



Original Article

Pengaruh Metode *Problem Based Learning* Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Minat Belajar Siswa

Robi Mubarak^{1✉}, Herdianto Wahyu Pratomo², Nurhidayat³

^{1,2,3}Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

Correspondence Author: obayy2722@gmail.com✉

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh *problem based learning* (PBL) berbasis media audiovisual terhadap minat belajar siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Al-Ma'sum. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi *pre-test-post-test control group*, penelitian ini melibatkan dua kelas yang dipilih secara *purposive sampling*. Kelompok eksperimen menerima perlakuan *problem based learning* berbasis media audiovisual, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data minat belajar dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang tervalidasi dan teruji reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji t-independen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar kelompok eksperimen (rata-rata *gain* 4,76) dibandingkan kelompok kontrol (rata-rata *gain* 3,05), dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Ini menegaskan bahwa integrasi *problem based learning* dengan media audiovisual efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan memotivasi siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini merekomendasikan *problem based learning* berbasis media audiovisual sebagai strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama di Madrasah Aliyah, menekankan pentingnya pelatihan guru dalam implementasi inovasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi multimedia.

Keywords: Media audiovisual, Minat belajar, *Problem based learning*

Pendahuluan

Rendahnya minat belajar siswa merupakan tantangan berkelanjutan dalam dunia Pendidikan (Zulaiha et al., 2024). Fenomena ini dipengaruhi oleh beragam faktor, mulai dari strategi pembelajaran yang kurang efektif hingga kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses penyerapan materi (Marganingtyas et al., 2025). Pembelajaran yang cenderung pasif dan penyampaian konsep yang abstrak tanpa visualisasi yang



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

memadai seringkali menjadi kendala utama dalam meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif ([Saba, 2024](#)). Akibatnya, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata, yang pada akhirnya berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar mereka ([Rahmadhani et al., 2022](#)).

Berbagai upaya dan penelitian telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan minat belajar ([Pranata & Syamsijulianto, 2024](#)). Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengedepankan aktivitas belajar yang bermakna memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep ([Yusuf, 2025](#)). Misalnya, penelitian Fadhillah et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan presentasi multimedia secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran ilmu sosial. Selain itu, penelitian lain menekankan pentingnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran ([Fahmiah et al., 2025](#)). Studi dari [Andriani et al., \(2024\)](#) menyoroti efektivitas integrasi metode *problem based learning* dengan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penggunaan media yang menarik dan relevan dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif dan retentif ([Andriyani et al., 2024](#); [Sulaiman et al., 2024](#)). Meskipun demikian, telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya mengungkapkan adanya kesenjangan ([Lubis et al., 2024](#)). Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada implementasi satu jenis metode pembelajaran atau pemanfaatan satu jenis media secara terpisah ([Utama et al., 2024](#)). Belum banyak penelitian yang secara spesifik menginvestigasi pengaruh integrasi antara metode pembelajaran inovatif seperti *problem based learning* dengan pemanfaatan media audiovisual secara simultan, terutama dalam konteks pendidikan Madrasah Aliyah ([Falsyah, 2024](#)). Padahal, potensi sinergis antara kedua pendekatan ini sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ([M. S. Putra, 2025](#)).

Metode *problem based learning* diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa karena pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah kontekstual, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam ([Wati et al., 2025](#)). Dalam *problem based learning*, siswa dihadapkan pada masalah otentik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka termotivasi untuk mencari solusi melalui kolaborasi, penelitian, dan penerapan pengetahuan yang telah mereka miliki ([Husna et al., 2025](#)). Di sisi lain, media audiovisual menawarkan kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ([Widiastuti & San Fauziya, 2024](#)). Penggunaan video, animasi, atau simulasi dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dibayangkan hanya melalui penjelasan verbal ([Kusuma et al., 2025](#)). Kombinasi kedua elemen ini diharapkan dapat memberikan dampak sinergis terhadap peningkatan minat belajar siswa, di mana *problem based learning* memberikan konteks dan tantangan kognitif, sementara media audiovisual memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi ([Fathoni et al., 2023](#)).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan metode *problem based learning* dengan pemanfaatan media audiovisual secara spesifik dalam konteks pembelajaran di Madrasah Aliyah Al-Ma'sum. Konteks Madrasah Aliyah memiliki karakteristik unik dalam hal kurikulum dan lingkungan belajar, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang relevan bagi peningkatan kualitas pendidikan di madrasah ([Gunawan, 2023](#)). Diharapkan, temuan dari penelitian ini tidak

hanya memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya khazanah ilmu pendidikan terkait efektivitas strategi pembelajaran, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi para pendidik di lingkungan MA Al-Ma'sum dan jenjang pendidikan menengah lainnya dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan ([Hermawan & Murjoko, 2025](#)).

Berdasarkan identifikasi kesenjangan dan potensi sinergi antara *problem based learning* dan media audiovisual. Secara lebih spesifik, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, 1) Bagaimana implementasi metode *problem based learning* berbasis media audiovisual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MA Al-Ma'sum? 2) Bagaimana tingkat minat belajar siswa MA Al-Ma'sum sebelum dan sesudah penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual? 3) Apakah ada perbedaan signifikan dalam minat belajar antara siswa yang diajar dengan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual dan siswa yang diajar dengan metode konvensional? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan implementasi metode *problem based learning* berbasis media audiovisual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MA Al-Ma'sum. 2) Untuk menganalisis tingkat minat belajar siswa MA Al-Ma'sum sebelum dan sesudah penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual. 3) Untuk menguji perbedaan signifikan dalam minat belajar antara siswa yang diajar dengan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana mengoptimalkan proses pembelajaran melalui kombinasi strategi pedagogis dan teknologi

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi *pre-test-post-test control group*. Desain ini dipilih untuk menganalisis dampak model pembelajaran *problem based learning* media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di MA Al-Ma'sum. ([Maryam et al., 2025](#)). Desain ini memungkinkan pengukuran perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol yang, meskipun tidak dipilih secara acak, memiliki karakteristik akademik awal yang setara ([Aini et al., 2025](#)). Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih dua kelas XI dengan kesamaan karakteristik akademik berdasarkan hasil evaluasi awal ([Suriadiman, 2025](#)). Kedua kelas ini kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen yang berjumlah 37 siswa dan kelompok kontrol yang berjumlah 31 siswa, sehingga total sampel sebanyak 68 siswa ([Wahyuillahi et al., 2021](#)). Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional ([Adhyaksa et al., 2025](#)). Pendekatan ini memastikan bahwa setiap perbedaan hasil belajar yang terukur benar-benar merupakan efek dari perlakuan, bukan karena perbedaan karakteristik awal peserta didik ([Lengkana & Sofyan, 2025](#)).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda menjadi instrumen utama penelitian. Instrumen ini telah melalui telaah ahli dan uji coba untuk menjamin validitas dan reliabilitasnya ([Muniroh & Hidayatulloh, 2024](#)). Soal-soal tes mencakup indikator kompetensi dasar yang relevan dan telah dianalisis untuk memastikan tingkat kesulitan serta daya pembeda yang memadai ([Wahyuni et al.,](#)

2025). Data yang dikumpulkan berupa skor hasil belajar peserta didik (Affandi, 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu *pre-test*, *intervensi*, dan *post-test*. (Putri et al., 2025). Pada tahap *pre-test*, tes hasil belajar diberikan kepada kedua kelompok untuk mendapatkan data awal kemampuan akademik (Asmedy, 2021). Selanjutnya, tahap *intervensi* berlangsung selama dua minggu atau delapan pertemuan, di mana kelompok eksperimen menerapkan *problem based learning* berbasis media audiovisual dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (Mauludiyah et al., 2021). Setelah *intervensi*, tahap *post-test* dilakukan dengan memberikan tes yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar (Ismila & Iskandar, 2023).

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji t-independen untuk membandingkan perbedaan skor hasil belajar antar kelompok (Nurgufriani et al., 2025). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar $p < 0,05$ (Samudera et al., 2022).

Hasil

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh metode *problem based learning* berbasis media audiovisual terhadap minat belajar siswa kelas XI MA Al-Ma'sum. Analisis awal melibatkan penyajian data deskriptif terkait skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen (yang menerima *problem based learning* berbasis media audiovisual) dan kelompok kontrol (yang menerima pembelajaran konvensional) sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi pembelajaran.

Tabel 1. Menyajikan data deskriptif skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah intervensi

Kelompok	Tes	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	31	68.06	5,227	634
Eksperimen	<i>Post-test</i>	31	72.82	5,294	642
Kontrol	<i>Pre-test</i>	37	59.79	3,106	511
Kontrol	<i>Post-test</i>	37	65.47	3,459	621

(Sumber: Data diolah tahun 2025)

Pada tabel 1, disajikan data skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata pretest minat belajar siswa adalah 68,06 dengan standar deviasi sebesar 5,227, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 72,82 dengan standar deviasi 5,294. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 4,76 poin setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 59,79 dengan standar deviasi 3,106, dan meningkat menjadi 65,47 pada posttest dengan standar deviasi 3,459. Peningkatan skor pada kelompok kontrol sebesar 3,05 poin, yang lebih

rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Untuk mengetahui apakah perbedaan peningkatan skor antara kedua kelompok signifikan secara statistik, dilakukan uji t-independen terhadap skor gain minat belajar sebagaimana tercantum dalam tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Menyajikan hasil uji t-independen terhadap skor gain minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Variabel	N	Rata-Rata Gain	Std. Deviasi Gain	t	df	Sig. (2-tailed)
Kelompok Eksperimen	31	4,76	0,804	98,952	67	,000
Kelompok Kontrol	37	3,05	0,796	23,927	67	,000

(Sumber: Data diolah tahun 2025)

Pada tabel 2 hasil uji menunjukkan bahwa rata-rata gain pada kelompok eksperimen sebesar 4,76 dengan standar deviasi 0,804, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 3,05 dengan standar deviasi 0,796. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang dihasilkan adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, data menunjukkan bahwa penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual memberikan pengaruh yang lebih besar dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan yang terjadi tidak hanya secara numerik, tetapi juga terbukti secara statistik, sehingga dapat dikatakan bahwa intervensi yang diberikan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di MA Al-Ma'sum.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *problem based learning* berbasis media audiovisual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI MA Al-Ma'sum. Berdasarkan data pada tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 68,06 (*pre-test*) menjadi 72,82 (*post-test*). Sementara itu, pada kelompok kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, terjadi peningkatan dari 59,79 menjadi 65,47. Peningkatan skor ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari intervensi pembelajaran, namun perbedaan yang lebih besar terjadi pada kelompok eksperimen.

Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji-t independen pada Tabel 2, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Rata-rata peningkatan (*gain*) skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 4,76, sedangkan pada kelompok kontrol hanya sebesar 3,05. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara pendekatan *problem based learning* dengan media audiovisual menghasilkan dampak yang lebih besar terhadap motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari perspektif pedagogis, hal ini dapat dijelaskan melalui karakteristik metode *problem based learning* yang menekankan pada proses pemecahan masalah kontekstual, kerja kelompok, keterlibatan aktif, serta pencarian informasi secara mandiri ([Lestari et al., 2025](#)). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menantang dan bermakna ([Adinda et al., 2024](#)). Ketika metode ini dipadukan dengan media audiovisual, seperti video, animasi, atau ilustrasi interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, terutama untuk konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam ([Abil et al., 2025](#)). Media audiovisual membantu siswa membangun representasi visual dari materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan daya ingat, fokus, dan antusiasme mereka ([D. R. Putra et al., 2025](#)).

Hal ini sesuai dengan pendapat [Safitri et al., \(2024\)](#) bahwa media visual yang disajikan dengan baik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini yang lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif ([Chanra & Tasruddin, 2025](#)). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan [Wiratni \(2024\)](#) yang juga menemukan bahwa metode *problem based learning* dan penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa penggabungan kedua pendekatan tersebut secara simultan menghasilkan dampak yang lebih signifikan dibandingkan penerapan salah satu metode secara terpisah ([Fawaiz & Machali, 2025](#)).

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengujian terhadap efektivitas metode *problem based learning* berbasis media audiovisual pada mata pelajaran lain dan dengan sampel yang lebih beragam untuk menggeneralisasi hasil penelitian. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengembangan media audiovisual yang lebih interaktif serta mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan metode ini terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dan aplikatif dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas XI di MA Al-Ma'sum. Kelompok siswa yang diajar dengan metode ini menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi secara statistik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi strategi pembelajaran aktif berbasis masalah dengan media audiovisual yang menarik dan kontekstual efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik, terlibat, dan termotivasi, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, pendekatan ini direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk jenjang pendidikan menengah, karena tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian siswa. Implikasi praktisnya menekankan pentingnya pelatihan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran inovatif berbasis masalah serta memanfaatkan teknologi multimedia secara optimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa melalui penerapan metode *problem based learning* berbasis media audiovisual, disarankan agar:

1. Guru pendidikan agama Islam mulai mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan pemanfaatan media audiovisual secara terstruktur dan berkelanjutan.
2. Guru perlu mengikuti pelatihan atau workshop yang mendukung pengembangan media dan penguasaan model pembelajaran inovatif agar implementasi di kelas berjalan efektif;
3. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk diterapkan pada jenjang, mata pelajaran, dan konteks yang berbeda guna melihat konsistensi pengaruh model ini dalam meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa secara lebih luas;
4. Selain itu, pengembangan media audiovisual yang lebih interaktif dan kontekstual juga perlu ditingkatkan agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar generasi digital saat ini.

Daftar pustaka

- Abil, A., Kurniati, E., & Ibrahim, S. Z. (2025). Pengembangan Media Power Point Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Mata Pelajaran IPAS SD Kelas 5. *Indonesian Journal Of Education*, 1(3), 148–154.
- Adhyaksa, V. M. S., Sjam, D. A., & Indryani, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 2(2), 201–207.
- Adinda, D., Nisa, K., & Panjaitan, J. H. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 24–35.
- Affandi, L. H. (2023). Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV Gugus V Kec. Praya Tengah. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 16–23.
- Aini, N., Syarifudin, S., Mariamah, M., Diana, N., & Muslim, M. (2025). Penerapan Media Memory Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 610–622.
- Andriani, E., Sadjri, B. M., & Jaya, S. U. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA SMART TV UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 232–245.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Asmedy, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 108–113.
- Chanra, M., & Tasruddin, R. (2025). Peran media sosial sebagai platform dakwah di era digital: Studi kasus paada generasi milenial. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 872–

881.

- Fadhillah, F. A., Artayasa, I. P., & Lestari, T. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue), 448–457.
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308–326.
- Falsyah, A. S. (2024). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BAKTERI TINGKAT SMA*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan pendekatan pembelajaran di era digital: hakikat, model pengembangan & inovasi media pembelajaran digital*.
- Fawaiz, A. A., & Machali, I. (2025). Pengaruh Kepemimpinan Demokratis Kepala Sekolah dan Kompensasi Terhadap Kinerja Guru di SMaA Negeri 3 Yogyakarta. *Indonesian Journal of Action Research*, 3(2), 87–94.
- Gunawan, B. (2023). Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Minat, Sikap Dan Perilaku Positif Siswa Di MA Nurul Iman Kasui Kabupaten Way Kanan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6328–6341.
- Hermawan, N., & Murjoko, A. (2025). Reaktualisasi Dakwah Politik di Indonesia: Antara Warisan Khilafah dan Realitas Demokrasi Modern. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 954–975.
- Husna, A., Ilmi, N., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 76–86.
- Ismila, N. S., & Iskandar, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 89–96.
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64.
- Lengkana, A. S., & Sofyan, D. (2025). Pengaruh Media Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 5(1), 94–107.
- Lestari, S. S., Ismail, F., & Astuti, M. (2025). Membangun Karakter Islami Melalui Pembelajaran Inovatif Pai: Implementasi Kontekstual, Research Based Learning, Problem Based Learning, Dan Quantum Theaching. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 78–87.
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180–188.
- Marganingtyas, A., Fadhiilah, U., & Nurlaili, M. A. M. (2025). PENGARUH KETERLIBATAN SISWA, MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN METODE MENGAJAR GURU TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03 Juni), 3446–3462.

- Maryam, N. O., Handayani, B. S., Lestari, T. A., & Setiadi, D. (2025). *Pengaruh Model SrVER Berbantuan Media Virtual Reality (VR) terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Mataram*.
- Mauludiyah, A., Wirahayu, Y. A., Budijanto, B., & Suharto, Y. (2021). Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Edmodo terhadap kemampuan pemecahan masalah Geografi untuk siswa SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1210–1225.
- Muniroh, L., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2024). PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PILIHAN GANDA BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN PAIBP. *Jurnal Rumpun Manajemen Dan Ekonomi*, 1(3), 676–687.
- Nurgufriani, A., Asriyadin, A., Adiansha, A. A., & Fuadi, M. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Model Fan-N-Pick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 295–302.
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2024). Evaluasi Pembelajaran Kelas Rangkap terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 8(1), 17–25.
- Putra, D. R., Ramadhan, F. M., & Pernandes, P. Y. (2025). PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH ISLAM DI MTS ROUDLOTUR ROSMANI. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 484–490.
- Putra, M. S. (2025). Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JPSL: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Lingkungan*, 3(2), 68–78.
- Putri, D. I., Rajagukguk, V. I. R., Ramadhania, A. R., Armila, R. S., Al Asadi, I., & Rahmat, D. Y. (2025). Efektivitas Pendidikan Kesehatan tentang Anemia terhadap Pengetahuan Siswi dalam Upaya Pencegahan Stunting: Studi di SMP Negeri 2 Rancakalong. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 5(2), 1001–1008.
- Rahmadhani, P., Widya, D., & Setiawati, M. (2022). Dampak transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar terhadap minat belajar siswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 41–49.
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE Journal Sains and Education*, 2(02), 33–39.
- Safitri, R. R., Avira, D., Ardiansyah, M. Y., & Darmansah, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Peserta Rapat di kantor YBM BRILiaN Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(4), 33–41.
- Samudera, T. A., Irhasyuarna, Y., & Mahdian, M. (2022). Penggunaan Model Guided Discovery Learning (Gdl) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan. *Jcae (Journal Of Chemistry And Education)*, 5(3), 123–132.
- Sulaiman, E., Hasibuan, R., Azzahra, W., Hidayatillah, T. P., Bahri, S., Wijaya, K., Hasna, R., Ramadhanti, D., Pratomo, H. W., & Citraningsih, D. (2024). *Inovasi Pembelajaran Era Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*. Renni Hasibuan.
- Suriadiman, N. (2025). Kontribusi Motivasi Belajar dan Penguasaan Kalimat Efektif terhadap Keterampilan Menulis Teks Ulasan Buku Mahasiswa Institut Payung Negeri. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 13(1), 97–108.
- Utama, H., Daniati, E., & Masruro, A. (2024). Weak Supervision Dengan Pendekatan

- Labeling Function Untuk Analisis Sentimen Pada Twitter. *The Indonesian Journal of Computer Science Research*, 3(1), 49–57.
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai metode evaluasi dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada muatan PKn kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604.
- Wahyuni, D., Antoro, B., & Amalia, M. M. (2025). *Teknik Pengembangan Tes Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Menengah*. Deepublish.
- Wati, S., Ardiansyah, B., Cahyo, A., & Abimanyu, A. X. L. A. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Metode Problem Based Learning Ditinjau dari Efikasi Diri. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 494–504.
- Widiastuti, F. D., & San Fauziya, D. (2024). Pemanfaatan media audio visual YouTube untuk meningkatkan kemampuan menulis berita pada pembelajaran Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 27–43.
- Wiratni, N. K. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) Dengan Dukungan "Kartu Bergambar" Dan "Media Audio-Visual" Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 4 Tembuku. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 27–36.
- Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44.
- Zulaiha, E., Sari, D. N., Rahmat, M., Azzahra, D., & Lestari, D. (2024). Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(1).