang mana dapat dioptimalkan secara efektif guna mendukung kegiatan belajar anak-anak, terutama di tingkat TK dan SD. Hal tersebut terlihat dari keberadaan tenaga pendidik yang berdedikasi dan berkomitmen tinggi, antusiasme, responsibilitas, keaktifan, serta rasa keingintahuan tinggi untuk belajar dalam diri anak-anak usia sekolah. Selain itu, lingkungan desa yang mendukung secara sosial dan ramah pendidikan merupakan aset penting, sebab keterlibatan masyarakat memainkan peran penting dalam memfasilitasi dan mempertahankan inisiatif pembelajaran.

Potensi-potensi tersebut mendasari perancangan program Pengabdian kepada

Masyarakat di bidang pendidikan yang berfokus pada kekuatan dan aset yang dimiliki desa. Selaras dengan hal ini, pendekatan Asset-Based Community (ABCD) diaplikasikan, karena menitikberatkan pada penguatan kapasitas lokal dibandingkan menumbuhkan ketergantungan pada hal eksternal (Mathie & Cunningham, 2003). Melihat antusiasme para pendidik di Desa Tlanak, keterlibatan dan keaktifan tinggi peserta didik, dan lingkungan sekitar yang mendukung, program Pengabdian kepada Masyarakat yang paling sesuai secara kontekstual adalah pengembangan media pembelajaran manual yang edukatif, interaktif, dan relevan dengan muatan lokal.

METODE PELAKSANAAN

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program kerja Pengabdian Masyarakat ialah *Asset-Based Community Development* (ABCD) meliputi pengembangan tentang media pembelajaran manual untuk sekolah dasar. Kegiatan ini berfokus pada desain dan penerapan media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi, abiliti, dan sumber daya yang dapat dioptimalkan sekolah mitra. Pendekatan dilakukan dengan melibatkan guru sekolah di seluruh tahapan, mulai dari penilaian kebutuhan awal hingga implementasi akhir dan pemanfaatan media.

Metode ini dipilih karena kesesuaiannya dengan karakteristik desa sasaran. Masyarakat, terutama para guru, menunjukkan semangat gotong royong yang kuat, memiliki keterampilan lokal, dan menunjukkan komitmen yang tinggi untuk memajukan pendidikan. Selain itu, para siswa di desa ini juga terlibat aktif dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga pendekatan ABCD sangat sesuai untuk mendukung pengembangan pendidikan yang kolaboratif dan berbasis aset.

Penerima manfaat utama dari program pengabdian masyarakat ini adalah para guru

dan peserta didik dari tiga sekolah dasar (SD), yakni SD 1, SD 2, dan SD 3 Tlanak, Kedungpring, Lamongan. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi lima tahap, yakni tahap *Discovery* (Penemuan Aset), *Dream* (Harapan dari Aset), *Design* (Strategi Perencanaan), *Delivery* (Implementasi), dan *Destiny* (Evaluasi).

Pada tahap *Discovery* sebagai yang pertama, observasi lapangan dan dialog langsung dilakukan dengan kepala sekolah dan guru guna mengidentifikasi aset sekolah. Aset-aset tersebut berisikan, aset individu yakni pendidik, tenaga pendidik, dan siswa, aset institusi adalah sekolah dasar selalu mitra kegiatan, serta aset budaya dalam hal gotong-royong juga semangat pendidikan yang ada di desa.

Tahap selanjutnya yakni *Dream*, tim Pengabdian kepada Masyarakat terlibat dalam diskusi informal dan pesan pribadi dengan guru untuk bersama-sama merumuskan keinginan pengembangan lingkungan belajar. Melalui percakapan kolaboratif ini, muncul harapan bersama untuk menciptakan suasana kelas yang tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik.

Pada fase *Design*, tim Pengabdian kepada Masyarakat menganalisis visi bersama tersebut ke dalam rencana konkrit pembuatan media pembelajaran manual. Proses perencanaan didasarkan pada dua pertimbangan utama: kebutuhan perkembangan siswa dan masukan langsung dari guru setempat. Fase ini termasuk mengidentifikasi jenis media yang sesuai untuk setiap kelompok umur, menyusun sketsa desain awal, memperjelas fungsi pendidikan masing-masing alat, dan menentukan bahan yang paling mudah diakses dan hemat biaya yang tersedia di lingkungan desa.

Tahap *Delivery* memerlukan waktu produksi media pembelajaran selama beberapa

hari. Kegiatan meliputi perakitan material, pembuatan komponen, dan finalisasi sentuhan akhir. Setelah selesai, media diperkenalkan kepada guru dan siswa melalui sesi pelatihan atau simulasi berbasis kelas, memungkinkan pendidik sebagai pengguna untuk merasakan bagaimana alat tersebut dapat diterapkan dalam skenario pembelajaran waktu nyata. Sesi-sesi ini memastikan bahwa para pendidik merasa yakin dalam menggunakan alat-alat tersebut dan menyadari potensi mereka untuk memperkaya pengajaran di kelas.

Untuk mendukung dampak jangka panjang dari program ini, tahap *Destiny* berfokus pada strategi keberlanjutan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat mendorong sekolah untuk terus mengintegrasikan media yang dikembangkan ke dalam praktik pengajaran reguler dan mereplikasi atau mengadaptasi model untuk mata pelajaran lain. Panduan terdokumentasi berupa foto ataupun sumber referensi yang menguraikan langkah-langkah pembuatan media diserahkan kepada guru sebagai referensi untuk penggunaan dan modifikasi di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Tlanak ini salah satunya memiliki tujuan dalam hal memberi dedikasi nyata di dunia pendidikan. Meskipun di desa ini terdapat lembaga pendidikan anak usia dini (TK), jenjang sekolah dasar adalah sasaran utama kegiatan. Hal ini didasari oleh kebutuhan terkait media pembelajaran variatif dan kontekstual, juga materi ajar yang lebih kompleks (Kusum, Akbar, Fitrah, 2023).

Para guru mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya sederhana dan mudah digunakan, tetapi juga menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Menanggapi hal ini, tim Pengabdian Masyarakat membuat tiga jenis

media pembelajaran manual yang ditujukan untuk membantu peserta didik kelas tingkat awal. Media-media tersebut antara lain Roda Putar Baca Pintar, Roda Putar Perkalian, dan pajangan dinding yang berjudul “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat”. Adapun kegiatan dokumentasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembuatan Media Pembelajaran Manual

Aktivitas	Dokumentasi
Merancang media pembelajaran manual interaktif yang sesuai	
Membuat media pembelajaran manual interaktif yang sudah ditentukan	
Memberikan dan memperagakan sejumlah media pembelajaran manual ke sekolah dasar	

A. Roda Putar Baca Pintar



Gambar 1. Media Manual “Roda Putar Baca Pintar”

Siswa kelas 1 dan 2 biasanya berada pada tahap awal pengembangan kemampuan literasi, dengan fokus pada pengenalan huruf, suku kata, dan kosakata dasar. Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih kesulitan membedakan bentuk huruf dan mengasosiasikannya dengan bunyi yang sesuai. Untuk mengatasi tantangan ini, Roda Putar Baca Pintar diperkenalkan sebagai alat interaktif yang dirancang untuk memperkuat pembelajaran visual dan kinestetik melalui kegiatan membaca lisan yang menyenangkan.

Media ini terdiri dari papan bergambar yang menampilkan roda putar yang ditandai dengan huruf-huruf alfabet dari A hingga Z. Ketika roda diputar, penunjuk akan mendarat di sebuah huruf, meminta peserta didik untuk menyebutkan kata yang dimulai dengan huruf tersebut atau membaca dengan lantang kata yang ditampilkan di papan tulis. Desainnya diperkaya dengan visual yang menarik seperti bunga, pot, dan warna-warna cerah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menstimulasi.

Roda putar ini dirancang untuk digunakan oleh peserta didik secara bergantian. Setiap peserta didik memutar roda, dan ketika jarum berhenti pada huruf tertentu, mereka didorong untuk melakukan beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut termasuk mengidentifikasi dan menyebutkan nama huruf, memberikan contoh kata yang dimulai dengan huruf tersebut, dan membaca dengan lantang suku kata atau kata sederhana yang telah disiapkan oleh guru.

Kegiatan untuk pengaplikasian media manual ini dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok kecil, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya. Selain itu, guru dapat mengadaptasi alat ini untuk berbagai permainan pembelajaran interaktif, seperti tebak-tebakan

huruf, mencari pasangan huruf yang cocok, atau mengasosiasikan huruf dengan gambar yang sesuai.

B. Kincir Perkalian



Gambar 2. Media Manual “Kincir Perkalian”

Perkalian, konsep dasar yang diajarkan di kelas 2 hingga 4, sering kali menjadi tantangan bagi banyak peserta didik. Alih-alih memahami perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang, beberapa peserta didik hanya menghafal fakta tanpa memahami konsep yang mendasarinya. Akibatnya, latihan berhitung tradisional dapat terasa monoton dan tidak menarik (Guesteti et al., 2024). Untuk mengatasi masalah ini, Kincir Perkalian diciptakan sebagai alternatif yang lebih menarik dan menyenangkan untuk belajar perkalian secara visual dan interaktif.

Media pembelajaran ini dirancang secara kreatif untuk meniru bentuk dan gerakan bianglala, yang menampilkan bilah-bilah yang berputar. Setiap bilah ditandai dengan angka, yang akan terlihat melalui dua jendela pertanyaan ketika roda berhenti. Di bagian bawah papan terdapat kotak jawaban yang dapat digunakan kembali yang terbuat dari plastik mika atau kertas transparan yang dilapisi dengan isolasi bening, sehingga siswa dapat menulis jawaban mereka menggunakan spidol dan menghapusnya setelah itu.

Saat roda berputar, dua angka muncul di jendela pertanyaan berbentuk lingkaran di sisi kanan dan kiri, sebagai contohnya ialah angka 4 dan 6. Siswa kemudian diminta untuk menghitung hasil perkaliannya ($4 \times 6 = 24$) dan mencatat hasilnya di kolom jawaban. Mekanisme interaktif ini mengubah latihan perkalian menjadi pengalaman belajar yang langsung, menarik, dan bersifat kinestetik.

C. Hiasan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada penguatan pendidikan karakter anak usia sekolah dasar melalui media visual edukatif. Tim pengabdian membuat dua jenis poster gantung yang mengangkat tema “7 Kebiasaan Anak Hebat Indonesia”, yang terinspirasi dari kebijakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah terkait penguatan pendidikan karakter. Tujuh kebiasaan tersebut meliputi bangun pagi, taat beribadah, rajin olahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, serta tidur cepat (Berlianti et al., 2025).



Gambar 3. Poster Gantung 7 Kebiasaan Anak Hebat Indonesia

Media ini dirancang dengan warna yang cerah, ikon yang menyenangkan, serta elemen dekoratif seperti alien, planet, dan bunga kertas untuk menarik perhatian anak-anak. Media pertama menggunakan desain bertema luar

angkasa yang menggugah rasa ingin tahu dan imajinasi anak-anak, sementara itu media kedua menyajikan ilustrasi tokoh anak-anak yang sedang melakukan kebiasaan positif tersebut. Penggunaan dua model tersebut ditujukan untuk memfasilitasi gaya belajar visual dan memperkuat pemahaman anak-anak terhadap isi pesan (Titin et al., 2023). Poster tersebut digantung di ruang-ruang belajar ataupun ruang kelas sekolah dasar di Desa Tlanak, sebagai bagian dari program Pengabdian Masyarakat bertema Desa Ramah Perempuan dan Peduli Anak (DRPPA).



Gambar 4. Poster Gantung Visual dengan Ilustrasi Tokoh Anak-Anak

Media ini juga sejalan dengan Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, yang menekankan pentingnya kebiasaan baik sejak dini dalam lingkungan sekolah dan rumah (Kurnia et al., 2017). Dari observasi lapangan, guru-guru menyambut baik inisiatif ini dan menyatakan bahwa media visual semacam ini membantu anak lebih mudah dalam mengingat dan meniru perilaku positif.

Media ini mendorong terwujudnya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta menumbuhkan nilai-nilai karakter utama seperti religius, mandiri, sehat dan peduli sosial. Keterlibatan langsung

mahasiswa Pengabdian Masyarakat dalam pembuatan dan pemasangan media ini juga merupakan bentuk kolaborasi nyata antara perguruan tinggi dan masyarakat desa dalam membangun generasi muda yang berkualitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD), yang menekankan pada penggalian dan pemanfaatan potensi desa setempat sebagai fondasi utama dalam pengembangan program. Dengan mengikuti lima tahapan utama model ABCD, yakni *Discovery, Dream, Design, Delivery*, dan *Destiny*, tim pengabdian masyarakat berhasil merancang dan merealisasikan media pembelajaran manual yang praktis dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Pembuatan media pembelajaran manual yang edukatif dan interaktif ini didasari sebab guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tugas dari buku paket, tanpa dukungan alat bantu visual atau interaktif. Metode dan pendekatan ABCD (*Asset-Based Community Development*) dilakukan karena kegiatan mampu menggali potensi lokal yang dimiliki sekolah dan masyarakat desa, serta melibatkan guru secara aktif dalam seluruh tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga penerapan media (Ali, Mufidah, & Parwanti, 2022). Tiga jenis media yang dikembangkan terbukti efektif dalam menunjang proses belajar-mengajar, yaitu “Roda Putar Baca Pintar” yang meningkatkan literasi awal siswa melalui metode visual dan permainan. “Kincir Perkalian” yang mengubah konsep abstrak perkalian menjadi kegiatan interaktif yang menyenangkan Hiasan Dinding “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” yang menanamkan nilai-nilai karakter positif secara

visual dan edukatif. Respon guru dan siswa terhadap media ini sangat positif, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa lebih antusias dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana namun kontekstual dapat membawa dampak besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan (Geni, Sudarma, & Mahadewi, 2020).

Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran fungsional, tetapi juga mendorong perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan kolaboratif, sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat desa dalam membangun generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Agar dampak positif dari kegiatan ini dapat terus berlanjut dan menjangkau lebih banyak sekolah, disarankan untuk melakukan pelatihan lanjutan bagi guru secara berkala serta mendokumentasikan modul media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam bentuk panduan atau video tutorial. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemerintah desa perlu diperkuat agar pengembangan media pembelajaran dapat menjadi bagian dari program peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan di tingkat desa maupun kabupaten.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada seluruh penulis, dosen pembimbing lapangan tim Pengabdian Masyarakat, tenaga pendidik sekolah dasar, serta masyarakat di Desa Tlanak yang telah membantu penulis dalam kegiatan pengabdian maupun publikasi ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, Shinta, & Rina Rahmi. (2002). "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4(1), 72-80.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Ali, M., Mufidah, W., & Parwanti, A. (2022). Metode asset based community development: Teori dan aplikasinya. *Insight Mediatama*.
- Berlianti, S. A., & Afifah, A. (2025). Analisis Langkah Kecil, Berdampak Besar Melalui 7 Kebiasaan Anak Hebat Indonesia. *Jurnal Ilmiah BioSmart (JIBS)*, 11(1).
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1-16.
- Gusteti, M. U., Elza, S. S., Cahyati, V. N., Fajriah, N. A., Julita, D. D., Lathif, A., ... & Ilham, M. (2024). *Innovative Math Teaching Tools: A Guide for Educators*. Mega Press Nusantara.
- Kurnia, A., Suntoro, I., & Yanzi, H. (2017). Implementasi Permendikbud No. 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(1), 1-15.
- Khairiah, K., Maharani, D., & Saputra, E. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Flash. *J-Com (Journal of Computer)*, 3(1), 49-54.
- Kustandi, C. dan Sutjipto. B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mathie, A., & Cunningham, G. (2003). From clients to citizens: Asset-based community development as a strategy for community-driven development. *Development in practice*, 13(5), 474-486.
- Miftah, Muhammad. (2014). "Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa." Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(1), 1-12.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Yunarti, Y. (2014). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(02), 262-278.