

Peran Guru Dalam Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Yang Menarik Perhatian Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Yogyakarta

Lovandri Dwanda Putra¹, Julia Sindy Dewi Munika², Meirissa Amanda³, Rizky Aulia Rahman⁴, Shadeena Pasya Sefbriella Marry Angelie⁵, Rizki Rahmawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mengulas tentang penggunaan media pembelajar tingkat Sekolah Dasar di Yogyakarta. Penelitian ini dilatar belakangi oleh data observasi tentang penggunaan media pembelajaran di SD. Untuk hal itu kami melakukan observasi di beberapa sekolah dasar di Yogyakarta yang bertujuan untuk mendapatkan data tentang penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini antara lain: (1) Mengetahui pelaksanaan guru dalam menggunakan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa karena adanya media pembelajaran, (3) mengetahui kendala apa saja yang dihadapi guru maupun dalam penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang kami gunakan adalah studi kasus. Penelitian ini melibatkan studi terperinci dari guru dan beberapa siswa. Penelitian ini dilengkapi dengan beberapa pertanyaan yang kami tanyakan kepada guru yang bersangkutan. Penelitian ini dilakukan di 3 sekolah dasar di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap ranah karena ada penggunaan media. Dengan adanya media pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pemanfaatan, Model*

ABSTRACT

This article reviews the use of learning media at the elementary school level in Jogjakarta. This research is motivated by observational data regarding the use of learning media in elementary schools. For this reason, we conducted observations in several elementary schools in Jogjakarta with the aim of obtaining data on the use of learning media at the elementary school level. The objectives to be achieved from this research include: (1) Knowing the implementation of teachers in using learning media at the elementary school level, (2) Knowing the increase in student learning outcomes due to the existence of learning media, (3) knowing what obstacles teachers face in the use of learning media. The research method we use is a case study. This research involved a detailed study of the teacher. This research was equipped with several questions that we asked the teachers concerned. There research was conducted in 3 elementary schools in Jogjakarta. The research results show an increase in each.

Keywords: *Learning Media, Utilization, Models*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan atau kemampuan siswa sehingga dapat memudahkan dalam belajar. Menurut National Education Association (1969), media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak dan audio, termasuk teknologi perangkat keras dan status media pembelajaran. Karena proses

pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka lingkungan belajar mempunyai kedudukan yang cukup penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan berlangsung dan pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat berjalan secara maksimal. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai mediator dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Proses pembelajaran tersebut agar peserta

didik dapat mengembangkan hasil belajarnya karena prestasi berkaitan dengan pencapaian dari beberapa aspek diantaranya yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut pendapat sebagian orang mereka lebih menyukai media yang sederhana daripada media yang canggih. Hal ini dikarenakan media yang sederhana lebih mudah dan praktis cara penggunaannya. Disisi lain, orang juga berpendapat bahwa media yang canggih lebih mudah diakses, tahan lama, dan lebih banyak lagi manfaatnya. Dalam memilih media pembelajaran, harus dipertimbangkan secara logis, matang, dan lengkap agar media yang dipilih mampu digunakan dengan baik dan efektif sehingga hasil belajar pun menjadi meningkat. Secara umum, hal-hal yang harus diperhatikan Ketika akan memilih media pembelajaran adalah: 1) karakteristik dan preferensi calon pengguna media; 2) kebutuhan proses pembelajaran; dan 3) kualitas internal media pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Tanpa media pembelajaran, peserta didik pasti akan mengalami kesulitan dalam belajar dan tentunya suasana pembelajaran akan cepat membosankan. Di sini guru harus lebih pandai dalam memanfaatkan media supaya mampu menarik minat dan kemampuan serta keterampilan peserta didik dalam belajar. Tanda bahwasannya peserta didik itu telah belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku pada dirinya, seperti pada perubahan Tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Ada dua unsur penting dalam proses pembelajaran yaitu cara mengajar dan media pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi komunikasi yang di mana melibatkan seorang guru dan peserta didik yaitu berupa penyampaian pesan atau informasi.

Kenyataannya banyak peserta didik gagal focus untuk memahami apa yang guru sampaikan. Oleh karena itu, terciptalah media pembelajaran agar pembelajaran di kelas ada variasinya. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabotan, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai,

serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.” Yusuf Hadi Miarso mengatakan bahwa hal utama yang harus guru lakukan Ketika akan menggunakan media yang akan berjalan efektif ialah mencari, menemukan, dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, minat belajarnya sesuai dengan kematangan dan pengalaman perkembangannya, serta karakteristik kelompok belajarnya. Teknologi informasi dalam dunia Pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran (Fajri, Priyono, & Kusumohadi, 2021). Proses pembelajaran yang berlangsung harus mempunyai poin-poin penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat, meningkatkan motivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mengasyikan. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* berfungsi sebagai bentuk pengalaman yang bermakna, yang diharapkan peserta didik bisa mencapai tujuan proses pembelajaran (Hidayat, 2018). Dengan itu peserta didik bisa saling untuk berpartisipasi aktif dengan siswa lain hal ini juga akan mendorong agar peserta didik sendiri dapat mengemukakan pendapat, mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Tidak hanya itu, dalam proses Pendidikan juga melibatkan dari beberapa acuan yang harus diimbangi dengan terjadinya perkembangan teknologi untuk mempermudah tercapainya keadaan tertentu. Dengan demikian keadaan dalam pembelajaran akan terasa lebih nyaman, menarik, dan lebih mudah dipahami.

Azhar Arshad mengutip dari Hamalik mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Dari penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bondalem, Sekolah Dasar Negeri Giwangan, dan Sekolah Dasar Negeri Kotagede 3 cukup memadai dikarenakan para guru yang memanfaatkan benda sekitar dan ramah lingkungan. Dari hal ini penulis menjadi tertarik untuk mengulik bagaimana cara para guru di masing-masing SD dalam memilih media pembelajaran dan seperti apa hasil dari pemilihan media pembelajaran tersebut. Dalam pembahasan artikel ini terdapat rumusan masalah yang akan dibahas yaitu mengenai faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, dampak dalam menggunakan

media pembelajaran di kelas, meningkatnya minat siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media, langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran, kendala yang dialami seorang guru dalam memilih media, serta contoh konkret apa yang sudah berhasil di terapkan oleh guru dan siswa di kelas. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa factor dan dampak dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar siswa di sekolah dasar. Kemudian untuk mengetahui Langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran di sekolah dasar Yogyakarta dan kendala para guru-guru dalam memilih media yang akan diterapkan bersama siswa dikelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di 3 tempat diantaranya SD Negeri Bondalem, SD Negeri Giwangan, dan SD Negeri Kotagede. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan suatu metode yang menggambarkan objek yang ditelitinya secara mendalam dan terperinci tanpa diubah dalam bentuk bilangan atau simbol. Penelitian ini dilakukan dengan menggali lebih dalam terkait media pembelajaran, khususnya pada langkah-langkah pemilihan media pembelajaran, kendala yang dihadapi, faktor serta dampak pemilihan media. Sumber pengumpulan data dari penelitian ini dari guru kelas yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar melalui wawancara. Selain itu, ada dokumentasi berupa foto. Prosedur dalam pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara. Penganalisan data diolah dengan proses pencarian dan penyusunan data logis.

HASIL & PEMBAHASAN

Menurut guru SD di Yogyakarta, ada beberapa faktor yang mampu mempengaruhi pemilihan media pembelajaran diantaranya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, karena media yang terapkan belum tentu sesuai harapan siswa atau kemampuan siswa yang lain. Suasana proses belajar di dalam kelas diharapkan tidak menjadikan peserta didik merasa bosan, guru harus mampu menerapkan metode-metode belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Untari, 2017).

Minat siswa akan menjadi tolak ukur dalam menentukan ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang digunakan, dari sini

guru akan mengetahui apakah siswanya tertarik atau tidak dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Seperti pada kelas rendah siswa lebih aktif dan suka dengan warna-warna yang cerah, dari situ guru dapat memilih media yang berwarna cerah dan media yang melibatkan siswa untuk berinteraksi langsung. Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di dalam kelas untuk membantu guru saat proses pembelajaran, sehingga dapat menghemat biaya. Seperti ketika pembelajaran bangun datar, guru dapat menggunakan jam dinding yang berbentuk bulat untuk menjelaskan bentuk lingkaran, kemudian siswa dapat mencari bentuk benda lingkaran yang lain yang ada di kelas.

Dalam memilih Langkah-langkah memilih media pembelajaran menurut dari beberapa guru di SD Yogyakarta itu tergantung dari media yang akan dipakai apa, kemudian sehari sebelum pembelajaran guru sudah menyiapkan terlebih dahulu. Contohnya semisal untuk pembelajaran menggunakan media kongkrit maka akan menyiapkan dulu benda-benda apa yang akan diperlukan mungkin tanaman, buah atau yang lainnya. Kemudian jika akan menggunakan media power point guru juga akan mempersiapkan materi dan membuat di canva atau internet agar ketika pembelajaran berlangsung guru dapat menampilkan materi yang sesuai. Cara seorang guru dalam memilih media, yaitu:

- a. Gunakan Media yang Jelas dan Rapi.
- b. Pastikan Media Belajar Cocok dengan Sasaran.
- c. Relevan dengan Materi yang Diajarkan.
- d. Pilih Media Belajar yang Praktis dan Luwes.

Dengan adanya media pembelajaran di kelas dampak dari penggunaan media yang dipilih ini sangat signifikan ke arah positif, karena dengan guru yang menggunakan media belajar atau alat peraga akan sangat membantu untuk menjelaskan materi pelajaran. Media pembelajaran menjadikan peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan materi yang disampaikan oleh guru menjadi mudah untuk diingat (Herliana, 2020). Sehingga siswa tidak hanya mendengar namun juga bisa mengamati bahkan siswa juga bisa mencoba media tersebut. Dengan menggunakan media proses belajar akan drastis jika guru memilih media pembelajaran yang tepat sesuai kemampuan anak. Media pembelajaran yang dipilih bukan karena ada saja, namun harus ada kesesuaian

dan ketepatan ketika digunakan dalam proses belajar seorang guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Rahma, 2019). Ketika ingin menggunakan media pembelajaran, guru harus lebih memperhatikan media yang dipilihnya. Hal ini dikarenakan harus cocok dengan kriteria siswa seperti tujuan, kondisi, dan keterbatasan sumber media yang ada di sekitar.

Menurut Bu Dewi dan Ibu Saras Septi Latifah dari SDN Bondalem Yogyakarta, kendala dalam memilih media yaitu harus sudah diperhitungkan sebelum membuat media, sehingga diminalisirkan kendala disaat ketika sedang menggunakan media tersebut dan tidak akan gagal di saat penggunaan media. Akan tetapi jika ada persentase gagal maka sudah menyediakan media plan ke dua. Contoh nyata penggunaan media yang sudah berhasil diterapkan di dalam kelas bersama siswa yaitu dalam mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA tidak hanya menerapkan materi pengetahuan saja, tetapi juga materi dalam menyelesaikan masalah. Pada mata pelajaran IPA di kelas 6, guru menciptakan media pembelajaran yang sekiranya mampu membantu dan memudahkan anak dalam belajar listrik. Media ini berupa rangkaian listrik seri paralel. Dengan praktik tersebut guru merasa terbantu ketika menjelaskan materi listrik seri paralel. Pembelajaran IPA lebih cocok menggunakan metode praktikum, karena mampu mengasah keterampilan sains dan tentunya siswa akan lebih banyak berdiskusi dengan teman sebaya, mengamati, dan mencari cara untuk menyelesaikan masalah (Putri et al., 2022). Dengan adanya media rangkaian listrik seri paralel beliau lebih mudah dalam menjelaskan sekaligus praktik pemakaian. Dampak dalam menggunakan media pembelajaran rangkaian seri paralel pada proses belajar mata pelajaran IPA di kelas dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam segi praktik, diskusi, dan mengutarakan pendapat. Keterampilan proses belajar sains siswa dalam setiap indikator pun meningkat (Putri et al., 2022). Indikator dalam mata pelajaran ini ada 3, diantaranya mengamati, komunikasi, dan memprediksi. Hal ini dikarenakan siswa juga ikut berpartisipasi dalam menggunakan media rangkaian seri paralel. Dengan meningkatnya minat belajar siswa akan berpengaruh pada hasil pembelajaran. Terbukti dalam penuturan guru wali kelas 6, bahwa proses belajar anak meningkat menjadi lebih signifikan.

Permainan dalam pembelajaran di SDN Bondalem Yogyakarta yaitu dengan misteri box

yang di dalamnya terdapat bermacam-macam bentuk 2D seperti mengenal bentuk persegi, segitiga, lingkaran. Media pembelajaran *mystery box* dikembangkan dengan tujuan agar siswa bisa lebih mudah memahami pembelajaran dalam kelas dengan cara yang lebih menyenangkan dan tentunya tidak membosankan, karena pada dasarnya siswa kelas 1 lebih dominan. Jadi di dalam *mystery box* tersebut akan ada barang misalnya bentuk lingkaran dengan menggunakan kompas kemudian ditaruh di dalam *mystery box*. Selanjutnya siswa secara berkelompok akan menganalisis benda yang ada di dalam *misteri box*, kemudian per individu siswa mengecek benda di sekeliling kelas atau di luar kelas yang memiliki bentuk lingkaran seperti jam dinding. Atau jika benda yang ada di dalam misteri box berbentuk persegi kemudian dapat dicontohkan benda yang memiliki bentuk sama, seperti ubin. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa dapat banyak bergerak untuk mencari benda di sekitar. Sejalan dengan ini, media pembelajaran misteri box bertujuan untuk menarik minat siswa dalam proses belajar agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dimengerti dan tentunya menyenangkan (Martini, 2019).

Penggunaan media berbasis tanaman oleh Ibu Sri Rahayu Ratnaningsih dan Ibu Sri Utami dalam Pendidikan di SDN Kotagede 3 dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Tanaman dapat menjadi alat visual yang menarik, serta memberikan pemahaman tentang siklus hidup dan interaksi ekosistem, menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistic. Selain itu di SDN Kotagede 3 juga memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Seperti yang dikatakan oleh (Putra & Pratama, 2023), pemanfaatan teknologi dalam proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa menjadi lebih aktif. Di SDN Kotagede 3 menggunakan PowerPoint dan juga pemutaran video pembelajaran melalui layar lcd. Di era modern ini, pembelajaran menggunakan video sangat efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Adanya penayangan video maupun ppt, siswa tidak akan merasa bosan, justru lebih fokus karena pada dasarnya anak-anak lebih suka proses belajar yang banyak menggunakan gambar dan suara-suara. Akibat dari penggunaan media video dan ppt menjadikan siswa lebih fokus dan berpengaruh terhadap pikiran serta emosionalnya dikarenakan efek cahaya, gambar, dan suara yang menarik

perhatian mereka (Putra et al., 2023). Media itu akan memudahkan anak dalam memahami materi yang akan di sampaikan dan tentu saja mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi, maka antusias siswa mengikuti pembelajaran juga meningkat, yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar pada anak. Salah satu ahli media, Marshall McLuhan, berpendapat bahwa "media adalah pesan" dan bahwa media memiliki dampak fundamental pada cara kita memahami dan berinteraksi dengan dunia. Dia menyatakan bahwa setiap media membentuk pengalaman manusia dengan cara yang unik, mengubah persepsi, struktur sosial, dan cara kita berpikir. Contohnya, dia dikenal dengan konsep "*the medium is the message*," artinya media yang dipilih sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian minat belajar siswa akan menjadi semakin meningkat karena adanya media. Siswa semakin lebih menyimak dan mudah memahami materi apa yang saya sampaikan.

Penggunaan media dengan permainan yang dilakukan di SDN Giwangan oleh Ibu Tri Isyanti, S.Pd yaitu menggunakan media pembelajaran tentang jarum jam dan tentang pengenalan waktu. Media ini digunakan untuk mata pelajaran matematika. Siswa memberikan persepsi bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang susah dimengerti dan membosankan, alhasil siswa menjadi malas untuk mempelajarinya. Dengan itu guru berinisiatif untuk membuat pembelajaran yang menarik salah satunya membuat proyek tersebut. Kemudian mereka membuat secara berkelompok proyek tersebut dan melakukan praktik dengan memutar-mutar jarum jam tersebut. Media pembelajaran lainnya yang sudah mereka terapkan di kelas II lagi yaitu menimbang berat buah. Jadi diperintahkan untuk membawa timbangan dan buah-buahan kemudian mereka akan smenimbanendiri dan akan mengetahui berapa berat buah tesebut. Dengan itu mereka akan mengetahui, mengenal angka-angka timbangan berapa ons dan berapa kilo berat buah-buahan yang mereka timbang. Pembelajaran kontekstual tersebut anak-anak dapat mudah memahami tentang apa yang dipelajari saat itu. Untuk menggunakan media yang memanfaatkan lingkungan seperti contoh diatas juga banyak sekali yang mereka praktikkan seperti membuat rancangan batik.

Beberapa media pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru diharapkan mampu menyatukan pemahaman antar guru dengan peserta didik atas materi yang disampaikan

dalam proses belajar sehingga peserta didik tersebut mampu memunculkan ide gagasan dan menambah pengalaman siswa. Gagne' dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2016: 4), mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi beberapa alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dapat diartikan bahwa media mengandung materi belajar dan komponen belajar atau sarana didalam lingkungan peserta didik untuk merangsang proses belajar (Octaviyani & Dwanda Putra, 2021).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dikarenakan adanya seorang guru yang kreatif dalam merancang media pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator harus bisa menyediakan fasilitas dan kenyamanan dalam proses belajar mengajar, seperti halnya dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sesuai dengan karakter siswa, sehingga menciptakan keberlangsungan interaksi belajar mengajar secara efektif. Hasil dari wawancara dengan beberapa guru sd yang ada di Yogyakarta disimpulkan bahwa sebagian besar guru tersebut menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi

KESIMPULAN & SARAN

Dari hasil wawancara yang kami lakukan pada beberapa guru di 3 sd Yogyakarta yang berbeda, bahwa sebagian besar para guru telah menerapkan metode metode belajar yang efektif dan tentunya memilih media belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap proses belajar mengajar di sd. Menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa, karena menyediakan materi yang mudah dipahami dan membantu siswa mengembangkan keterampilan mandiri. Namun harus memperhatikan karakteristik siswa terlebih dahulu sebelum menentukan media apa yang akan diterapkan dalam kelas. Seperti di SD Negeri Bondalem Yogyakarta. Pada mata pelajaran IPA di kelas VI guru menciptakan media pembelajaran yang sekiranya mampu membantu dan memudahkan anak dalam belajar listrik berupa rangkaian listrik seri paralel. Dampak menggunakan rangkaian seri paralel dalam media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan minat belajar siswa,

sehingga lebih tertarik untuk belajar. Adapun pembelajaran di SDN Giwangan kelas II yang menggunakan buah untuk ditimbang. Dampak menggunakan media pembelajaran tersebut siswa akan lebih mudah mengetahui angka-angka timbangan.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 259–270.

DAFTAR PUSTAKA

- Herliana, S. (2020). Dampak Media Pembelajaran Terhadap Nilai Belajar Peserta Didik Kelas 6 Di Sd Negeri Ledok 06 Salatiga. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 153–158. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i1.266>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Martini. (2019). 2 3 123. *Artikel Ilmiah Nurul*, 3(2), 40–46.
- Octaviani, S., & Dwanda Putra, L. (2021). Efektivitas pemanfaatan media miniatur untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi IPA SD MUBATA. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 172–186. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas10.12928/fundadikdas.v4i1.xxxx>
- Putra, L. D., Maghfiroh, P., Pramesti, N. B. A., & Aprilia, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1513>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Putri, R. Y., Sudarti, S., & Prihandono, T. (2022). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Pembelajaran Rangkaian Seri Paralel Menggunakan Metode Praktikum. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 497–502. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3145>
- Rahma, F. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Untari, E. (2017). Problematika dan