Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 4, nomor 3, 2024, hal. 1296-1303
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.747

Implementasi PjBL Berbantuan Media Interaktif Daring pada Matakuliah Anti Korupsi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Mahasaiswa

Baharudin*, Rizka Awaluddin
STKIP Al Amin Dompu, Dompu, Indonesia

*Coresponding Author: baharudinbimo99@gmail.com
Dikirim: 01-10-2024; Direvisi: 08-10-2024; Diterima: 09-10-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam matakuliah anti korupsi melalui implementasi *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif daring. Pendidikan anti korupsi di perguruan tinggi berperan penting membentuk karakter mahasiswa sebagai pemimpin masa depan. Jenis penelitian ini dengan menerapkan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dan desain penelitian menggunakan desain *one group postest*. Penelitian dilakukan pada 19 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Al Amin Dompu yang menempuh matakuliah anti korupsi. Penelitian dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran PjBL berbantuan media interaktif daring, dan data yang diperoleh dengan memberikan tes tentang pemahaman dan mahasiswa mengisi angket tentang motivasi setelah memperoleh perkuliahan. Analisis data menggunakan uji untuk hasil belajar dan analisis deskriptif untuk motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji beda yang diperoleh adalah 16.340, dengan taraf signifikansi 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Kemudian motivasi belajar mahasiswa berada pada kategori sangat setuju (40%) dan setuju (60%) terhadap persepsinya pada implementasi pembelajaran, yang menunjukkan mahasiswa tidak berada pada kategori yang tidak setuju. Dari hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa penerapan Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media interaktif daring terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa, serta mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: *project-based learning* (PjBL); media interaktif daring; anti korupsi; pemahaman mahasiswa; motivasi mahasaiswa

Abstract: This study aims to improve students' understanding and motivation in anti-corruption courses through the implementation of Project Based Learning (PjBL) assisted by online interactive media. Anti-corruption education in higher education has an important role in shaping students' character as future leaders. This type of research is quantitative research by implementing a quasi-experiment and the research design uses a one group posttest design. The study was conducted on 19 English Education students of STKIP Al Amin Dompu who took anti-corruption courses. The study was conducted by implementing PjBL learning assisted by online interactive media, and the data obtained by providing a test on understanding and students filling out a questionnaire about motivation after receiving lectures. Data analysis used a test for learning outcomes and descriptive analysis for student learning motivation. The results showed that the difference test value obtained was 16,340, with a significance level of 0.000 which is smaller than 0.05. Then the students' learning motivation was in the category of strongly agreeing (40%) and agreeing (60%) to their perceptions of the implementation of learning, which showed that students were not in the category of disagreeing. From these results, it can be concluded that the implementation of Project-Based Learning (PjBL) assisted by online interactive media has proven effective in

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

improving students' understanding and learning motivation, and has experienced a significant increase.

Keywords: project-based learning (PjBL); online interactive media; anti-corruption; student understanding; student motivation

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu masalah yang merusak bagi pembangunan negara dan masyarakat. Dampak korupsi tidak terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga mengancam integritas, keadilan, dan stabilitas social (Arfa, 2023; Zulkarnain et al., 2024). Untuk mengatasi masalah ini, pendidikan dan kesadaran anti korupsi di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, menjadi sangat penting. Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menyebarkan nilai-nilai integritas dan pencegahan korupsi kepada mahasiswa sebagai calon pemimpin masa depan (Saifulloh, 2017; Munawwirah et al., 2023).

Perguruan tinggi sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter dan kesadaran terhadap perilaku anti korupsi di kalangan mahasiswa. Matakuliah Anti Korupsi menjadi wahana penting dalam menyampaikan nilai-nilai integritas, transparansi, dan akuntabilitas kepada mahasiswa. Namun, pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif seringkali gagal menarik minat serta keterlibatan mahasiswa secara optimal (Maulidiyah, 2020).

Pembelajaran berbasis proyek atau yang erat di kenal sebagai *Project-based Learning*/PjBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Martina, 2019; Taufiqurrahman, 2021). Dalam konteks pencegahan korupsi, PjBL menawarkan pendekatan yang menarik dan partisipatif, memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata serta mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep anti korupsi.

Dalam konteks ini, pendekatan PjBL muncul sebagai alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran. Melalui PjBL, mahasiswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep anti korupsi secara teoritis, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam proyek-proyek yang sesuai dengan situasi nyata. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan praktis, serta peran serta dalam upaya pencegahan korupsi.

Dalam era digital, media interaktif daring telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan. Penggunaan media interaktif daring dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif bagi mahasiswa (Palyanti, 2023; Djonnaidi, 2021). Dengan mengintegrasikan media interaktif daring dalam implementasi PjBL pada matakuliah Anti Korupsi, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih stimulatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta peran serta mahasiswa dalam upaya pencegahan korupsi.

Rumusalan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi PjBL pada matakuliah Anti Korupsi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa? Dan bagaimana peran serta mahasiswa dalam pencegahan korupsi dapat

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

ditingkatkan melalui implementasi PjBL berbantuan media interaktif daring dalam matakuliah Anti Korupsi?

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi PjBL berbantuan media interaktif daring pada matakuliah Anti Korupsi sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan peran serta mahasiswa dalam pencegahan perilaku korupsi. Dengan memperhatikan peran penting mahasiswa sebagai agen perubahan sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam mendukung upaya pencegahan korupsi di tingkat perguruan tinggi.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning*/PjBL) telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa. PjBL menawarkan pendekatan pembelajaran yang aktif, berpusat pada mahasiswa, dan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata (Erniati et al., 2023). Penerapan PjBL telah berhasil dalam berbagai bidang studi, termasuk di dalamnya bidang-bidang yang membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai moral dan etika, seperti anti korupsi.

Penggunaan media interaktif daring dalam konteks pendidikan juga telah menjadi tren yang meningkat (Burhayani et al., 2023; Fitra et al., 2021). Media interaktif daring menawarkan berbagai fitur yang memperkaya pengalaman belajar, seperti video interaktif, simulasi, dan platform kolaboratif seperti google site, Padlet, dan Jamboard yang memungkinkan interaksi antara mahasiswa dan materi pembelajaran. Integrasi media interaktif daring dengan PjBL membuka peluang baru untuk menciptakan lingkungan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi, interaktif, dan efektif (Kusmardiningsih, 2024; Musyafak, 2023).

Namun, dalam konteks matakuliah Anti Korupsi, belum banyak penelitian yang mengkaji implementasi PjBL berbantuan media interaktif daring sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman dan peran serta mahasiswa dalam pencegahan perilaku korupsi. Kebanyakan pendekatan pembelajaran yang digunakan dan dikenal masih bersifat konvensional dan kurang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek, diantaranta: Integrasi PjBL dengan Media Interaktif Daring, dimana penelitian ini menggabungkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan penggunaan media interaktif daring dalam konteks matakuliah Anti Korupsi. Integrasi ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif bagi mahasiswa. Kemudian Pengembangan Peran Serta Mahasiswa dalam Pencegahan Korupsi, selain fokus pada peningkatan pemahaman, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan peran serta mahasiswa dalam upaya pencegahan korupsi. Melalui proyek-proyek yang relevan dengan situasi nyata, diharapkan mahasiswa dapat lebih aktif terlibat dalam tindakan konkret untuk mencegah korupsi. Kontribusi terhadap Pendidikan Anti Korupsi, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam menyebarkan nilai-nilai anti korupsi di kalangan mahasiswa. Dengan memperhatikan peran penting perguruan tinggi dalam membentuk karakter dan kesadaran anti korupsi, penelitian ini memiliki dampak yang penting dalam upaya pencegahan korupsi secara lebih luas.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menerapkan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dan desain penelitian menggunakan desain one group postest. Menerapkan Blended Learning untuk memahami secara menyeluruh tentang penggunaan media interaktif, dan efektivitasnya dalam konteks matakuliah anti korupsi. Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester awal pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP AL Amin Dompu yang menempuh matakuliah anti korupsi. Instrumen pengumpulan data menggunakan soal tes dan angket motivasi mahasiswa.

Data terkait dengan efektivitas media interaktif, termasuk pencapaian akademik mahasiswa, tingkat keterlibatan, dan persepsi mahasiswa, dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian. Data yang dikumpulkan dianalisis secara mendalam menggunakan metode statistik dan kualitatif yang sesuai untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif secara menyeluruh, dalam hal ini analisis data menggunakan *uji One-Sample Test* dengan *value*. Kemudian untuk data motivasi belajar mahasiswa dilakukan analisis menggunakan deskripsi, yaitu dengan mendeskripsikan porsentase kategori motivasi belajar mahasiswa. Angket motivasi belajar mahasiswa menggunakan skala likers, dimana mahasiswa memilih motivasinya dari skala 1 sampai dengan 5, dengan mengacu pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori motivasi belajar mahasiswa

Skala	Kategori
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menerapkan pembelajaran di kelas pada matakuliah anti korupsi pada 19 orang mahasiswa pendidikan bahasa inggris STKIP Al Amin Dompu, dan di akhir pembelajaran dilakukan tes pemahaman mahasiswa, dan mengukur tingkat motivasi mahasiswa setelah melakukan implementasi pembelajaran PjBL dalam penggunaan media interaktif daring. Adapun data hasil penelitian tentang implementasi PjBL dalam penggunaan media interaktif daring dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pemahaman Mahasiswa

Jenis Tes	Jumlah Mahasiswa	Skor Total	Rata-rata
Pre-Test	19	1088	57,26
Post-Test	19	1458,25	81,01

Dari Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 19 orang mahasiswa yang mengikuti tes pemahaman setelah implementasi pembelajaran PjBL dalam penggunaan media interaktif daring terdapat perbedaan skor total dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan selisih 370,25, kemudian nilai rata-rata dari hasil *pre-test* dan *post-test* memiliki selisih 23,75. Dengan demikian, perbedaan dan selisih tersebut dilanjutkan dengan melakukan uji beda menggunakan uji t. Uji beda ini dilakukan dengan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

menganalisisnya menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Beda Penggunaan Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Interaktif Daring pada Matakuliah Anti Korupsi.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-22.78947	6.07949	1.39473	-25.71969	-19.85925	-16.340	18	.000

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan SPSS ditunjukkan oleh Tabel 2, diketahui bahwa nilai uji beda yang diperoleh adalah 16.340, dengan taraf signifikansi 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif daring.

Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari 0.05 mengindikasikan bahwa implementasi metode PjBL tersebut memiliki pengaruh yang nyata dan bukan sekadar kebetulan. Dengan kata lain, hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif daring dalam PjBL mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran pencegahan korupsi pada mata kuliah anti korupsi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa metode PjBL yang didukung oleh teknologi digital efektif dalam meningkatkan kesadaran dan keterlibatan mahasiswa dalam upaya pencegahan korupsi, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan berdaya guna.

Selanjutnya adalah hasil pengisian angket motivasi yang dilakukan mahasiswa terhadap persepsinya setelah diterapkan pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif daring. Angket di isi oleh 19 orang mahasiswa dengan mengisi 10 butir aspek dari motivasi pembelajaran. Data hasil pengisian angket dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Sebaran Respon Angket Motivasi Mahasiswa

Butir	**Jumlah Respon pada Kategori**				
	SS	**S**	**KS**	**TS**	**STS**
1	13	4	2	0	0
2	9	9	1	0	0
3	10	6	3	0	0
4	11	7	1	0	0
5	11	6	2	0	0
6	12	5	2	0	0
7	7	9	3	0	0
8	9	8	2	0	0
9	13	3	3	0	0
10	10	7	2	0	0

Tabel 4 menunjukkan respon mahasiswa saat mengisi angket motivasi hanya berada pada 3 kategori saja yaitu didominasi oleh kategori sangat setuju (SS), sedangkan mahasiswa yang berada pada kategori tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS)

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

tidak ada mahasiswa yang memberikan pilihan. Hal ini menunjukkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif daring sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kategori di masing-masing aspek motivasi yang di ukur pada Tabel 5.

Tabel 5. Skor Rata-rata Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Interaktif Daring

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1	Saya bersemangat menerima perkuliahan menggunakan media interaktif daring	4,58	Sangat Setuju
2	Saya merasa mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan dengan media interaktif daring	4,42	Setuju
3	Penerapan media interaktif daring memberikan pengaruh yang meningkat terhadap pemahaman saya terhadap materi	4,37	Setuju
4	Saya sangat yakin dengan penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif daring mendukung pencapaian tujuan perkuliahan	4,53	Sangat Setuju
5	Saya merasa sangat mudah mengakses materi perkuliahan dengan menggunakan media daring	4,47	Setuju
6	Saya merasa lebih tepat waktu dalam menyelesaikan tugas	4,53	Sangat Setuju
7	Tanggung jawab saya terhadap tugas sangat baik	4,21	
8	Saya lebih mudah berinteraksi dengan dosen dan teman dalam mendiskusikan materi	4,37	Setuju
9	Saya lebih mudah menyampaikan ide dan pemikiran menggunanak pembelajaran berbantuan media daring	4,53	Sangat Setuju
10	Saya lebih sering bertanya dengan menggunakan media daring	4,42	Setuju
	Rata-rata	4,44	Setuju

Berdasarkan Tabel 5, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 4 aspek (40%) motivasi belajar mahasiswa yang tergolong dalam kategori sangat setuju terhadap penggunaan media interaktif daring. Aspek-aspek ini mencerminkan antusiasme tinggi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran. Mahasiswa yang memberikan penilaian sangat setuju kemungkinan merasakan manfaat nyata dari media interaktif dalam mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, terdapat 6 aspek (60%) motivasi lainnya yang berada dalam kategori setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa juga merasakan manfaat positif dari media interaktif, meskipun tidak sekuat kelompok yang sangat setuju. Kategori "setuju" ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat variasi dalam tingkat kepuasan, mayoritas mahasiswa tetap memberikan respons positif terhadap media interaktif daring. Mereka merasa bahwa metode ini dapat membantu dan dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui cara yang lebih menarik dan relevan.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan media interaktif daring telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan media interaktif daring mampu membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya mempengaruhi peningkatan motivasi belajar mereka. Penggunaan teknologi ini juga memungkinkan mahasiswa untuk lebih aktif

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

dalam berpartisipasi, baik secara individu maupun kolaboratif, selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa media interaktif daring merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Respon yang positif terhadap media ini juga dapat mendorong dosen atau institusi untuk terus memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Di era digital saat ini, penggunaan media interaktif dalam pendidikan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran, tetapi juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif daring terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi mahasiswa pada mata kuliah anti korupsi. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media interaktif daring. Secara keseluruhan, implementasi media interaktif dalam pembelajaran berbasis proyek berhasil meningkatkan kesadaran, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, terutama dalam topik penting seperti pencegahan korupsi. Penggunaan teknologi ini membuat pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan.

Penelitian ini menyarankan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa di era digital, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dosen dan institusi pendidikan disarankan untuk terus memanfaatkan teknologi digital guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), Kemdikbudristek Dikti yang telah mendanai pelaksanaan penelitian. Kemudian terimakasih kepada STKIP Al Amin Dompu yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arfa, A. M. (2023). Memerangi Korupsi Melalui Pendidikan Anti-Korupsi: Membentuk Integritas, Kesadaran, Dan Kemampuan Kritis Dalam Masyarakat. *Jendela Pengetahuan*, *16*(2), 128-142.

Burhayani, B., Nuridah, S., Saputra, A. M. A., Suyuti, S., Sarumaha, Y. A., & Anyan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, *6*(2), 166-172.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh media poster digital dalam pembelajaran daring di masa pandemi terhadap kemampuan berbicara mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, *8*(1), 38-46.

Erniati, E., Supriadi, S., Jumriati, J., & Syukriady, D. (2023). Pengembangan Pembelajaran untuk Mahasiswa Tunanetra melalui Model Project Based Learning (PjBL) dengan Audio di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Makassar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(4), 3458-3468.

Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powntoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(1), 1-13.

Jusita, M. L. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, *4*(2), 90-95.

Kusmardiningsih, W. T. (2024). Transformasi Digital dan Dampaknya terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik. *MANAGIERE: Journal of Islamic Educational Management*, *3*(1), 1-24.

Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal pendidikan*, *29*(2), 93-100.

Munawwirah, Z., Juniati, R., & Rizkia, N. A. (2023). Peran Perguruan Tinggi Dalam Rangka Penguatan Karakter Kejujuran Pada Mahasiswa. *Universal Grace Journal*, *1*(2), 222-228.

Musyafak, M., & Subhi, M. R. I. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, *1*(2), 373-398.

Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, *5*(2), 1014-1026.

Saifulloh, P. P. A. (2017). Peran perguruan tinggi dalam menumbuhkan budaya anti korupsi di Indonesia. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, *47*(4), 459-476.

Taufiqurrahman, T., & Junaidi, J. (2021). Pembelajaran berbasis Proyek (Project-based Learning) untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, *2*(2), 225-241.

Zulkarnain, M., Zaipullah, M. A., & Efritadewi, A. (2023). Kebijakan Pemerintah dalam Menghadapi Peningkatan Kasus Korupsi dari Tahun 2021-2023. *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, *3*(4), 26-32.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional