

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu

Muhammad Rizqi¹, Ahamad Faujianor¹, Hadma Yuliani¹

¹IAIN Palangka Raya, Indonesia

Corresponding Author: ✉ ahmadfaujianor2211110100@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to prepare and assess the validity of learning media using charts and audio on ablution material in class VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Given the importance of a deep understanding of ablution in the context of religious education, this study applied the Research and Development (R&D) method with a 4D model limited to development. The needs analysis showed that students experienced a dilemma in understanding the material through conventional methods. Therefore, a media chart depicting the steps of ablution visually, accompanied by audio explaining the pillars and procedures of ablution, was designed to improve students' understanding. The validation results from media and material experts showed that this media was very feasible to use, with an average score of 89.5%. The advantages of this media are its attractiveness and interactivity, although there are some factors that need to be improved, such as adding examples and improving content. This research is expected to provide support for improving fiqh learning methods and become a reference for other educators in creating effective learning media. Further development can be done by adding interactive elements and testing the effectiveness of the media in a wider context.

Keywords: *Learning Media, Chart, Ablution Audio, Validity, R&D Method*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

October 02, 2024

Revised

December 03, 2024

Accepted

December 16, 2024

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Pendidik jelas punya harapan terbentuknya pembelajaran yang efektif agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Setyawan et al., 2020). Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal telah diterima oleh para peserta didik (Punaji, 2014). Dalam konteks pendidikan agama, khususnya pembelajaran fiqh, pemahaman yang mendalam tentang praktik-praktik ibadah, seperti *wudhu*, sangat penting (Salsabila Matondang & Juli Maini Sitepu, 2024). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan siswa mudah paham konsep (F. Larasati & Syamsurizal, 2022). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar (Sabrina et al., 2023). Apabila

pembelajaran aktif tercipta maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Pradana et al., 2022), Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Hasan et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menciptakan variasi yang membuat pembelajaran lebih menarik. Media yang tepat juga memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang aktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berhasil.

Wudhu merupakan perintah langsung dari Allah Swt yang tertulis di dalam Al-Qur'an sebagai salah satu cara bersuci sebelum melaksanakan sholat (Kusumawardani, 2021) selain itu wudhu juga merupakan salah satu cara bersuci untuk menghilangkan hadas ataupun najis pada tubuh kita sehingga menyebabkan sahnya seorang mukmin dalam melakukan ibadah (Khayati et al., 2023). Makna wudhu sendiri adalah menggunakan air yang suci lagi menyucikan pada anggota-anggota tubuh (wajah, tangan, kepala, dan kaki) berdasarkan tata cara yang khusus menurut syariat (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Oleh karena itu, pengajaran materi ini harus dilakukan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran di era digital sekarang menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Shelemo, 2023). Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keahliannya dalam berinovasi serta mengembangkan teknologi maupun media pembelajaran karena sudah menjadi tuntutan di era sekarang (Anggreini & Priyoadmiko, 2022). Selanjutnya, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh seorang guru di era sekarang salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis bagan dan audio.

Bagan atau chart ialah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lambang ditinjau dari sudut waktu dan ruang (Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020). Sedangkan audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal (heinich et al., 2010). Dalam pendekatan ini, media bagan digunakan untuk menyajikan visualisasi yang jelas dan terstruktur mengenai langkah-langkah berwudhu beserta dengan doanyatent, Sementara itu, media audio berupa rekaman yang menjelaskan secara rinci tentang rukun-rukun berwudhu, syarat-syarat yang harus dipenuhi, serta tata cara berwudhu digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Faujianor et al., 2024). Namun, untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini efektif, perlu dilakukan validasi terhadap konten dan desainnya.

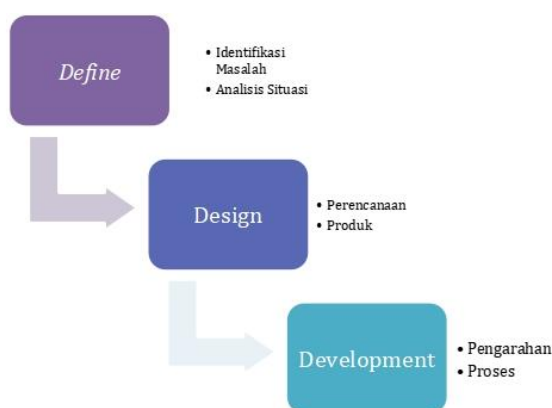
Validitas berfungsi untuk melihat akurasi suatu alat dalam melaksanakan fungsinya (Hutabri, 2022). Pendapat lain mengatakan validitas merupakan kemampuan alat tes dapat mengukur yang ingin di ukur (Ihsan, 2016). Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas pengembangan media pembelajaran bagan dan audio pada materi *wudhu* melalui penilaian oleh ahli materi dan media. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap

pengembangan metode pembelajaran fiqih di kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya, tetapi juga menjadi referensi bagi pendidik lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan praktik *wudhu* dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas ibadah mereka secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan sebutan (R&D) *Research & development*. Model yang di pakai pada penelitian ini adalah (*Define, Design, Development*) 4D tiga tahap pengembangan dibatasi sampai development (Aulianingsih et al., 2021). Tahap *Define*, pada tahap ini kegiatan yang di lakukan adalah analisis awal, identifikasi masalah pembelajaran di Mts Muslimat NU Kelas VII D terkait dengan materi wudhu, siswa mengalami kesulitan memahami materi secara efektif menggunakan metode konvensional (Hikmawati, dkk et al., 2020). Menganalisis kebutuhan siswa dalam memahami materi secara visual dan auditif, yang mengarah pada perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti bagan dan audio (Basir & Maharani, 2017).

Tahap *Design*, mendesain bagan yang akan digunakan untuk menjelaskan urutan wudhu dari yang sunnah sampai yang wajib, bagan tersebut harus di rancang dengan visual yang menarik, mudah di pahami dan mengandung seni budaya local (Abdurrohman et al., 2021). Tahap *Development*, mengembangkan media pembelajaran berupa bagan dan audio sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media (Normilawati, dkk et al., 2021).



Gambar 1: Prosedur Pengembangan media bagan dan audio

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket lembar validitas oleh ahli media dan ahli materi. Pedoman penilaian kevalidan media bagan dan audio dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pedoman kevalidan media bagan dan audio(Maryuliana et al., 2016).

Alternatif Pilihan	Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Tidak Baik (TB)	2

Sangat Tidak Baik (STB)	1
-------------------------	---

Setelah Skor penilaian validitas didapatkan, kemudian dilakukan perhitungan rata-rata setiap aspek. Rata-rata skor setiap komponen penilaian validasi media bagan dan audio dapat dilihat pada table 2 berikut.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan media bagan dan audio

Rentang Skor (%)	Kategori Kualitatif
< 21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Selanjutnya nilai rata-rata di ubah dalam bentuk persentase (%) dengan menggunakan rumus (Ernawati, 2017).

Tabel 3 Indikator Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator
1	Aspek kelayakan isi
2	Kelayakan Desain dan Kualitas Audio
3	Kelayakan Integrasi Bagan dan Audio

Tabel 3 merupakan poin poin indikator yang akan dinilai untuk mendapatkan skor akhir dari validitasi yang dilakukan oleh kedua ahli media

Tabel 4 Indikator Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1	Aspek Kelayakan Isi Materi
2	Aspek Kelayakan Isi Soal

Sedangkan tabel 4 ini merupakan poin poin indikator yang akan dinilai untuk mendapatkan skor akhir dari validitasi yang dilakukan oleh kedua ahli mater. Jadi untuk mendapatkan skor akhir dari validasi ini maka poin poin pada tabel 3 dan tabel 4 lah yang akan dinilai untuk mendapatkannya.

Berikut adalah beberapa rumus yangdigunakan peneliti untuk menghitung presentase penelitian:

1. Rata rata skor = Skor Maxsimal + Skor Maxsimal : 2
2. Skor keseluruhan = Jumlah perhitungan seluruh hasil
Rumus yang juga bisa di gunakan :
3. Rumus perhitungan data uji validitas pakar/ahli yaitu,
 $V = TSe/TSh \times 100\%$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor dari validaot

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan (Sarip et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan proses pembuatan bagan dan audio ini. Hal pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan kemudian didapatkan hasil bahwa materi yang dikembangkan adalah tata cara berwudhu. Materi ini dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan bersifat abstrak. Setelah itu pengumpulan data analisis kebutuhan dilakukan di Mts Muslimat Nu Palangka Raya dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik.

Selanjutnya yaitu membuat desain produk yang diawali dengan membuat *storyboard* sebagai kerangka bagan dan audio, kemudian menentukan topik pembahasan untuk nantinya di taruh di bagan. Adapun tampilan bagan yang peneliti kembangkan terlihat pada gambar berikut:

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1		
2		

Gambar 1

Setelah peneliti melakukan validasi yang kedua yaitu dengan AYATU SAUDAH media pembelajaran yang sudah direvisi mendapatkan kategori sangat baik (Fadli, Rijal, & Sudrajat, 2020; Larasati et al., 2020) sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah link audio yang sudah dinyatakan layak oleh kedua ahli media untuk digunakan dalam proses pembelajaran:

<https://youtu.be/qB8gw2PQyWs?si=AGQdLXFVCDPR-qBx>

Hal ini diukur dengan menggunakan lembar validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan juga ahli media. Hasil rekapitulasi validitas uji kelayakan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Skor Penilaian Ahli Media

No	Indikator Pertanyaan	Indikator Penilaian	
		Validitas 1	Validitas 2
1	Aspek kelayakan isi	20	23
2	Kelayakan Desain dan Kualitas Audio	22	21
3	Kelayakan Integrasi Bagan dan Audio	22	23
Skor keseluruhan		64	67

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa validasi oleh ahli media diperoleh skor 64 dan 67 dengan rata-rata skor adalah 66, maka didapatkan hasil persentase sebesar 88%. Hasil tersebut dikategorikan sangat layak karena berkisar (81 - 100) %. Adapun saran perbaikan dari ahli media yaitu belum adanya setingan tokoh, harus menyesuaikan *background*, serta memberikan contoh yang sesuai. Adapun hasil rekapitulasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Validasi Materi

No	Indikator Pertanyaan	Indikator Penilaian	
		Validasi 1	Validasi 2
1	Aspek Kelayakan Isi Materi	22	24
2	Aspek kelayakan Isi Soal	23	22
Skor keseluruhan		45	46

Skor Yang Diperoleh

Dari tabel 5 menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi diperoleh skor 45 dan 46 dengan rata-rata skor adalah 46, maka didapatkan hasil persentase sebesar 91%. Hasil tersebut dikategorikan layak karena berkisar (81 - 100) %. Adapun saran perbaikan dari ahli materi yaitu belum adanya contoh, halaman judul tidak ada, serta belum ada kesimpulan.

Setelah media bagan divalidasi oleh kedua ahli yaitu ahli media dan materi, selanjutnya dilakukan perhitungan dari hasil rekapitulasi uji kelayakan oleh ahli media dan juga ahli materi. Berikut adalah perolehan hasil validasi uji kelayakan:

Tabel 7. Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Ahli Media	66	88 %	Sangat Layak
Ahli Materi	46	91 %	Sangat Layak
Rata-rata hasil	56	89,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 7 di atas, diperoleh bahwa hasil rata-rata validasi kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yaitu sebesar 56 dengan persentase rata-rata sebesar 89,5%. Hasil validasi kelayakan media ini termasuk dalam kategori LAYAK. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua aspek dari media sampai materi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyorini, dkk. bahwa hasil validasi ahli media dan materi dengan persentase rata-rata skor 90% dan 93%, dikategorikan sangat layak untuk digunakan (Setiyorini et al., 2017). Adapun hasil penelitian lainnya oleh Fauzianoor, dkk bahwa media bagan dan audio layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermakna dalam proses pembelajaran (Faujianor et al., 2024), dan pada penelitian terdahulu sebagai media pembelajaran membaca naying di kelas II SD juga terbukti layak (Rosmiati et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran wudhu yang berbasis bagan dan audio untuk siswa kelas VII, dengan tujuan meningkatkan pemahaman materi wudhu yang dianggap sulit jika hanya disampaikan secara konvensional. Media ini divalidasi oleh ahli materi dan media, menunjukkan hasil rata-rata skor sebesar 89,5%, yang dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan dari media ini adalah daya tarik visual dan interaktivitasnya, namun saran perbaikan seperti penambahan contoh dan penyempurnaan konten dianjurkan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting pada metode pembelajaran fiqh yang interaktif dan kontekstual di era digital.

REFERENSI

- Abdurrohman, Mh., Setiawan, D., Trisnawati, L., Suska Riau, U., & Abdurrab, U. (2021). Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 5(1).
- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022). Penerapan Media Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sekolah Dasar Pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Fikih Ibadah*.
- Aulianingsih, I., Vitrianingsih, D., Yuliani, H., & Mardaya, M. (2021). Validitas E-Module IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Islam pada Pokok Bahasan Energi di SMP Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1). <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2575>
- Basir, M. A., & Maharani, H. R. (2017). Tahap Define Dan Design Pada Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Geogebra. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.33474/jpm.v3i2.714>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faujianor, A., Ningsih, S. H., Safitri, N., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio Berbasis Multimodal Solusi Mengatasi Kendala Keterbatasan Teknologi Pembelajaran. *Juperan*, 03(02).
- Fadli, Rijal, M., & Sudrajat, A. (2020). Modul pembelajaran sejarah berbasis nilai islam pada KH Hasyim Asy'ari's jihad bahan resolusi. *Tadris:Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 65-75.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Heinich, Ibrahim, & Daryanto. (2010). *BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Media Audio 1. Pengertian Media Audio. 2001.*

- Hikmawati, H., Sahidu, C., Kosim, K., Sutrio, S., & Gunawan, G. (2020). Tahap Define dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa. *Kappa Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2666>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*.
- Ihsan, H. (2016). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i2.3557>
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto Herianto. "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS." (2021).
- Khayati, A., Dinda, D., & Azizah, A. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Wudhu di MI Ma'arif Sutawinangun. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.47766/seulanga.v4i1.1015>
- Kusumawardani, D. (2021). Makna Wudhu dalam Kehidupan menurut Al-Qur'an dan Hadis. *Jurnal Riset Agama*, 1(1). <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14261>
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan e-modul terintegrasi nilai-nilai islam pada materi sistem respirasi. *Didektika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1-9.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2).
- Normilawati, N., Aulia, M., Yuliani, H., Annovasho, J., & Mardaya, M. (2021). Validation Analysis of Contextual-Based Comic Learning Media Development on Torque Concept Materials in Sma. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, 8(2). <https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i2.4915>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Punaji, S. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1). <http://journal2.um.ac.id>
- Pradana, Kenny Candra, Alda Fadilla, and Aldi Rizki Putra. "Peningkatan pemahaman matematika bagi anak-anak melalui pemberdayaan media belajar ular tangga matematika." *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)* 1.1 (2022): 17-21.
- Rosmiati, Sipa, Prana Dwija Iswara, and Dadan Djuanda. "Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10.3 (2024): 2909-2920.
- Salsabila Matondang, & Juli Maini Sitepu. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Demontrasi Melalui Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah-13 Tanjung Morawa. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.2251>
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).

<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1040/362>

- Shelmo, A. A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Nucl. Phys.*, 13(1).
- Sarip, M., Sri Amintarti, and Nurul Hidayati Utami. "Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA/MA materi keanekaragaman hayati." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1.1 (2022): 43-59.
- Sabrina, Nasywa Assyifa, et al. "Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1.1 (2023): 11-11.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936.
-

Copyright Holder :

© Muhammad Rizqi, Ahmad Faujianor (2024).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

