

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
BAHASA INDONESIA MATERI KOSAKATA DI SDN 148
PALEMBANG**

Widianto¹, Dessy Wardiah², Nugroho Notosutanto Arhon Dhony³
Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}
e-mail: widi05058@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada materi kosakata Bahasa Indonesia menjadi latar belakang penelitian ini, yang menyoroti perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui secara kuantitatif pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN 148 Palembang. Sebagai langkah penting, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak, di mana kelas eksperimen menerima perlakuan media audio visual. Data minat belajar dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji-t independen. Temuan utama menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan ($p < 0,05$), di mana rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen (87,90%) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (54,60%). Kesimpulannya, penggunaan media audio visual terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kosakata Bahasa Indonesia, yang tercermin dari peningkatan drastis minat siswa setelah intervensi.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Media Audio Visual, Kosakata, Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

The low level of student interest in Indonesian vocabulary is the background of this study, which highlights the need for more interactive learning media than conventional methods. This study focuses on quantitatively determining the significant effect of audio-visual media use on the learning interest of third-grade students at SDN 148 Palembang. As a crucial step, this study employed an experimental method with a *Pretest-Posttest Control Group* design. The sample consisted of two randomly selected classes, with the experimental class receiving audio-visual media treatment. Data on learning interest were collected through a questionnaire and analyzed using an independent t-test. The main findings indicated a highly significant difference between the two groups after treatment ($p < 0.05$), with the average learning interest in the experimental group (87.90%) significantly higher than that in the control group (54.60%). In conclusion, the use of audio-visual media has been shown to have a positive and significant effect on increasing student interest in Indonesian vocabulary, as reflected in the drastic increase in student interest after the intervention.

Keywords: *Learning Interest, Audio-Visual Media, Vocabulary, Indonesian*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dirancang untuk membina kepribadian serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Proses ini dimaknai sebagai upaya untuk mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri, sekaligus memberikan bekal pengetahuan dan kecakapan yang berguna bagi kehidupannya (Nasution et al., 2022; Suryana et al., 2022). Dalam konteks pendidikan formal, sekolah dasar memegang

peranan sebagai fondasi utama. Pada jenjang inilah, anak-anak usia 6-12 tahun pertama kali diperkenalkan pada kegiatan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan terarah (Kurniawan, 2015). Oleh karena itu, kualitas pendidikan di tingkat dasar menjadi penentu krusial bagi keberhasilan proses pendidikan pada jenjang-jenjang selanjutnya, di mana setiap aspek pembelajaran harus dirancang secara cermat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Jantung dari proses pendidikan di sekolah adalah kurikulum, yang berfungsi sebagai sebuah rencana komprehensif untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Suratno et al., 2022). Di dalam kurikulum tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia menempati posisi yang sangat strategis, karena bahasa merupakan medium utama untuk mempelajari semua bidang ilmu lainnya. Salah satu tujuan fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah tercapainya kemampuan membaca pemahaman, yang memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dan pengetahuan secara efektif. Namun, kemampuan membaca pemahaman ini sangat bergantung pada satu komponen dasar yang seringkali menjadi kendala, yaitu penguasaan kosakata. Kosakata merupakan keseluruhan kata yang tersimpan dalam memori seseorang, yang menjadi modal utama dalam berkomunikasi dan memahami teks (Novarya et al., 2020). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan memahami isi bacaan secara utuh.

Secara ideal, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar seharusnya mampu memfasilitasi pengayaan kosakata siswa secara efektif dan berkelanjutan. Pembelajaran yang ideal adalah yang mampu menciptakan serangkaian aktivitas yang menarik dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menghafal kata-kata baru, tetapi juga memahami konteks penggunaannya (Oktaviani & Nursalim, 2021). Namun, dalam realitasnya, seringkali ditemukan kesenjangan yang signifikan. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan berbasis teks, terkadang kurang mampu menarik minat belajar siswa. Akibatnya, proses pengayaan kosakata berjalan lambat dan tidak optimal. Siswa mungkin merasa bosan dan kurang termotivasi, sehingga kemampuan membaca pemahaman mereka pun menjadi terhambat. Kesenjangan antara tujuan ideal penguasaan kosakata dengan metode yang kurang efektif inilah yang menjadi masalah mendesak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi sebuah solusi yang sangat relevan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana proses belajar dapat berlangsung secara efisien dan efektif (Putri et al., 2022). Di antara berbagai jenis media, media audio visual memiliki potensi yang sangat besar. Media ini, yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual), mampu menyajikan informasi dengan cara yang jauh lebih dinamis dan menarik dibandingkan media konvensional. Melalui media audio visual, siswa dapat mendengarkan pengucapan kata sekaligus melihat visualisasi dari makna kata tersebut dalam sebuah konteks yang hidup.

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran kosakata sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang berpusat pada siswa. Penggunaan media ini diyakini dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks, media audio visual mampu merangsang lebih dari satu indra, sehingga proses penyerapan informasi menjadi lebih kuat. Menurut Mashuri et al. (2021), pembelajaran yang efektif adalah yang mampu membuat siswa aktif, baik dari segi kualitas proses maupun hasil. Dengan media audio visual, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam mengamati, mendengar, dan membangun

pemahaman mereka sendiri. Keterlibatan aktif inilah yang menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi dan pada akhirnya, penguasaan materi.

Meskipun potensi media audio visual sangat besar, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung lebih banyak berfokus pada pengaruhnya terhadap minat belajar secara umum. Masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi, yaitu kajian yang secara spesifik dan terukur menganalisis dampak penggunaan media audio visual terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut. Inovasi utama dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya mengukur "minat", tetapi juga mengukur "hasil belajar" yang konkret, yaitu peningkatan jumlah dan pemahaman kosakata. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media audio visual sebagai alat bantu pedagogis yang strategis dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penerapan media audio visual terhadap penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif, serta menjadi bahan masukan bagi para pengembang kurikulum dan pemangku kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menerapkan desain *True Experimental*. Secara spesifik, model yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 148 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, yaitu antara bulan Januari hingga Februari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III. Dari populasi tersebut, dilakukan pengambilan sampel secara acak (*random sampling*) untuk menetapkan kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata dengan menggunakan media audio visual, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Prosedur penelitian diawali dengan penerapan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen (kelas III A) mengikuti pembelajaran di mana guru menayangkan video yang relevan dengan materi kosakata, kemudian siswa diminta untuk menyimak dan menjawab pertanyaan terkait video tersebut. Di sisi lain, kelompok kontrol (kelas III B) belajar materi yang sama tanpa menggunakan media audio visual. Setelah periode perlakuan selesai, dilakukan tahap pengumpulan data dengan memberikan perlakuan yang sama kepada kedua kelompok untuk mengukur minat belajar siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner atau angket dengan skala Likert lima pilihan jawaban (dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”) untuk mengukur tingkat minat dan keaktifan siswa. Selain itu, teknik dokumentasi berupa foto dan video juga digunakan untuk merekam proses penelitian.

Seluruh data kuantitatif yang terkumpul dari angket kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS Versi 26 untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum analisis utama, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk dan uji homogenitas dengan Levene's Test untuk memastikan data memenuhi

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

asumsi statistik. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Uji ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan rata-rata skor minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan kesimpulan didasarkan pada taraf signifikansi 0,05 untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan Uji *Independent T Test* yang dilakukan dengan membandingkan hasil posttest peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perbandingan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Perbandingan Posttest Kelas Eksperimen dan kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Control	30	50.33	11.618	2.121
	eksperimen	30	54.47	9.460	1.727
Posttest	Control	30	54.60	9.673	1.766
	Eksperimen	30	87.90	3.325	.607

Berdasarkan tabel output “Group Statistics” diatas diketahui bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa atau mean untuk *prettes* Kontrol sebesar 50,33% sedangkan nilai prettes eksperimen sebesar 54,47% maka dapat disimpulkan tidak dapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan postetts eksperimen adalah sebesar 87,90% posttest kontrol adalah sebesar 54,60% dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan bawah ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara eksperiment dan kelas Kontrol.

Tabel 2. Independent Sample Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Pretest	Equal variances assumed	.602	.441	-1.511	58	.136	-4.133	2.735	-9.609 1.342
	Equal variances not assumed			-1.511	55.712	.136	-4.133	2.735	-9.614 1.347
Posttest	Equal variances assumed	18.059	.000	-17.832	58	.000	-33.300	1.867	-37.038 -29.562
	Equal variances not assumed			-17.832	35.761	.000	-33.300	1.867	-37.088 -29.512

Tabel 2 menyajikan hasil dari uji Independent Samples T-Test yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata kemampuan antara dua kelompok independen pada tahap pretest dan posttest. Pada tahap pretest, hasil Uji Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,441 ($> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa varians data kedua kelompok adalah homogen atau setara.

Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,136 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan. Sebaliknya, hasil pada tahap posttest menunjukkan gambaran yang kontras. Uji Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga analisis uji-t merujuk pada baris '*Equal variances not assumed*'. Hasil uji-t pada tahap ini menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang secara statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Secara keseluruhan, data ini mengonfirmasi bahwa intervensi penelitian berhasil menciptakan dampak yang signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada materi kosakata Bahasa Indonesia di SDN 148 Palembang. Bukti empiris utama dari temuan ini adalah perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis statistik melalui Uji T dengan *software* SPSS 26 menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa *hipotesis nol* (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan ditolak, dan sebaliknya, *hipotesis alternatif* (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan minat belajar antara kedua kelompok tersebut bukanlah terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari perlakuan pembelajaran yang diberikan, yang mengonfirmasi efektivitas intervensi media *audio visual* dalam konteks pembelajaran ini.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen termanifestasi secara jelas dalam dinamika proses pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi, yang dapat diamati dari antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru serta keberanian untuk mengajukan pertanyaan guna memperdalam pemahaman. Keterlibatan aktif ini merupakan indikator kunci bahwa media *audio visual* berhasil menarik perhatian dan memicu rasa ingin tahu siswa. Proses belajar tidak lagi menjadi transfer informasi satu arah yang pasif, melainkan berubah menjadi sebuah interaksi dinamis di mana siswa menjadi partisipan yang proaktif. Stimulasi sensorik ganda melalui gambar bergerak dan suara membuat materi kosakata yang cenderung abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah untuk dipahami, sehingga secara tidak langsung menumbuhkan minat dari dalam diri siswa untuk terlibat lebih jauh dalam pelajaran (Fadiana et al., 2025; Mahfiah, 2021; Maulida & Hadi, 2022; Nurnenongsih et al., 2025).

Keunggulan utama dari pembelajaran menggunakan media *audio visual* dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan berpusat pada siswa. Penayangan video atau materi visual lainnya berfungsi sebagai titik fokus bersama yang mendorong siswa untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan memecahkan masalah secara kolektif. Pendekatan ini sangat relevan untuk siswa kelas tinggi yang sedang berada dalam tahap pengembangan kemampuan berpikir konseptual dan pemecahan masalah. Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan secara bersama-sama. Dengan menyajikan materi secara visual dan auditori, metode ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif bagi seluruh siswa di dalam kelas (Anshari et al., 2024; Dirman et al., 2025; Yogaswara, 2024).

Salah satu keterbatasan yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah kurangnya pengalaman guru dalam mengajar menggunakan media *audio visual* sebelumnya. Meskipun demikian, temuan ini justru dapat dipandang sebagai penguat argumen mengenai efektivitas

inheren dari media itu sendiri, karena bahkan dengan implementasi oleh seorang pemula, hasilnya tetap menunjukkan dampak positif yang signifikan. Namun, hal ini sekaligus menyoroti sebuah implikasi penting, yaitu perlunya pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan. Keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkannya. Oleh karena itu, penelitian ini secara tidak langsung merekomendasikan agar institusi pendidikan memberikan pelatihan dan pendampingan yang memadai bagi para guru untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran modern demi peningkatan kualitas pendidikan.

Temuan penelitian ini konsisten dan sejalan dengan hasil penelitian relevan sebelumnya, yang semakin memperkuat validitas kesimpulannya. Sebagai contoh, penelitian oleh Andi dan Herianto (2022) juga menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar matematika. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Agus et al. (2022) menunjukkan bahwa media visual berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar IPA. Keselarasan hasil pada berbagai disiplin ilmu yang berbeda, seperti bahasa, matematika, dan sains, mengindikasikan bahwa manfaat media *audio visual* bersifat universal dan tidak terbatas pada satu mata pelajaran saja. Pola yang konsisten ini menunjukkan bahwa daya tarik sensorik dan kemampuan media untuk menyederhanakan konsep kompleks merupakan faktor fundamental yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat pendidikan dasar dan menengah (Fitri et al., 2025; Lestari, 2025; Maku et al., 2025).

Secara lebih spesifik, hasil penelitian ini beresonansi kuat dengan temuan Adam (2023) yang secara khusus mengkaji pengaruh media *audio visual* terhadap minat belajar. Tingginya persentase siswa yang melaporkan perasaan senang, ketertarikan, dan minat dalam penelitian tersebut memberikan dukungan kuantitatif terhadap observasi kualitatif mengenai keaktifan siswa di SDN 148 Palembang. Hal ini menegaskan bahwa media *audio visual* secara efektif menyentuh domain afektif siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan tidak monoton, media ini berhasil menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Minat dan perasaan senang yang timbul merupakan (Elfiranur & Hariyani, 2025; Octaviani et al., 2025; Sari et al., 2024) fondasi psikologis yang sangat penting, karena keduanya dapat menjadi pendorong internal yang kuat untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan prestasi akademik yang lebih baik.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media *audio visual* secara signifikan lebih unggul dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Implikasi praktis dari temuan ini sangat jelas bagi para pendidik dan pengelola sekolah, yaitu pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran yang dinamis dan berbasis teknologi ke dalam praktik mengajar sehari-hari. Penggunaan media ini terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini dalam skala yang lebih luas, mencakup konteks demografis dan mata pelajaran yang berbeda, untuk memperkuat generalisasi dari temuan yang menjanjikan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara meyakinkan membuktikan bahwa penggunaan media *audio visual* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kosakata Bahasa Indonesia dibandingkan metode konvensional. Bukti utama ditunjukkan oleh perbedaan drastis pada hasil posttest, di mana kelas eksperimen yang menggunakan media *audio visual*

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

mencapai rata-rata skor 87,90, jauh melampaui kelas kontrol dengan skor 54,60. Uji Independent T-Test mengonfirmasi bahwa perbedaan ini sangat signifikan secara statistik ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar tersebut merupakan dampak langsung dari intervensi yang diberikan. Media ini berhasil mengubah pembelajaran pasif menjadi proses yang dinamis dan interaktif, memicu keaktifan dan rasa ingin tahu siswa secara nyata di dalam kelas.

Keunggulan media audio visual terletak pada kemampuannya menyajikan materi yang cenderung abstrak menjadi lebih konkret dan menarik melalui stimulasi sensorik ganda. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif, yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian relevan sebelumnya di berbagai mata pelajaran, yang memperkuat validitas kesimpulan mengenai manfaat universal media ini. Meskipun terdapat keterbatasan berupa kurangnya pengalaman guru, hal ini justru menegaskan efektivitas inheren media tersebut. Implikasi praktisnya sangat jelas: institusi pendidikan perlu mendorong integrasi media pembelajaran modern dan memberikan pelatihan yang memadai bagi para guru untuk memaksimalkan potensi teknologi demi peningkatan kualitas dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. Z., et al. (2023). Studi komparatif kompetensi dasar K-KMA 183 dan K-MA 164 pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTS pada kompetensi ranah kognitif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 56–57.
- Anshari, F., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga implementasi grafik graf terarah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Swasta Kartini Medan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 528. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3772>
- Dirman, D., et al. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mencapai standar proses pendidikan di SMP. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 384. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4568>
- Elfiranur, E., & Hariyani, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-book untuk meningkatkan minat belajar materi wujud zat dan perubahannya. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 607. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4117>
- Fadiana, A., et al. (2025). Penerapan metode cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 109. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4896>
- Fitri, U. R., et al. (2025). The use of augmented reality in science learning to improve motivation and understanding of science concepts among elementary school students. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 417. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4732>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49.
- Lestari, F. D. (2025). Studi literatur: Pengaruh media digital pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 804. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Mahfiah, M. (2021). Pengajaran shalat fardhu melalui model pembelajaran Picture and Picture untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III semester ganjil SDN 011 Balikpapan Timur tahun pelajaran 2019/2020. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian*

- Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 108.
<https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.216>
- Maku, S., et al. (2025). Pengembangan media PENCERDAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 751.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Maulida, S., & Hadi, M. S. (2022). Using audio visual media to improve English learning outcomes. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 11.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1297>
- Nasution, F., et al. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.
- Novarya, et al. (2020). Pengaruh bahasa gaul terhadap penggunaan Bahasa Indonesia pada siswa SMP Nusantra Palangkaraya tahun 2020. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 92–104.
- Nurnenongsih, N., et al. (2025). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 MIN Kota Bima. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 381. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5369>
- Octaviani, A., et al. (2025). Pengembangan media miniatur pada mata pelajaran Fiqih. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 733.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4966>
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–9.
- Putri, D. N., et al. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Sari, F. P. I., et al. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 89.
<https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2966>
- Suratno, J., et al. (2022). Kurikulum dan model-model pengembangannya. *Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67–75.
- Suryana, A., et al. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112–132.
- Yogaswara, M. R. (2024). Pendekatan teori belajar konstruktivisme dalam Kurikulum Merdeka melalui media Asmlbr 3D pada materi fotosintesis. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 561. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3739>