



Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Yayasan Asshodihiyah Semarang

Toni Wijanarko AP.¹, Yuli Fitrianto², Achmad Solechan³, Haryo Kusumo^{4*}, Fitro Nur Hakim⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas STEKOM, Jl. Majapahit No. 605, Semarang 50195, Indonesia

Keywords:

learning media,
teacher professionalism

Article history:

Received
20 February 2023
Revised
9 March 2023
Accepted
11 March 2023
Published
15 March 2023

Kata Kunci:

media pembelajaran,
profesionalisme guru

ABSTRACT

The implementation of this service activity is carried out for teachers at the Asshodihiyah Semarang Foundation which includes orations, training and mentoring which are given directly and gradually. The activity was carried out for 2 days and was attended by 28 participants from teachers (elementary, junior high, MA, vocational) in the Semarang Asshodihiyah Foundation and guided by 9 presenters / lecturers from the University of Computer Science and Technology. After holding community service activities in the form of orations and training for elementary, junior high, MA and vocational teachers in the Semarang Asshodihiyah Foundation, it can be concluded that: The implementation of these community service activities was deemed successful in developing the creativity of teachers in developing interactive learning media because the majority of the participants attending training activities can create an interactive learning media in accordance with the subjects taught at school. The teachers seemed enthusiastic about participating in this training and hoped that similar activities could be held in the future to improve the skills and abilities of the teachers.

ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan kepada guru di Yayasan Asshodihiyah Semarang yang meliputi orasi, pelatihan serta pendampingan yang diberikan secara langsung dan bertahap. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 2 hari dan diikuti sebanyak 28 peserta dari para guru (SD, SMP, MA, SMK) di lingkungan Yayasan Asshodihiyah Semarang dan dipandu oleh 9 orang pemateri / dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer. Setelah diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa orasi dan pelatihan bagi para guru SD, SMP, MA dan SMK di lingkungan Yayasan Asshodihiyah Semarang, dapat disimpulkan bahwa: Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirasa berhasil dalam mengembangkan kreatifitas pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mayoritas para peserta yang hadir dalam kegiatan pelatihan dapat membuat suatu media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di sekolah. Para pengajar nampak bersemangat dalam mengikuti pelatihan ini dan berharap kegiatan serupa dapat diadakan dikemudian hari untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pengajar.

*Corresponding author: haryokusumo667@gmail.com

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.
© 2023 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran interaktif di Indonesia belum berkembang sampai dengan sekarang belum terlaksana secara optimal (Anwar et al., 2018). Kendala dalam pengembangan bahan ajar interaktif yaitu beberapa guru belum sepenuhnya menguasai perkembangan teknologi dan upaya pengembangan media interaktif (Wahyusari et al., 2021). Hingga pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi belum begitu pesat dibandingkan perkembangan ilmu dan pengetahuan (Subhan & Kurniadi, 2019). (Iksan dan Djuniadi, 2017).

Peminat media pembelajaran yang minim saat ini, khususnya pada dunia pendidikan, menjadikan ide atau gagasan dalam meng-input media fisik buku dalam kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi suatu hal yang sia-sia (Haryani & Triyono, 2020), disebabkan karena peserta didik harus belajar dan paham akan isi dari buku secara komprehensif, dimana sebagian besar konten yang ada pada media fisik memuat semua teks yang ditampilkan (Anggraini & Asrin, 2021). Hal ini membutuhkan peran guru dalam penyampaian informasi agar dapat menghubungkan isi buku dengan pemahaman peserta didik (Elmunasyah et al., 2019) (Sari dkk, 2021).

Suatu media pembelajaran yang baik dan menarik bagi peserta didik penting diterapkan di sekolah agar peserta didik lebih cepat paham dalam penyampaian materi yang diberikan guru (Poerwanti & Budiharto, 2020). Pilihan-pilihan perangkat lunak dalam penyajian layout memberikan daya tarik dalam penyajian bahan pembelajaran (Sahronih et al., 2019). Media e-learning menjadi salah satu hal penting yang perlu disiapkan para guru dalam penerapan e-learning untuk mencapai hasil yang diharapkan (Amarul et al., 2021). Walaupun e-learning tidak seefektif kelas tatap muka (konvensional), namun sistem e-learning dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Andrianingrum & Suparman, 2019). Saat ini pada beberapa wilayah sudah diadakan Pertemuan Tatap Muka Terbatas (Anggraini & Asrin, 2021). Tetapi, hal ini tidak mengurangi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang menarik agar dapat lebih mudah dalam memahami materi (Rohaeti et al., 2019). Dari berbagai uji yang telah dilakukan media video dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran (Pulungan, 2021) (Fitriani dkk, 2022).

Pengabdian ini dilakukan di Yayasan Ashshodiqiyah Semarang yang beralamatkan di Jl. Sawah Besar Timur No.99, Kaligawe, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50164. Jarak antara kampus Universitas STEKOM dengan mitra pengabdian masyarakat sekitar 10,4 km atau dapat ditempuh dalam waktu 21 menit dengan kendaraan bermotor. Langkah-langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah dengan sebagai berikut :

1. Berkunjung di lokasi mitra pengabdian masyarakat yaitu Yayasan Ashshodiqiyah Semarang untuk melakukan observasi langsung dan melihat pengembangan media pembelajaran yang diterapkan di lingkungan Yayasan Ashshodiqiyah Semarang (Abadi & Wintarti, 2021).
2. Membaca referensi atau literatur juga diterapkan agar pemateri mudah dalam menyusun materi pada saat pengabdian masyarakat (Kholiq et al., 2021). Langkah

berikutnya adalah

3. Mempersiapkan contoh pembelajaran berbasis multimedia seperti media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan tim, untuk membantu dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar yang ada di lingkungan Yayasan Ashshodiqiyah Semarang (Nurrahmah et al., 2021).
4. Melakukan kajian pengabdian masyarakat agar meningkatkan pemahaman guru SD, SMP, MA dan SMK dalam mengembangkan media pembelajaran di lingkungan Yayasan Ashshodiqiyah Semarang .

Adapun Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Ashshodiqiyah Semarang khususnya pada mitra pengabdian masyarakat yaitu pada guru SD, SMP, MA dan SMK di Yayasan Ashshodiqiyah Semarang antara lain :

1. Masih minimnya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2. Masih terbatasnya pemahaman dan pengetahuan guru dalam pengembangan dan pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran interaktif.
3. Kompleksitas masalah baik dari segi siswa n guru yang sangat beragam sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tema materi yang akan diajarkan kepada siswa
4. Pembelajaran yang diterapkan di kelas kurang menarik bagi peserta didik serta cenderung membosankan.
5. Belum adanya standar kerja yang diterapkan berkaitan dengan pemanfaatan CBT (computer-based test) dalam menilai pembelajaran.

Tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sharing knowledge dengan para guru (SD, SMP, MA, SMK) di lingkungan Yayasan Ashshodiqiyah Semarang terkait beberapa materi antara lain :

1. Konsep dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Menunjang Pembelajaran di Sekolah,
2. Implementasi CBT dalam Kegiatan Pembelajaran,
3. Konsep dan Implementasi Animasi dan Desain dalam Media Pembelajaran Interaktif,
4. Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran,
5. Peran Komik Digital Sebagai media Pembelajaran,
6. Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik .

2. Metode

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan kepada mitra dengan peserta adalah para guru di Yayasan Ashshodiqiyah Semarang. Kegiatan yang dilakukan yang meliputi ceramah orasi dan pelatihan yang diberikan secara langsung dan pendampingan langsung secara bertahap.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari dan diikuti oleh 28 peserta dari guru Yayasan Ashshodiqiyah Semarang (SD, SMP, MA, SMK) dan diisi oleh 9 pembicara/dosen dari Universitas Ilmu dan Teknologi Komputer. Pelaksanaan kegiatan ini dengan beberapa metode pembelajaran. antara lain:

1. Metode orasi; digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk teori.
2. Metode praktik; digunakan untuk menerapkan materiapa yang sudah telahdisampaika disampaikan pada metodedalam orasi teori.
3. Metode tanya jawab digunakan untuk memberi kesempatan kepada peserta yang masih belum memahami materi dengan memberikan bimbingan pada setiap peserta.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di Yayasan Ashodiqiyah dengan alamat Jalan Sawah Besar Timur No. 99 RT. 05 RW.01 Kaligawe Semarang. Sejarah berdirinya Yayasan Asshodihiyah diawali pada tahun 1985. Sepulangnya dari melaksanakan ibadah haji, KH. Shodiq Hamzah diminta oleh beberapa calon jamaah haji untuk memimpin dan menjadi pembimbing mereka dalam melaksanakan ibadah haji. Beliau mengatakan, semua berawal dari kebetulan sehingga KBIH Asshodihiyah Semarang beroperasi dan berkembang hingga saat ini. Nama Asshodihiyah-pun ditetapkan sebagai nama dari KBIH tersebut untuk memudahkan masyarakat dalam mengingat nama pendiri KBIH tersebut yakni KH. Shodik Hamzah.

Yayasan Asshodihiyah berkembang dalam kegiatan sosial keagamaan, dakwah, pendampingan ibadah haji dan umrah, serta aktivitas lain yang sejalan dengan syariat agama termasuk pembangunan sosial dan pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, MA, SMK. Struktur organisasi merupakan hal yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan dalam suatu organisasi. Maksudnya agar kegiatan yang berlangsung lebih terarah dan tidak terjadi konflik antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya. Selain itu, diperlukan struktur organisasi yang memungkinkan pembagian peran secara objektif dan seimbang, seperti pembagian peran sesuai dengan posisi dan kemampuan masing-masing anggota.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama 2 hari yang di lakukan pada hari pertama tanggal 21 Januari 2023 adalah :

- a. Ceramah tentang Konsep dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif disampaikan oleh Achmad Solechan, M.Si., M.Kom.
"E-learning yaitu metode pendidikan yang diterapkan guna menyampakan informasi di sekolah. Guru dipandu cara menggunakan platform e-learning dan implementasi beberapa penerapan teknologi data di bidang pembelajaran dan teknologi yang didukung konektivitas internet. Salah satu media e-learning yang populer adalah Google. Dalam hal pembelajaran, Google meluncurkan aplikasi Google Apps for Education (GAPE) dan Google Classroom."
- b. Ceramah dan pelatihan Penerapan Aplikasi Moodle Untuk Menunjang Pembelajaran di Sekolah oleh Toni Wijanarko AP, M.Kom.
"Media e-learning Moodle yaitu salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengubah materi pembelajaran via website. Aplikasi moodle memungkinkan peserta didik

dalam berpartisipasi di "kelas digital" dan dapat mengakses materi, kuis atau tugas, jurnal elektronik, dan aktivitas lainnya."

"Aplikasi Moodle yaitu layanan yang berbasis website yang mampu memberikan dukungan untuk kegiatan pembelajaran secara online. Moodle sendiri singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, artinya tempat belajar yang dinamis melalui model serta berorientasi objek."

- c. Ceramah dan pelatihan Animasi dalam Media Pembelajaran disampaikan oleh Fitro Nur Hakim, M.Sn.
"Ceramah dan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan video animasi, serta adanya tanya jawab atau diskusi berkaitan dengan bahan ajar dan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk video animasi, serta pemberian pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video animasi."

Kegiatan pengabdian masyarakat hari kedua tanggal 22 Januari 2023 meliputi:

- a. Ceramah dan pelatihan terkait dengan Desain Media Pembelajaran disampaikan oleh Haryo Kusumo, M.Si., M.Kom.
"Pelatihan desain media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan media powerpoint dan membuat soal kuis, tugas atau ujian."
- b. Ceramah dan pelatihan Peran Komik Digital Sebagai media Pembelajaran Mata Pelajaran disampaikan oleh Ayyub Hamdanu Budi Nurmana, S.Sn., M.Ds.
"Komik digital interaktif merupakan sebuah media yang berisikan gambar, komik digital dan suara. Dalam komik digital interaktif ini media belajar akan dibuat semenarik mungkin sehingga siswa akan merasa tertarik untuk melihat media belajar. Komik digital dapat menjadi media penyampaian informasi, berupa gambar sketsa yang memberikan informasi dan pesan kepada pembaca yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran."

Pada gambar 1 merupakan kegiatan hari pertama yang dilaksanakan tanggal 21 Januari 2023, pada sesi ini pihak Yayasan yang diwakili oleh Kepala SMK Asshodihiyah Semarang (Drs. Buzairi, M. Pd.) mendapatkan kesempatan untuk memberikan sambutan dan sekaligus menandai dimulainya kegiatan pembukaan acara pengabdian masyarakat. Dalam sambutannya beliau juga menyampaikan agar kegiatan ini bisa berlanjut untuk peningkatan kompetensi guru di Yayasan Asshodihiyah.



Gambar 1. Sambutan Ketua Yayasan Asshodihiyah Semarang. Diwakili Kepala SMK Asshodihiyah Semarang.



Gambar 2. Foto Dokumentasi ceramah dan pelatihan kepada Guru SD, Guru SMP, Guru MA, dan Guru SMK Yayasan Asshodiqiyah



Gambar 3 Sesi tanya jawab Peserta dengan Narasumber



Gambar 4 Foto Bersama Pemateri dan Peserta Abdimas
Pada gambar 2 merupakan kegiatan hari ke 2 yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2023, kegiatan hari ke

2 merupakan lanjutan pada kegiatan hari sebelumnya. Agenda pada kegiatan ini meliputi sesi orasi yang dilakukan narasumber dengan memberikan materi sesuai dengan kompetensinya. Setelah narasumber memberikan orasi materi nya, pada gambar 3 kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Pada sesi ini merupakan sesi yang paling menarik karena banyak interaksi terjadi antara narasumber dan peserta yang mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang disajikan. Kegiatan hari ke 2 merupakan puncak acara, setelah melaksanakan seluruh sesi kegiatan pengabdian yang meliputi orasi materi oleh narasumber dan praktik dengan pendampingan secara langsung oleh narasumber dan tim pengabdian. Acara pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan sesi dokumentasi yang diikuti oleh narasumber dan peserta pengabdian pada gambar 4. Jadwal kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama 2 hari seperti terdapat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1
Jadwal Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Tanggal	Waktu	Materi	Narasumber
1	21 Januari 2023	08.00-12.00	Konsep dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif	Achmad Solechan, M.Si., M.Kom.
		13.00-17.00	- Penerapan aplikasi Moodle - Animasi dalam Media Pembelajaran	- Toni Wijanarko AP, M.Kom. - Fitro Nur Hakim, M.Sn
2	22 Januari 2023	08.00-12.00	Implementasi Augmented Reality	Yuli Fitrianto, M.Kom
		13.00-17.00	- Desain Media Pembelajaran - Peran Komik Digital	- Haryo Kusumo, M.Si., M.Kom. - Ayyub Hamdanu Budi Nurmana, S.Sn., M.Ds.

Setelah kegiatan pengabdian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran di Yayasan Asshodiqiyah Semarang dilakukan, kemudian dilakukan penyebaran kuesioner kepada para 28 peserta, dimana kuesioner umpan balik (*feedback*) menggunakan skala likert 5 point. Hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat pada diagram berikut ini :

Tabel 2
Pertanyaan 1 Kesesuaian materi yang disampaikan

Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta Abdimas dalam meningkatkan profesionalisme sebagai guru

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	5	17,9	17,9	17,9
4,00	7	25,0	25,0	42,9
5,00	16	57,1	57,1	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa materi yang diampaikan sudah sangat sesuai dengan kebutuhan peserta Abdimas dengan yang ditunjukkan mayoritas peserta menjawab sangat setuju sebanyak 57,1%.

Tabel 3
Pertanyaan 2 Materi yang disampaikan menarik
Tim Abdimas dapat menyampaikan materi dengan menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	9	32,1	32,1	32,1
4,00	6	21,4	21,4	53,6
5,00	13	46,4	46,4	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa materi yang disampaikan Tim Abdimas tergolong sangat menarik dengan mayoritas peserta menjawab sangat setuju sebanyak 46,4%.

Tabel 4
Pertanyaan 3 Materi jelas dan mudah dipahami
Materi yang disampaikan oleh tim Abdimas jelas dan mudah dipahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	6	21,4	21,4	21,4
4,00	5	17,9	17,9	39,3
5,00	17	60,7	60,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa materi yang disampaikan Tim Abdimas jelas dan mudah dipahami dengan mayoritas peserta menjawab sangat setuju sebanyak 60,7%.

Tabel 5
Pertanyaan 4 Materi jelas dan mudah dipahami
Waktu yang disediakan dan kesesuaian penyampaian materi telah sesuai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	4	14,3	14,3	14,3
4,00	4	14,3	14,3	28,6
5,00	20	71,4	71,4	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Dari tabel 5 menunjukkan bahwa materi yang disediakan sudah sesuai dengan mayoritas peserta menjawab sangat setuju sebanyak 71,4%. Dari umpan balik kuesioner diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di lingkungan pengajar atau guru Yayasan Asshodihiyah Semarang berupa ceramah dan pelatihan dikategorikan berhasil dalam mengembangkan kreatifitas pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

4. Kesimpulan

Setelah diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa ceramah dan pelatihan di bidang pelatihan bagi para guru SD, SMP, MA dan SMK di lingkungan Yayasan Asshodihiyah Semarang, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dikategorikan berhasil dalam mengembangkan kreatifitas pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena sebagian besar dari guru yang mengikuti kegiatan pelatihan berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Para guru sangat antusias dengan kegiatan ini dan berharap dapat dilanjutkan dan diadakan kegiatan serupa di kemudian hari

untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kompetensi para guru.

Berdasarkan pengalaman yang dilihat dan dirasakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat saat melakukan pengabdian masyarakat ini, maka ada beberapa saran, kegiatan pengabdian masyarakat perlu dilakukan secara secara berkelanjutan dan bekerja sama dengan sekolah mitra pengabdian masyarakat. Pelatihan dapat dilaksanakan dengan sistematis dengan menggunakan handout materi yang disesuaikan kebutuhan sekolah atau mitra pengabdian serta memperbanyak jumlah peserta pengabdian masyarakat.

Acknowledgement

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada berbagai pihak khususnya Ketua Yayasan Asshodihiyah Semarang dan Kepala Sekolah SMK Asshodihiyah Semarang yang telah turut serta dalam membantu terlaksananya program pengabdian.

Referensi

- Abadi, A., & Wintarti, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru-guru di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/ja.v7n1.p1-5>
- Amarul, T., Khairunnisa, S. N., & Ismalina, H. N. (2021). The design and evaluation of interactive learning media using augmented reality (AR) technology for equilibrium phase diagram. *AIP Conference Proceedings*, 2347. <https://doi.org/10.1063/5.0056002>
- Andrianingrum, F., & Suparman. (2019). Design of interactive learning media based on contextual approach to improve problem-solving ability in fourth grade students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(11).
- Anggraini, G., & Asrin, A. (2021). Development of Interactive Learning Media to Improve Learning Local Script in Sumbawa. *Sociological Education*, 2(1).
- Anwar, H., Damris, D., & Yelianti, U. (2018). Pengembangan Multimedia Biologi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1). <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v6i1.5272>
- Elmunyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Fitriani; Faisol, Ahmad; Wamiliana; Notiragayu; Chasanah, Siti Laelatul, 2022. Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun Vol. 3, No. 3.*
- Haryani, P., & Triyono, J. (2020). The designing of interactive learning media at Yogyakarta's sandi museum based on augmented reality. *International Journal on Informatics Visualization*, 4(1). <https://doi.org/10.30630/joiv.4.1.157>
- Iksan dan Djuniadi, 2017. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Studi Kasus: Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di Paud Pelangi Nusantara Semarang. *ITEJ (Information Technology*

Engineering Journals) Vol 02 No 01.

- Kholiq, A., Luthfiyati, D., Setyaningrum, R. R., Universitas,), & Lamongan, I. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Pada Guru SMP Mambaul Ulum Kabupaten Lamongan. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2).
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Poerwanti, J. I. S., & Budiharto, T. (2020). Utilization of Augmented Reality as an Interactive Media in The Learning of Fine Arts in Elementary School Education Students. *International Conference on Elementary Education*, 2(1).
- Pulungan, A. H. (2021). The Use of Interactive Learning Media for Teachers in Rural Areas. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1705>
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Primandhika, R. B. (2019). Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by visual basic application for excel. *Journal on Mathematics Education*, 10(1). <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5391.59-68>
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F148391*. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103755>
- Wahyusari, R., Widyassari, A. P., & Rahayu, R. D. (2021). Media pembelajaran interaktif untuk mengenal anggota tubuh sapi dan bangun datar pada kelompok bermain Al-Istighfar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17(2).