

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR YANG MENYENAGKAN
DI SDN 01,02,03 BALAI PANJANG**

**THE APPLICATION OF LEARNING MEDIA TO CREATE A PLEASANT LEARNING ENVIRONMENT AT
ELEMENTARY SCHOOLS (SDN) 01, 02, 03 BALAI PANJANG**

**Ari Suriani¹, Rahmi Dwi Febriani², Rekha Putri Rulef³, Dhea Anggraini⁴, Fadel Muhamad Alfarras⁵, Suci
Mutia Putri⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Padang

**E-mail:* arisuriani@fip.unp.ac.id, rahmidwif@fip.unp.ac.id, dheaanggraini001@gmail.com,
mhdfadelalfarras@gmail.com, sucimutia76@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is very important for the learning process of students. However, in the field, there are many students who are still less interactive in the learning process, especially in mathematics. This is because many students feel bored with the teaching methods used. Researchers use enjoyable learning media to motivate and improve the success of a learning process as well as to increase students' enthusiasm. Image-based learning media is one of the most preferred learning methods by students because the researcher's image-based learning media is related to daily life, called "minimarket counting." The purpose of using this media is to enable students to understand the basic concepts of mathematics in an enjoyable way. In using this learning media, students are also required to work in groups. The results obtained from this activity show that students appear interested and enthusiastic in following every step of using this learning media.

Keywords: learning media, Learning environment, elementary students

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran peserta didik. Namun, di lapangan terdapat banyak peserta didik yang masih kurang interaktif dalam proses pembelajaran khususnya matematika. Hal ini disebabkan banyaknya peserta didik yang merasa bosan dengan metode pembelajaran yang dilakukan. Peneliti menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran serta meningkatkan antusiasme peserta didik. Media pembelajaran berbasis gambar merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling diminati oleh para peserta didik dikarenakan media pembelajaran berbasis gambar yang dilakukan oleh peneliti berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang bernama minimarket berhitung. Tujuan dari penggunaan media ini adalah peserta didik mampu memahami konsep dasar dari matematika dengan cara belajar yang menyenangkan. Dalam penggunaan media pembelajaran ini peserta didik juga dituntut bisa bekerja secara kelompok. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah peserta didik tampak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti setiap langkah dari penggunaan media pembelajaran ini.

Kata kunci: media pembelajaran, suasana belajar, peserta didik sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan (Afriyadi, 2020; Djamaluddin, 2014; Ekayani, 2017; Hakim, 2016; Kenmandola, 2022; Rahman et al., 2018; Romly, 2012; Yunarti, 2017). Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Setiap hal dalam dunia pendidikan tentu mencakup metode pembelajaran yang menjadi penunjang proses belajar mengajar. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Kasus-kasus di atas masih

sering dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik guna menghilangkan rasa jenuh dari peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Desyanti et al., 2019; Hanina et al., 2021; Herdiana et al., 2021; Ilmi et al., 2021; Marsiding, 2020; Putria et al., 2020). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Andriani, 2016; Hanina et al., 2021; Nurfadhillah, Azhar, et al., 2021; Nurfadhillah, Ningsih, et al., 2021; Nurrita, 2018; Supartini, 2016). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Ekayani, 2017; Nurfadhillah, Ningsih, et al., 2021; Nurrita, 2018). Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari karena media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik.

Media pembelajaran yang paling sering dijumpai dan yang paling banyak diminati peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gambar dan game edukasi berkelompok. Salah satu penggunaan media berbasis gambar sering digunakan dalam pembelajaran matematika. Pada umumnya ketika guru melaksanakan proses pembelajaran matematika di kelas, kebiasaan yang dilakukan guru adalah penerapan strategi mengajar yang tidak serasi yaitu tidak menggunakan alat/media sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran lebih terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu utama. Akibatnya proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang menarik dan tertantang bagi peserta didik, karena hanya menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek yang harusnya mempunyai keterlibatan dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam pelajaran matematika, sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajarannya, diantaranya adalah kesulitan dalam menghitung cepat, kemampuan logika, keterampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar matematika. Ini disebabkan peserta didik memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis gambar dan game edukasi ini diharapkan peserta didik dapat memahami konsep dasar pembelajaran matematika dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Sadiman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas

suatu masalah sehingga dapat mencegah/membetulkan kesalahpahaman. Mengacu pada kelebihan media gambar maka dapat dimungkinkan pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran Matematika akan memperoleh hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Salah satu media pembelajaran matematika berbasis gambar adalah media dengan nama “Minimarket Berhitung” dimana penggunaan media ini didasari pada kegiatan sehari-hari peserta didik yang sering berbelanja di warung maupun minimarket terdekat. Pemanfaatan media minimarket berhitung dilakukan dengan cara peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah anggota yang menyesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas. Kemudian peserta didik akan diberi target jumlah belanja dengan pemisalan satu kelompok diberi target belanja 20.000 kemudian peserta didik diminta berpikir kritis dengan memikirkan bagaimana cara agar uang yang diberikan cukup untuk belanja seluruh anggota kelompok dengan syarat jumlah belanja tidak boleh lebih ataupun kurang dari uang yang telah ditargetkan.

Kegiatan penggunaan media pembelajaran ini sudah diuji coba pada UPTD SDN 02 Balai Panjang. Penerapan media pembelajaran ini dilakukan pada kelas 4, 5 dan 6. Tujuan dari penggunaan media ini adalah diharapkan peserta didik mampu memahami konsep dasar dari matematika dengan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penggunaan media pembelajaran ini peserta didik juga dituntut bisa bekerja secara kelompok dan meningkatkan jiwa musyawarah dan mufakat dalam menyelesaikan suatu masalah yang diibaratkan dengan cara peserta didik dalam membagi jumlah belanja dengan anggota kelompoknya. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah peserta didik tampak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti setiap langkah dari penggunaan media pembelajaran ini. Hal ini didukung dengan media pembelajaran yang dekat dengan kegiatan sehari-hari peserta didik sehingga menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti permainan ini. Selain itu hasil yang dijumpai setelah menggunakan media ini adalah peserta didik belajar untuk bisa berdiskusi dan musyawarah dalam meraih kemenangan serta menumbuhkan kekompakan sesama anggota tim melalui permainan minimarket berhitung ini.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa memang penggunaan media pembelajarn mampu meningkatkan minat peserta didik dalam memahami konsep serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga disinilah sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain peningkatan prestasi belajar hal lain yang lebih penting adalah peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dan menerapkannya pada kehidupannya sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajarn berbasi permainan dimana permainan yang dimainkan adalah permainan bermain peran. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk bisa bermain peran dimana sesuai dengan penggunaan media yang bernama Mini Market Berhitung dimana peserta didik akan bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah agar dapat menciptakan suasana belajar kelas yang menyenangkan Selain itu, pada penelitian ini juga digunakan metode diskusi.

Metode diskusi merupakan salah satu metode pembelajaran yang serta kaitannya dengan pemecahan masalah. Metode ini biasanya digunakan dalam pembelajaran berkelompok. Pada metode ini peserta didik dituntut dapat berperan aktif dalam melakukan bertukaran informasi atau upaya pemecahan masalah yang harus dibicarakan bersama teman kelompok (Bakhtiyar, 2023; Kuswandi, 2016; Ma’rifah, 2022; Nurdyasnyah & Andiek, 2015; Pisaba, 2018). Tujuan dari penggunaan metode ini

adalah agar peserta didik mampu memecahkan suatu masalah melalui diskusi serta belajar mendengarkan pendapat orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode dan media pembelajaran adalah aspek yang sangat menonjol dari metodologi pembelajaran, yang keduanya memiliki posisi yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Kegiatan pembelajaran tematik dapat melalui media, hal ini terjadi karena adanya usaha dari guru untuk berkomunikasi antar pesan dengan sumber lewat media pembelajaran (Abdullah, 2017). Metode dan media pembelajaran adalah aspek yang sangat menonjol dari metodologi pembelajaran, yang keduanya memiliki posisi yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Masykur, Nofrizal & Syazali, 2017).

Anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi. Cara agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada anak terhadap sesuatu, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak salah satunya yaitu media buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar dapat membantu memudahkan anak dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran terutama dalam mengajarkan membaca. Jika kesulitan belajar berbahasa terutama belajar membaca dibiarkan begitu saja tanpa adanya tindak lanjut maka akan mengakibatkan banyak peserta didik yang akan mengalami kesulitan dalam membaca (Ahmadi & Ibda, 2018; Apriliani & Radia, 2020; Azizurohmah, 2017; BELLA, 2022;

Gupron, 2021; Herliani et al., 2021; Ilyas & Folastri, 2017; Iswidharmanjaya, 2014; Nurtika, 2021; Rosida, 2022; Sari, 2019; Sariani et al., 2021; Yati Ningsih, 2019). Dengan adanya ilustrasi gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar sangat mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Hal serupa juga kami lakukan, kami berkelompok mengajar di SDN Balai Panjang dengan menerapkan media pembelajaran berbasis gambar, dengan tujuan dan harapan yang sama, yaitu agar peserta didik mampu terlibat aktif dan mudah mengerti tentang pembelajaran matematika dengan gambar yang telah di sajikan. Pada tahun sebelumnya kegiatan belajar menggunakan media berbasis gambar belum efektif dilakukan di SDN 01,02,03 Balai Panjang. Media pembelajaran berbasis gambar ini dilakukan agar menarik gairah semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, kami memutuskan untuk menjalankan proker ke sekolah dasar yang ada di balai panjang, dengan menerapkan penggunaan media berbasis gambar dalam mata pelajaran matematika. Tujuannya agar peserta didik bergairah dan semangat dalam belajar matematika. Dalam rangka mengembangkan media pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif, diperlukan suasana yang nyaman, tertip dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka dilakukan pemberdayaan kepada peserta didik di bidang pendidikan. Ringkasan metode pelaksanaan beserta jam kerja efektif (JKE) terlihat di table berikut:

Tabel 1. Data Waktu Pelaksanaan Media Pembelajaran Pada SDN 01,02,03 Balai Panjang 2023

NO yang	Tanggal/Waktu Penyelenggaraan Kegiatan	SDN	JKEM	Peserta didik Terlibat
1	11 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 01 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 4 SD
2	11 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 02 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 4 SD

3	12 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 01 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 5 SD
4	12 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 02 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 5 & 6 SD
5	13 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 01 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 4 SD
6	13 Juli 2023 Pukul 10.20-12.00 WIB	SDN 02 Balai Panjang	1X40 Menit	Kelas 4 SD
7	14 Juli 2023 Pukul 08.00-11.00 WIB	SDN 01 Balai Panjang	1X90 Menit	Kelas 4 SD
8	14 Juli 2023 Pukul 08.00-11.00 WIB	SDN 02 Balai Panjang	1X90 Menit	Kelas 4 dan 5 SD
9	14 Juli 2023 Pukul 08.00-11.00 WIB	SDN 03 Balai Panjang	1X90 Menit	Kelas 4,5,6 SD

Tabel 2. Data Persentase Keefektivan Hasil Penggunaan Media Pembelajaran di SDN 01,02,02 Balai Panjang 2023

No	Sekolah	Kelas	Media	Efektivitas
1	SDN 01 Balai Panjang	4	Minimarket Berhitung	Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran ini cukup efektif dengan persentase keefektivan 100% yang diterapkan pada kelas 4 karena cara penggunaan media yang dilakukan dengan cara bermain membuat peserta didik bersemangat sehingga tujuan tentang pemahaman tentang konsep dasar matematika dapat dicapai
2	SDN 02 Balai Panjang	4	Minimarket Berhitung	Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran ini cukup efektif dengan persentase keefektivan 100% yang diterapkan pada kelas 4 karena cara penggunaan media yang dilakukan dengan cara bermain membuat peserta didik bersemangat sehingga tujuan tentang pemahaman tentang konsep dasar matematika dapat dicapai



3	SDN 02 Balai Panjang	5	Minimarket berhitung	Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran ini cukup efektif dengan persenan keefektifan sebesar 80% yang diterapkan pada kelas 5 namun dengan catatan jumlah target belanja harus lebih besar dan diusahakan menggunakan koma seperti Rp.45.500,- karena jika menggunakan nominal yang rendah atau genap peserta didik akan mudah menjadi bosan mengingat penalaran matematika peserta didik kelas 5 juga sudah cukup jauh
4	SDN 02 Balai Panjang	6	Cerdas Cermat berkelompok	Setelah dilakukan uji coba, game edukasi cerdas cermat ini cukup efektif dengan persentase keefektifan 100% yang diterapkan pada kelas 6 karena cara penggunaan bermain membuat peserta didik bersemangat sehingga tujuan tentang pemahaman tentang materi pembelajaran umum dapat dicapai
5	SDN 03 Balai Panjang	4	Minimarket Berhitung	Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran ini cukup efektif dengan persentase keefektifan 100% yang diterapkan pada kelas 4 karena cara penggunaan media yang dilakukan dengan cara bermain membuat peserta didik bersemangat sehingga tujuan tentang pemahaman tentang konsep dasar matematika dapat dicapai
6	SDN 03 Balai Panjang	5	Minimarket Berhitung	Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran ini cukup efektif dengan persenan keefektifan sebesar 80% yang diterapkan pada kelas 5 namun dengan catatan jumlah target belanja harus lebih besar dan diusahakan menggunakan koma seperti Rp.45.500,- karena jika menggunakan nominal yang rendah atau genap peserta didik akan mudah menjadi bosan mengingat penalaran matematika peserta didik kelas 5 juga sudah cukup jauh

Setelah dilakukan uji coba, game edukasi cerdas cermat ini cukup efektif dengan persentase keefektifan 100% yang diterapkan pada kelas 6 karena cara penggunaan bermain membuat peserta didik bersemangat sehingga tujuan tentang pemahaman tentang materi pembelajaran umum dapat dicapai

Sumber: Data Diolah 2023



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan di SDN Balai Panjang dalam kegiatan belajar mengajar, pada hari pertama kegiatan di SDN Balai Panjang, proses pembelajaran terlihat tidak interaktif. Sehingga kami berinisiatif untuk menciptakan media games berbentuk gambar untuk mata pembelajaran matematika. Selain itu, jika hanya menggunakan buku pelajaran yang tebal, akibatnya rasa ingin tahu peserta didik kurang terlihat. Padahal dalam proses pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran matematika, peserta didik dituntut untuk aktif untuk memecahkan soal tersebut. Untuk membantu peserta didik agar tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetap tersampaikan dengan baik maka dibuat media pembelajaran berbasis gambar.

Menggunakan media pembelajaran berbasis gambar ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat membuat keadaan kelas lebih aktif dan tidak membosankan. Pembelajaran

semakin konkrit dengan menggunakan media berbentuk tiga dimensi. Media ini pun tidak memerlukan waktu yang lama dan ruang luas untuk menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pembelajaran berikutnya kami menerapkan media gambar tersebut di SDN 01,02,03 Balai Panjang. antusias dari para peserta didik sangat bagus, dan kelas sangat interaktif. situasi di kelas terlihat nyaman dan semua peserta didik aktif dalam menjawab soal yang diberikan dalam bentuk gambar dari proker pendidikan yang kami lakukan di SDN 01,02 dan 03 Balai Panjang, disimpulkan bahwa, peserta didik kelas dasar sangat membutuhkan media ini untuk memancing gairah semangat belajarnya, agar peserta didik tidak mudah bosan, terlebih lagi untuk pembelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>.
- Afriyadi, F. (2020). Kewajiban Warga Negara Dalam Bidang Pendidikan Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, 4(1), 28–34.
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah: Teori dan praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Amir, Almira. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta* 2. No 1 Ekayani, Ni Luh Putu. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi.
- Andriani, S. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(1), 101–118.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Azizurohmah, A. (2017). *Strategi guru dalam menangani kesulitan belajar disleksia pada pembelajaran kelas III B di MI Islamiyah Jabung Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bakhtiyar, B. (2023). *Metode diskusi kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas VIISMPN 1 Gambiran Banyuwangi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember.
- BELLA, A. S. C. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Dan Upaya Mengatasinya Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn Jembul Kabupaten Mojokerto*.
- Desyanti, D., Suhaidi, M., & Fitra, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menghafal Juz Amma melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 297–303.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqlal: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Gupron, M. S. (2021). *Kreatifitas guru dalam mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran qur'an hadits kelas IV di MI Al-Ma'arif Mirqootussa'adah Sukaraja Tahun Pelajaran 2019/2020*. UIN Mataram.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Herdiana, D., Rudiana, R., & Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahapeserta didik dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293–307.

- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- 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.
- Ilyas, A., & Folastris, S. (2017). *Diagnosis Kesulitan Belajar & Pembelajaran Remedial*. Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Kenmandola, D. (2022). *Kualitas Pendidikan di Indonesia*.
- Kuswandi, I. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Peserta didik Kelas Iv SD*. FKIP UNPAS.
- Ma'rifah, M. (2022). *Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Pada Kelas XI Di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo*. IAIN Kediri.
- Marsiding, Z. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom terhadap Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39.
- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Nizamia Learning Center (NLC).
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG*, 3(1), 153–163.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *JurnalMisakat*, 3(1), 171–187.
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi*. Lutfi Gilang.
- Pisaba, M. D. (2018). *Pengaruh metode Problem Solving terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berfikir kreatif peserta didik SMK SMTI Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
- Rahman, R., Kher, D. F., & Rani, Y. A. (2018). Pendidikan Islam bagi Remaja (Upaya Penguatan Karakter Dengan Pendekatan Agama). *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 95–104.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*
- Romly, M. (2012). Sejarah Madrasah dan Perkembangannya. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01).
- Rosida, R. (2022). *Strategi guru mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 KH Shiddiq Jember*. UIN KH Achmad Siddiq JEMBER.
- Sari, D. S. P. (2019). *Identifikasi Tingkat Kesulitan Peserta didik Pada Pembelajaran Aksara Kaganga Rejang DiMIS Guppi 13 Tasik Malaya*. IAIN Curup.
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Jumadi, S. P. I., Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Edu Publisher.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas Tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277–293.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.



Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah 3

Yati Ningsih, R. (2019). *Strategi Pembelajaran Bagi Peserta didik Slow Learners dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V di SDN 158 Seluma*. IAIN BENGKULU.

Yunarti, Y. (2017). Pendidikan Kearah Pembentukan Karakter. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(02), 262–278.