



Journal of Human And Education

Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 809-815

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Partisipasi Mahasiswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Di SD Islam Swasta Dewi Sri

Mukhlis Tri Mulya Marpaung^{1*}, Miftahul Jannah², Dhea Tri Fadillah³, Rizki Winanti⁴, Very Armanda Siregar⁵, Nurabni Ramadhani Marbun⁶, Amalia Mahfuza⁷, Mulkan Khatami⁸, Putri Imelda⁹, Chuzaimah Batubara¹⁰

Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,4,8}

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{2,5,10}

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{3,7}

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara⁶

Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara⁹

Email: mukhlis201212062@uinsu.ac.id^{1*}, mjannah0804@gmail.com²,

dhea0305213036@uinsu.ac.id³, rizkiwinanti575@gmail.com⁴,

veryarmandasiregar@gmail.com⁵, nurabni15@gmail.com⁶,

amaliamahfuza@gmail.com⁷, mulkan20121226@uinsu.ac.id⁸,

putimelda9@gmail.com⁹, chuzaimahbatubara@uinsu.ac.id¹⁰

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Islam Swasta Dewi Sri bertujuan meningkatkan kesiapan mengajar guru melalui penggunaan media pembelajaran visual interaktif. Kegiatan ini ditujukan untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran yang berdampak pada pemahaman siswa, khususnya dalam membaca dan menghitung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi langsung dengan subjek penelitian yang dinamakan dengan *Participatory Action Research* (PAR) dan meliputi pengajaran langsung dengan media audio-visual dan interaksi aktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa KKN dalam pengembangan kesiapan mengajar guru melalui penggunaan media pembelajaran visual interaktif di SD Islam Swasta Dewi Sri memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan, baik dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual, membantu meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam hal membaca dan menghitung. Partisipasi mahasiswa KKN juga membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif. Kegiatan ini tidak hanya mendapat respons positif dari guru dan siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Penggunaan media interaktif terbukti mampu mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, seperti kesulitan siswa untuk fokus dan keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah.

Kata Kunci: Partisipasi, Media Pembelajaran, Interaktif

Abstract

The Community Service Program (KKN) at Dewi Sri Private Islamic Elementary School aims to improve teachers' teaching readiness through the use of interactive visual learning media. This activity is intended to address the lack of learning media that impacts students' understanding, especially in reading and counting. The method used in this study is direct participation with research subjects called Participatory Action Research (PAR) and includes direct teaching with audio-visual media and active interaction. This study shows that the participation of KKN students in developing teacher teaching readiness through the use of interactive visual learning media at SD Islam Swasta Dewi Sri has a positive impact on the quality of learning. The learning media used, both in the form of audio, visual, and audiovisual, helps improve students' understanding, especially in reading and counting. The participation of KKN students also helps teachers develop creativity in using effective learning media. This activity not only received a positive response from teachers and students, but also contributed to improving the quality of education at the school. The use of interactive media has been proven to be able to overcome obstacles in the learning process, such as students' difficulty in focusing and the limited media owned by the school.

Keywords: *Participation, Learning Media, Interactive*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas (Halean et al., 2021). Sebagai upaya untuk memenuhi tuntutan sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang handal, pemerintah telah melakukan berbagai upaya dan salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa di setiap jenjang dan tingkat satuan pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional (Sahronih et al., 2019). Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga pendidikan. Demikian halnya dalam pembelajaran di sekolah, untuk memperoleh hasil yang optimal dituntut tidak hanya mengandalkan terhadap apa yang ada di dalam kelas, tetapi harus mampu dan mau menelusuri aneka ragam sumber belajar yang diperlukan (Arief, 2021). Dengan demikian, dalam menelusuri dan mendayagunakan aneka ragam sumber tersebut, maka peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung dalam membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar, salah satunya adalah krestivitas guru dalam membuat media pembelajaran (Shah, 2019).

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif antara siswa dan lingkungan mereka (Thesarah et al., 2021). Guru perlu menyediakan berbagai media pembelajaran, seperti alat peraga, multimedia, dan materi interaktif, untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Devi et al., 2018). Media pembelajaran in mendukung siswa dalam memahami materi dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka dan proses pembelajaran interaktif.

Arsyad berpendapat dalam bukunya "Media Pembelajaran", media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya, kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran masih kurang mumpuni. Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan

Copyright author Mukhlis Tri Mulya Marpaung, Miftahul Jannah, Dhea Tri Fadillah, Rizki Winanti, Very Armanda Siregar, Nurabni Ramadhani Marbun, Amalia Mahfuza, Mulkan Khatami, Putri Imelda, Chuzaimah Batubara

tidak tersedianya biaya untuk media pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu program kerja tambahan KKN 20 Batubara di bidang pendidikan. Dalam proses KBM ini, peserta KKN mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran sebagai alat belajar siswa untuk dapat memahami konsep materi yang sudah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). KBM dilakukan di lokasi Sekolah Dasar Swasta Islam desa Dewi Sri, Kecamatan Laut Tador, Kabupaten Batubara, Sumatera Utara. Didapatkan respon positif dari para tenaga pengajar. Media yang dibuat oleh peserta menjadi pertinggal di SD tersebut. Sosialisasi penggunaan media pembelajaran visual interaktif ini didasari pada kurangnya media pembelajaran yang digunakan para siswa sehingga menghambat pemahaman para murid mengenai materi yang diajarkan, khususnya materi membaca dan menghitung sederhana.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Participatory Action Research* (PAR). *Participatory Action Research* (PAR) adalah sebuah metode pendekatan partisipatif dengan melibatkan subjek penelitian sebagai perancang dan pelaksana dari pemecahan permasalahan yang menjadi objek penelitian (Rahmat & Mirnawati, 2020). Metode ini melibatkan masyarakat secara langsung dalam proses penelitian, dalam hal ini seluruh tenaga pendidik desa Dewi Sri. Dalam penggunaan metode ini, tahapan yang harus dilakukan adalah dengan observasi partisipatif, dimana para peserta KKN mengamati secara langsung proses kegiatan belajar mengajar selama 3 minggu penuh, kemudian melakukan wawancara interaktif kepada para tenaga pendidik yang berada di SD Swasta Islam Dewi Sri untuk mengidentifikasi kebutuhan para siswa dalam pada kegiatan belajar mengajar. Tahap terakhir adalah dengan melakukan pemetaan interaktif terhadap kendala dan halangan yang ditemukan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif visual kepada para siswa SD Swasta Islam Dewi Sri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Belajar-Mengajar Minggu Pertama

Kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Swasta Islam Desa Dewi Sri ini diawali dengan kegiatan sosialisasi dan audiensi kepada pihak guru dan perangkat sekolah. Peserta KKN menyampaikan maksud serta tujuan untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar di lokasi. Kegiatan ini berlangsung selama 3 minggu berturut-turut. Kelas yang dimasuki dimulai dari kelas I (satu) sampai dengan VI (enam). Proses sosialisasi dan audiensi berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari kalangan guru yang mengajar di SD tersebut. Sebelumnya para guru sudah mempunyai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama setengah tahun. Pada minggu pertama kegiatan belajar mengajar diawali dengan pengenalan peserta KKN dengan murid SD dan dilanjutkan dengan mengajar mengikuti RPP yang telah disusun.

Dalam kegiatan belajar mengajar ini, peserta KKN menggunakan media visual berupa gambar-gambar huruf alphabet yang sudah tersedia di dalam kelas masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, para siswa mengikuti dengan antusias. Kegiatan belajar mengajar (KBM) di SD Swasta Islam Dewi Sri berlangsung mulai dari pukul 07.30 WIB-12.20 WIB. Kegiatan dimulai dengan upacara pagi setiap senin dan senam bersama setiap pagi. Terdapat jeda istirahat dua kali, jeda pertama dimulai dari pukul 09.15 WIB-09.30 WIB dan jeda kedua dari jam 11.15 WIB-11.30 WIB. Hal ini dimaksudkan agar para siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan materi pelajaran.

Kegiatan belajar mengajar pada minggu pertama berlangsung dengan lancar, namun hambatan terjadi ketika para siswa bertindak tidak kondusif. Para siswa di SD Swasta Islam Dewi Sri mengalami kesulitan untuk fokus dengan materi pelajaran yang dibawa. Hal ini menjadi tantangan bagi peserta KKN untuk dapat menenangkan dan membuat mereka fokus dengan pelajaran. Berbagai metode dilakukan untuk mengatasi masalah ini yaitu peneguran secara langsung, penggunaan media interaktif dan penggunaan *ice breaking* melatih fokus siswa.

Copyright author Mukhlis Tri Mulya Marpaung, Miftahul Jannah, Dhea Tri Fadillah, Rizki Winanti, Very Armanda Siregar, Nurabni Ramadhani Marbun, Amalia Mahfuza, Mulkan Khatami, Putri Imelda, Chuzaimah Batubara

Kegiatan Belajar Mengajar-Minggu Kedua

Di minggu kedua, para peserta KKN mengadakan penyuluhan edukasi mengenai *anti-bullying* di sela-sela kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan dikarenakan fenomena yang didapati sesama siswa SD Swasta Islam Dewi Sri kerap melakukan penindasan dengan berbagai bentuk, seperti penindasan fisik dan verbal. Di minggu pertama, peserta KKN sudah melakukan teguran secara lisan, namun belum dapat diindahkan oleh para siswa. Hal ini membuat para peserta KKN menyadari bahwa kegiatan penyuluhan *anti bullying* harus diberikan kepada para siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan cara penyampaian secara lisan langsung menggunakan media audio visual yakni video edukasi yang disampaikan oleh peserta KKN dan memperagakan bagaimana contoh penindasan yang tidak boleh dilakukan. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar. Tidak seperti di minggu kedua, para siswa mendengarkan secara tertib. Kegiatan ini menghasilkan *output* berupa video yang diunggah ke akun *official instagram @kkn20.batubara*.

Kegiatan Belajar Mengajar-Minggu Ketiga

Pada minggu ketiga ini, kegiatan belajar mengajar disisipi dengan Penyuluhan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Kegiatan ini menggunakan media pembelajaran audio visual yang diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian PHBS dan cara menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini didasarkan kepada program kerja tambahan II KKN tentang kesehatan dan masyarakat serta fenomena kebersihan di sekitar lingkungan siswa masih terbilang kurang. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana kebersihan diri mereka, mulai dari kebersihan badan, pakaian dan lain sebagainya. Setelah penyampaian materi, peserta KKN menggunakan media pembelajaran audio visual berbentuk lagu dan nyanyian serta peragaan mencuci tangan dengan baik dan benar. Para siswa mengikuti dengan antusias dan bersemangat. Hasilnya dapat terlihat di minggu selanjutnya dimana kebersihan pribadi siswa meningkat.

Di minggu ketiga ini juga, para peserta KKN mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran visual interaktif untuk mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Hal ini didasari pada masih banyak dari rata-rata jumlah keseluruhan siswa yang belum dapat membaca dengan baik dan benar. Para guru pun masih belum maksimal dalam merespon permasalahan ini. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya pembelajaran tambahan khusus bagi peserta yang belum lancar membaca. Karena itu, para peserta KKN 20 UIN Sumatera Utara medan berinisiatif untuk mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran interaktif agar memudahkan para siswa untuk dapat membaca dan menghitung secara sederhana dengan lancar. Kegiatan ini disambut dengan hangat dan mendapatkan respon positif dari kalangan guru. Media pembelajaran yang sudah dibuat menjadi pertinggal di SD tersebut. Harapannya media yang sudah dibuat dapat dipergunakan secara efektif dan dapat meningkatkan kemampuan para siswa dalam hal membaca dan menghitung.

Analisis Media Pembelajaran Yang Digunakan

Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung terbagi menjadi 3 macam, yaitu:

A. Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran dengan menggunakan suara. Media pembelajaran audio pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-20 oleh Edgar Dale, seorang ahli pendidikan yang mengembangkan "Cone of Experience" pada tahun 1946. Radio digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan materi kuliah secara luas, memungkinkan akses pendidikan bagi orang-orang yang tidak bisa hadir di kelas. Pada masa Perang Dunia II, rekaman audio juga digunakan untuk pelatihan militer. Pada dekade 1960-an dan 1970-an, penggunaan kaset audio semakin berkembang dalam pendidikan formal. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran audio terus berkembang hingga sekarang melalui podcast dan rekaman digital (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran audio merupakan salah satu media yang digunakan oleh mahasiswa

peserta KKN 20 Batubara untuk mengajar siswa. Bentuk dari penggunaan media ini adalah penggunaan lagu kebangsaan seperti lagu Indonesia raya, 17 agustus dan lagu senam untuk kegiatan upacara dan senam bersama. Media ini digunakan sebagai pembuka dalam KBM, dan sebagai alat untuk siswa agar menanamkan sifat nasionalisme serta melatih tingkat fokus dan konsentrasi siswa agar dapat menangkap pembelajaran dengan baik.

B. Visual

Media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar yang hanya dapat dilihat. Media pembelajaran visual pertama kali diperkenalkan pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Salah satu pionir utamanya adalah Richard E. Mayer, seorang psikolog pendidikan, yang dikenal karena teorinya tentang multimedia dan cara visual dapat mendukung pembelajaran. Konsep penggunaan media visual dalam pendidikan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, seperti penemuan proyektor dan perangkat visual lainnya, yang memudahkan penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. (Mirnawati, 2020). Selain menggunakan media pembelajaran audio, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta KKN menggunakan media pembelajaran visual seperti bentuk gambar huruf alphabet, gambar jenis-jenis binatang dan buah-buahan berdasarkan huruf, dan sebagainya. Media pembelajaran visual digunakan dengan maksud agar para siswa dapat mengenali huruf dengan mudah menggunakan visual yang menarik sehingga mereka dapat mengingatnya dengan mudah.

C. Audiovisual

Media pembelajaran audiovisual adalah media pembelajaran yang dapat didengar suaranya dan dapat dilihat dengan indra penglihatan. Media pembelajaran audiovisual pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-20 dengan kemajuan teknologi film dan televisi. Salah satu tokoh penting dalam pengembangan media audiovisual untuk pendidikan adalah John Dewey, seorang filsuf pendidikan terkenal. Dewey percaya bahwa pengalaman langsung dan media visual dapat memperkaya proses pembelajaran. Pada tahun 1920-an dan 1930-an, penggunaan film dan televisi dalam pendidikan mulai berkembang, memungkinkan penggabungan elemen audio dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik (Sumianto et al., 2020). Selama proses KBM yang dipandu oleh peserta KKN, beberapa kali menggunakan media pembelajaran audiovisual seperti menonton video edukasi mengenai *anti-bullying* dan edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Penggunaan media ini diharapkan agar para siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan dan dapat mengingatnya secara visual.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam pengembangan kesiapan mengajar guru melalui penggunaan media pembelajaran visual interaktif di SD Islam Swasta Dewi Sri memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan, baik dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual, membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam hal membaca dan menghitung. Partisipasi mahasiswa KKN juga membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif. Kegiatan ini tidak hanya mendapat respons positif dari guru dan siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Penggunaan media interaktif terbukti mampu mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, seperti kesulitan siswa untuk fokus dan keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah. Kami menyarankan bagi para guru, penting untuk lebih aktif mengintegrasikan media audio dalam proses pembelajaran, mengingat efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi, khususnya dalam keterampilan mendengarkan. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mencari dan memanfaatkan berbagai sumber media audio yang tersedia, serta mengevaluasi

Copyright author Mukhlis Tri Mulya Marpaung, Miftahul Jannah, Dhea Tri Fadillah, Rizki Winanti, Very Armanda Siregar, Nurabni Ramadhani Marbun, Amalia Mahfuza, Mulkan Khatami, Putri Imelda, Chuzaimah Batubara

efektivitas penggunaannya secara berkala. Untuk peserta KKN, disarankan untuk terus mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran berbasis audio dan audiovisual, serta berkolaborasi lebih erat dengan guru dalam menyesuaikan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah. Dan terakhir, bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk memperluas kajian mengenai dampak media pembelajaran audio terhadap hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan serta mengembangkan media yang lebih interaktif dan kontekstual dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ribuan terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang ikut terlibat dalam pelaksanaan kuliah kerja nyata sebagai bukti kami mengabdikan dan berdedikasi kepada masyarakat. Harapannya rantai kebaikan ini terus berlanjut hingga menjadi kebaikan-kebaikan yang baru nantinya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan dedikasi dengan keberkahan dan keridhoan dari-Nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan (Studi Kasus di SD Insan Amanah Malang). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–13.
- Auliya, A. F., Fitriyani, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 10(1), 52–63.
- Devi, C., Utari, T. S. G., & Nurkanti, M. (2018). Penggunaan media pembelajaran MIVI (Media Interaktif Visual) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik sistem gerak manusia. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 1–7.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fitri, Y. (2020). Implementasi penerapan teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1300–1307.
- Halean, S., Kandowanko, N., & Goni, S. Y. V. I. (2021). Peranan pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*.
- Hamzah, B. (2020). *Partisipasi Mahasiswa dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat*. Pustaka Belajar.
- Harsyanda, E. F., Luthviah, S., Manda, A., & Kurnia, B. (2024). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 737–743.
- Mirawati, M. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98–112.
- Rahmat, A., & Mirawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Sahronih, S., Soeprapto, A., & Sumantri, M. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. In *ICIET 2019: Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology*. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Shah, R. K. (2019). Effective Constructivist Teaching Learning in the Classroom. *Online Submission*, 7(4), 1–13.
- Sugiyono, S. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D. *Bandung: Cv. Alfabeta*.
- Sumianto, T., Susilo, S. V., & Febriani, B. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio

visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).

Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31–40.