

RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH PLASTIK) BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA KELAS IV, V, VI SD

(Penelitian *Design and Development* di Kelas IV, V, VI SD)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Rahmawati
NIM 1801824

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH
PLASTIK) BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA
KELAS IV, V, VI SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas IV, V, VI SD)

oleh

Rahmawati

NIM 1801824

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Rahmawati

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dicetak ulang,
difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti.

Rahmawati, 2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH PLASTIK) BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA KELAS IV, V, VI SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RAHMAWATI

1801824

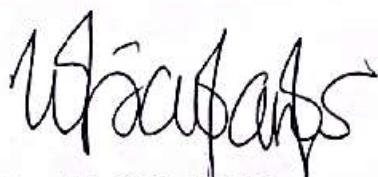
RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH

PLASTIK) BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK

SISWA KELAS IV, V, VI SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Novi Yanti, S.Si., M.Pd.

NIP 198211172006042001.

Pembimbing II



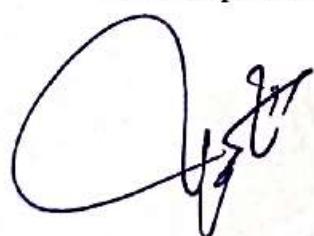
Dr. Dede Tri Kurniawan, S.Si., M.Pd.

NIP 920200419870113101

Mengetahui,

Ketua Prodi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Edusamtik (Edukasi Sampah Plastik) Berbantuan *Articulate Storyline 3* Untuk Siswa Kelas IV, V, VI SD" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Rahmawati

NIM. 1801824

MOTTO HIDUP

**“SESUATU YANG KAMU BERIKAN, AKAN KAMU DAPAT
KEMBALI”**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt karena berkat rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi EDUSAMTIK (Edukasi Sampah Plastik) Berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk Siswa Kelas IV, V, VI SD”. Dalam skripsi ini dibahas mengenai kelayakan penggunaan aplikasi EDUSAMTIK. Skripsi ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini terdapat kendala yang penulis alami namun atas bantuan, doa, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya dapat terselesaikan tepat waktu. Skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat peneliti persembahkan sejauh ini. Peneliti menyadari di dalamnya masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

Rahmawati

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam mari curah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia untuk keluar dari jaman jahiliyah ke jalan kebenaran dengan penuh ilmu dan pengetahuan.

Skripsi ini berjudul “Rancang Bangun Aplikasi EDUSAMTIK (Edukasi Sampah Plastik) Berbantuan *Articulate Storyline 3* Untuk Siswa Kelas IV, V, VI SD” untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus UPI di Cibiru.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas bimbingan, arahan, dukungan, bantuan dan juga motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi. Peneliti menyadari usaha yang dilakukan tidak akan berjalan lancar tanpa adanya doa dan bantuan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu peneliti ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Novi Yanthi, S.Si. M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan validator ahli materi yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat, dan memberikan kritik serta saran yang membangun selama penyusunan skripsi.
2. Dr. Dede Tri Kurniawan, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing II dan validator ahli media yang senantiasa memberi arahan, bimbingan, penguatan, dan motivasi kepada peneliti
3. Dr. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku wakil direktur UPI Kampus Cibiru dan validator ahli pembelajaran yang memberikan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
4. Prof. Dr. Asep Herry Hermawan, M.Pd., selaku direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus ini.
5. Hana Yunansah, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sejak awal perkuliahan.

6. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
7. Hj. Cucu Sopiah Kustiati, S.Pd.M.M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Baros Mandiri 1 yang telah memberikan izin dan memfasilitasi peneliti selama melakukan penelitian.
8. Purwantoro, S.Pd.SD. selaku Ketua Tim Adiwiyata SDN Baros Mandiri 1 dan sebagai validator ahli yang telah memfasilitasi peneliti selama penelitian.
9. Drs. Enok Jubaedah, M.Ag selaku Kepala Sekolah SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan izin penelitian.
10. Arief Yuliansyah, S.Pd. selaku Ketua Tim Adiwiyata SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dan sebagai validator ahli.
11. Guru wali kelas dan siswa kelas IV, V dan VI SDN Baros Mandiri 1 yang telah memberikan respons positif ketika penelitian.
12. Kedua orang tua tercinta Bapak Laisal Azhar dan Ibu Warlinah yang selalu memberikan motivasi dan dukungan yang tiada henti kepada peneliti. Pengorbanan dan kesabaran yang luar biasa telah diberikan orang tua tidak akan mampu terbalas dengan apapun.
13. Adik tercinta Raka Azhar yang selalu mendengarkan cerita peneliti.
14. Partner terbaik, Muhamad Alfarizi yang menjadi tempat berbagi, berdiskusi dan membantu banyak hal dalam penelitian dan kehidupan sehari-hari.
15. Sahabat terbaik, Ladytanesia Ervita Bella Sri Sukowati yang telah berteman semenjak SMP hingga saat ini.
16. Sahabat terbaik, Nadya Tassyaa Maharani, Sri Rahmayanti dan Hilma Mustika Fauziyyah yang telah menemani selama kuliah dan menjadi tempat berbagi.
17. Teman-teman kelas A PGSD 2018 yang menjadi rekan belajar dan berbagi pengalaman, serta bersama-sama selama proses perkuliahan.
18. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah kuat sampai sejauh ini.

**RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH PLASTIK)
BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA KELAS IV, V, VI
SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas IV, V, VI Sekolah Dasar)

**RAHMAWATI
NIM. 1801824**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan, dan respons guru serta siswa terhadap aplikasi EDUSAMTIK. Volume sampah plastik menjadi sampah terbesar kedua di Indonesia sehingga perlu adanya upaya untuk memberikan edukasi sejak dini merupakan latar belakang penelitian ini. Edukasi diberikan dari mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) melalui pembekalan khusus untuk siswa karena pada kurikulum tidak terdapat kompetensi dasar yang eksplisit mempelajari sampah plastik. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* dengan prosedur ADDIE. Peneliti melakukan analisis kurikulum yang relevan dengan materi sampah plastik dan analisis kebutuhan sekolah Adiwiyata yang harus memiliki komponen perencanaan gerakan PBLHS dan menerapkan PRLH di sekolah berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2019 tentang Penghargaan Adiwiyata pada lampiran pertama. Tahap pembuatan desain aplikasi menggunakan *software Dia* dan *Canva*. Pengembangan aplikasi melalui *software articulate storyline 3* dan validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, pembelajaran serta ketua tim Adiwiyata sekolah mendapatkan penilaian positif sehingga aplikasi dapat diimplementasikan. Pada tahap implementasi kepada guru dan siswa memperoleh respons positif dikarenakan mampu memotivasi siswa untuk berkontribusi menjaga lingkungan. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan analisis SWOT dengan *opportunity*, aplikasi dapat diintegrasikan dengan realisasi program Adiwiyata sekolah. Selain itu, aplikasi EDUSAMTIK dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai fitur menarik seperti video, *games* dan tantangan menjadi salah satu implikasi penelitian.

Kata Kunci: aplikasi EDUSAMTIK, *articulate storyline 3*, ADDIE, sekolah Adiwiyata

**DESIGN AND BUILD APPLICATION OF ARTICULATE STORYLINE 3
EDUSAMTIK APPLICATION (EDUKASI SAMPAH PLASTIK) FOR STUDENTS IN
CLASS IV, V, VI SD**
(Design and Development Research in Grades IV, V, VI Elementary School)

RAHMAWATI
NIM. 1801824

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the design, feasibility, and responses of teachers and students to the EDUSAMTIK application. The volume of plastic waste is the second largest waste in Indonesia so it is necessary to make efforts to provide education from an early age which is the background of this research. Education is provided starting at the elementary school level through special briefing for students because the curriculum does not contain explicit basic competencies to study plastic waste. This study uses the Design and Development method with the ADDIE procedure. The researcher conducted a curriculum analysis relevant to plastic waste material and an analysis of the needs of Adiwiyata schools which must have components of the PBLHS movement planning and implementing PRLH in schools based on the Regulation of the Minister of Environment and Forestry of the Republic of Indonesia Number 53 of 2019 concerning the Adiwiyata Award in the first attachment. Design stage application using Dia and Canva software's. Development application through the software articulate storyline 3 and validation carried out by media, materials, learning experts and the school's Adiwiyata team leader received a positive assessment so that the application could be implemented. At the implementation stage, teachers and students received positive responses because they were able to motivate students to contribute to protecting the environment. The evaluation stage is carried out based on a SWOT analysis with application opportunities that can be integrated with the realization of the school's Adiwiyata program. In addition, the EDUSAMTIK application can increase student interest in learning with various interesting features such as videos, games and challenges being one of the implications of the research.

Keywords: EDUSAMTIK application, articulate storyline 3, ADDIE, Adiwiyata school

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 MANFAAT PENELITIAN	4
1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1.1 Kajian Materi	8
2.1.2 Kajian Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Siswa SD Tentang Pengelolaan Sampah Plastik	16
2.2 PENELITIAN RELEVAN	17
2.3 KERANGKA BERPIKIR.....	19
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	22
3.1 METODE DAN DESAIN PENELITIAN	22
3.2 PARTISIPAN PENELITIAN	22
3.3 INSTRUMEN PENELITIAN.....	23
3.4 PROSEDUR PENELITIAN	26
3.5 TEKNIK ANALISIS DATA	28
BAB IV	30
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 TEMUAN PENELITIAN	30
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Menganalisis).....	30
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Mendesain).....	32
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Mengembangkan).....	39
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Mengimplementasikan).....	61
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Mengevaluasi).....	67
4.2 PEMBAHASAN	68
4.2.1 Rancang Bangun Aplikasi EDUSAMTIK Berbantuan <i>Articulate Storyline 3</i> ..	68
4.2.2 Kelayakan Produk Aplikasi EDUSAMTIK yang digunakan Pada Sekolah Adiwiyata di Kota Cimahi	72
4.2.3 Respon Guru dan Siswa terhadap Aplikasi EDUSAMTIK yang digunakan Pada Sekolah Adiwiyata di Kota Cimahi	75
BAB V	77
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	77
5.1 SIMPULAN	77
5.2 IMPLIKASI	78
5.3 REKOMENDASI	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82
RIWAYAT HIDUP	174

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	24
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ketua Tim Adiwiyata Sekolah.....	24
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	26
Tabel 3. 7 Skoring Skala Likert	28
Tabel 3. 8 Ketetapan Makna Validator dan Respon Pengguna.....	29
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar	30
Tabel 4. 2 GBPM Aplikasi EDUSAMTIK	32
Tabel 4. 3 Rencana Kegiatan Impelementasi Aplikasi EDUSAMTIK.....	32
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> Aplikasi EDUSAMTIK.....	35
Tabel 4. 5 Identitas Validator Ahli.....	52
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 7 Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Pembelajaran	55
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Validasai Ketua Tim Adiwiyata Sekolah.....	57
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Respon Guru	65
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	66
Tabel 4. 12 Tabel Analisis SWOT	67
Tabel 4. 13 Kompetensi Dasar IPA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kode Identifikasi Plastik	11
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....	33
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Panduan Orang Tua	33
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Menu Materi	34
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> Menu <i>Games</i>	35
Gambar 4. 5 <i>Flowchart</i> Menu Tantangan.....	35
Gambar 4. 6 Aset Tombol.....	38
Gambar 4. 7 Aset Animasi Gambar	39
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Aplikasi bagian Identitas Aplikasi	39
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Aplikasi bagian Tujuan	40
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama Bagian Pertama	40
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama Bagian Kedua.....	41
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Utama Bagian Ketiga.....	41
Gambar 4. 13 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	42
Gambar 4. 14 Tampilan Video Tutorial Petunjuk Penggunaan	42
Gambar 4. 15 Tampilan Panduan Orang Tua	43
Gambar 4. 16 Tampilan Pendahuluan Materi	43
Gambar 4. 17 Tampilan Sub Menu Materi	44
Gambar 4. 18 Tampilan Pendahuluan Materi Jenis-jenis Plastik	44
Gambar 4. 19 Contoh Tampilan Materi Jenis-jenis Plastik	45
Gambar 4. 20 Contoh Tampilan Materi Permasalahan Sampah Plastik Bagian Pendapat Siswa.....	45
Gambar 4. 21 Contoh Tampilan Materi Cara Menangani Sampah Plastik	46
Gambar 4. 22 Tampilan Menu <i>Games</i>	46
Gambar 4. 23 Contoh Soal dan Tampilan Ulasan Latihan Soal	47
Gambar 4. 24 Tampilan Hasil Latihan Soal.....	47
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Games Puzzle</i>	47
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Tantangan	48
Gambar 4. 27 Tampilan Sub Menu Bank Sampah.....	48
Gambar 4. 28 Tampilan Rincian Harga Bank Sampah	49
Gambar 4. 29 Tampilan Sub Menu <i>5 Days Challenge</i>	49
Gambar 4. 30 Tampilan Sub Menu <i>5 Days Challenge</i>	49
Gambar 4. 31 Tampilan Daftar Pustaka.....	50
Gambar 4. 32 Tampilan Keluar Aplikasi	51
Gambar 4. 33 Infografis Aplikasi EDUSAMTIK	51
Gambar 4. 34 Penilaian Validator Ahli.....	58
Gambar 4. 35 Peneliti dan siswa mengakses aplikasi EDUSAMTIK.....	63
Gambar 4. 36 Siswa mengakses menu materi pada aplikasi.....	64
Gambar 4. 37 Siswa mengisi tantangan <i>day 1</i> dan mengirimkan fotonya	64
Gambar 4. 38 Siswa mengisi latihan soal	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Direktur	82
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	86
Lampiran 4. Transkrip Wawancara.....	88
Lampiran 5. Garis Besar Prgoram Media (GBPM)	92
Lampiran 6. Flowchart Aplikasi EDUSAMTIK	93
Lampiran 7. Storyboard Aplikasi EDUSAMTIK	94
Lampiran 8. Infografis	97
Lampiran 9. <i>QR Code</i> Aplikasi dan Tautan Panduan Penggunaan Aplikasi EDUSAMTIK	98
Lampiran 10. Surat Permohonan Ahli Media	99
Lampiran 11. Surat Permohonan Ahli Materi.....	100
Lampiran 12. Surat Permohonan Ahli Pembelajaran.....	101
Lampiran 13. Surat Persetujuan Ahli Media.....	102
Lampiran 14. Surat Persetujuan Ahli Materi	103
Lampiran 15 Surat Persetujuan Ahli Pembelajaran	104
Lampiran 16 Surat Persetujuan Ketua Tim Adiwiyata SDN Baros Mandiri 1	105
Lampiran 17. Surat Persetujuan Ketua Tim Adiwiyata SD Laboratorium UPI Cibiru...	106
Lampiran 18. Rencana Kegiatan Implementasi Aplikasi EDUSAMTIK	107
Lampiran 19. Hasil Penilaian Validator Ahli Media	108
Lampiran 20. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	111
Lampiran 21. Hasil Penilaian Validator Ahli Pembelajaran	114
Lampiran 22. Hasil Penilaian Validator Ahli Ketua Tim Adiwiyata SDN Baros Mandiri 1	116
Lampiran 23. Hasil Penilaian Validator Ahli Ketua Tim Adiwiyata SD Laboratorium UPI Cibiru	118
Lampiran 24 Hasil Angket Guru.....	120
Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Angket Guru.....	126
Lampiran 26. Hasil Angket Siswa	127
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Angket Siswa	145
Lampiran 28. Buku Bimbingan.....	146
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian.....	148
Lampiran 30. Tangkapan Layar Aplikasi EDUSAMTIK	163
Lampiran 31. Form Perbaikan Skripsi	173

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, M. S. (2020). Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva.
- Adyani, Veronika. (TT, 12 November). “Mengenal B3 dan Limbah B3”. dlhk.jogjaprov.go.id.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. D. (2017). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Sebagai Dasar Pengembangan Strategi Pembelajaran Oleh Guru.
- Badan Standar Pendidikan Nasional (BSNP). 2008. Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran. (*Online*). staf.cs.ui.ac.id
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2017, February). Pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui PBL untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi MEA. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (pp. 151-160).
- Compagno, F. (2020). Recycling 2020-Reduce, Reuse, and Recycle: The case Terracina-Filomena Compagno-Terracina Zero Waste activist, Italy. *Journal of Nuclear Energy & Power Generation Technologies*, 4(1), 1-2.
- Darnawati, dkk. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1). 8-16.
- DLH. (2019, 1 Oktober). “Bahaya Sampah Plastik Untuk Kesuburan Tanah”. <https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/bahaya-sampah-plastik-untuk-kesuburan-tanah-61>
- Erna. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia Dan Lingkungan”*. (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Germanov, E. S., et al. (2019). Microplastics on the menu: plastics pollute Indonesian manta ray and whale shark feeding grounds. *Frontiers in Marine Science*, 679.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Harahap, S. H. (2019). Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw. Io Sebagai Perancangan Diagram Alir.
- Hamzah, A. A., Syarieff, A., & Mustikadara, I. S. (2012). Pengaruh tampilan visual terhadap motivasi belajar berdasarkan kategori website E-Learning. In Seminar nasional aplikasi teknologi informasi (SNATI).
- Ilmi, F., Respati, R., & Nugraha, A. (2021). Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 675-683.
- Jambeck, J. R., et al. (2015). Plastic waste inputs from land into the ocean. *Science*, 347(6223), 768-771.
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada

- Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*. 3(2), 178-189.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150-159.
- Leslie, et al. (2022). Discovery and quantification of plastic particle pollution in human blood. *Environment international*, 163, 107199.
- Lestari, dkk. (2020). Pengolahan Metode 4R dan Bank Sampah Untuk Menjadikan Lingkungan Bersih, Sehat dan Ekonomis. *Among: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 22-27.
- Lestari, P. W., Septaria, B. C., & Putri, C. E. (2020). Edukasi “Minim Plastik” sebagai wujud cinta lingkungan di SDN Pejaten Timur 20 Pagi. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 43-52.
- McCallum, W. (2018). *How to Give Up Plastic: A Conscious Guide to Changing the World, One Plastic Bottle at a Time*. Penguin UK.
- Migristine, Ririn. (2021). *Pengolahan Sampah Plastik*. Bandung: CV Titian Ilmu. [Online]. Diakses dari iPusnas.
- Mulyadiprana, A., Yulianto, A., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2022). Rancang Bangun Kegiatan Pengenalan Green Behavior: Penerapan Program ESD di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2370-2377.
- PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 53 TAHUN 2019 TENTANG PENGHARGAAN ADIWIYATA.
- PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA 55 2015 TENTANG TATA CARA UJI KARAKTERISTIK LIMBAH BAHAN BERBAHAYA DAN BERACUN.
- Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pentingnya Memilah Sampah Dalam Upaya Membentuk Kebiasaan Memilah Sampah Untuk Anak-anak. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Purnomo, C. W. (2021). *Solusi pengelolaan sampah Kota*. UGM PRESS.
- Putra, V. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*. (Skripsi). UIN Raden Intan, Lampung.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. (2020). *Kisah Dampak Buruk Sampah Plastik Bagi Hewan*. TEMPO Publishing. [Online]. Diakses dari iPusnas.
- Ramlan, J & Sumihardi. (2018). Sanitasi Industri dan K3. *Bahan Ajar Kesehatan Lingkungan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Rismayanti, I., Bakhraeni, R., & Natalina, D. (2015). Hands on dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 108-117.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169-182.
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2).

Rahmawati, 2022

RANCANG BANGUN APLIKASI EDUSAMTIK (EDUKASI SAMPAH PLASTIK) BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA KELAS IV, V, VI SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sukoyo, J. (2017). Efektivitas lagu-lagu berbahasa jawa untuk menanamkan nilai-nilai karakter siswa. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 163-173.
- Umbara, D. M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Limbah Hasil Hewani. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 32-50.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Widiarti, I. W. (2012). Pengelolaan sampah berbasis zero waste skala rumah tangga secara mandiri. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 4(2), 101-113.