



PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Imeldasari

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang

Tri Utami Salentina

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang

Fitri Yani

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang

Alamat: Jl. Prof. K.H Zainal Abidin Fikri KM 3,5 Palembang Sumatera Selatan, 30126

Korespondensi penulis: imeldasari060@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is to describe the benefits of visual aids to strengthen students' enthusiasm for learning. This study applies a qualitative approach through direct observation and interviews involving one of the educators and third-grade III of elementary school students. Based on the results of the study, it is known that visual media plays a role in increasing students' attention during learning sessions, increasing active involvement during indoor learning activities using visual media, greatly supporting students in mastering the material, being more focused and enthusiastic during learning. The use of visual media has shown effectiveness in building an attractive, communicative, and enjoyable learning environment so that it has an effect on increasing students' learning motivation.*

Keywords: *Visual Media, Learning Motivation, Students, Elementary School*

Abstrak. Tujuan dari studi tersebut menggambarkan manfaat sarana gambar guna memperkuat semangat studi siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui pengamatan langsung dan wawancara yang melibatkan salah satu pendidik dan siswa kelas III SD. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media visual berperan dalam meningkatkan perhatian siswa pada saat sesi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif selama kegiatan belajar dalam ruangan menggunakan media visual, sangat mendukung peserta didik dalam menguasai materi, lebih fokus dan antusias selama pembelajaran. Penggunaan media visual dengan menunjukkan efektivitas dalam membangun lingkungan pembelajaran yang atraktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Visual, Motivasi Belajar, Peserta Didik, Sekolah Dasar

LATAR BELAKANG

Anak usia sekolah dasar, sekitar 6 sampai 12 tahun, berada dalam fase penting perkembangan intelektual dan psikologis. Pada periode ini, mereka mengalami pertumbuhan fisik serta perkembangan mental yang signifikan. Anak mulai mengenal lingkungan sekitarnya, termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah. Pengetahuan dan keterampilan mereka berkembang seiring bertambahnya usia, dengan minat utama terhadap aktivitas yang melibatkan gerakan dan dinamika, sehingga anak terdorong melakukan berbagai kegiatan yang mendukung proses tumbuh kembangnya.

Sekolah menjadi tempat anak mengembangkan berbagai aspek, seperti afektif, kognitif, fisik, dan psikomotorik. Selama aktivitas belajar-mengajar, berlangsung hubungan di antara pendidik berperan sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima. Setiap materi pelajaran disusun secara sistematis agar mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Tugas pendidik benar-benar berarti dalam hal mewujudkan kondisi studi yang kondusif dengan mempersiapkan materi, memilih metode pengajaran, dan menyediakan media pembelajaran yang tepat. Siswa sebagai subjek utama pembelajaran harus diperhatikan agar dapat menerima dan merasakan proses belajar secara optimal. Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan menekankan penguasaan literasi, numerasi, berpikir kritis, dan pembentukan karakter berdasarkan nilai Pancasila, sekaligus mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif tanpa tekanan, dengan guru sebagai fasilitator yang menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dan kondisi sekolah.

Kegiatan belajar dalam pengajaran mempunyai kontribusi yang sangat penting pada usaha meningkatkan mutu tenaga kerja (Nurindah & Kasman, 2021). Adapun upaya mengoptimalkan mutu pembelajaran, tiap lembaga pengajaran harus menerapkan tahapan kegiatan belajar-mengajar yang berkualitas, optimal, dan praktis (Ardiansyah et al., 2019). Dengan demikian, aktivitas pengajaran mencakup rangkaian kegiatan yang terorganisir, formal, serta diselenggarakan oleh lembaga pengajaran (Prawiyogi et al., 2020). Menurut Novantara (2017), suatu aktivitas belajar-mengajar dianggap berhasil dan tepat guna ketika mampu mewujudkan target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi pendidik pada saat mengajarkan bahan ajar kepada pelajar. Oleh karena itu, rangkaian kegiatan berlangsung dapat membuat peserta didik lebih cepat memahami materi (Mahmudah et al., 2018). Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, teori yang digunakan, gaya belajar, serta kondisi sarana kelas (Susilana, et al., 2019)

Seiring perkembangan zaman, konsep pembelajaran juga terus mengalami inovasi, guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah yang bersifat searah dan cenderung membuat suasana kelas monoton. Pembelajaran perlu dikembangkan secara kreatif dan variatif salah satunya dengan menggunakan alat bergambar sebagai pendukung proses belajar-mengajar.

Menurut Sahuni et al. (2020) sarana berbentuk gambar termasuk media yang penyerapannya dilakukan lewat panca indra (penglihatan, pendengaran, dan lain-lain). Media visual dapat mempermudah siswa mengamati, memahami, bahkan mengingat informasi melalui tampilan gambar dan ilustrasi yang memikat perhatian peserta didik untuk terlibat dan juga termotivasi dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran tanpa memanfaatkan media visual dapat menyebabkan kurangnya minat belajar sehingga siswa cepat kehilangan konsentrasi akan pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang monoton seringkali mengganggu konsentrasi, yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar. Tanpa adanya variasi seperti media visual yang mampu memberikan stimulasi dan rangsangan baru, siswa cenderung merasa kurang tertarik dan minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dampaknya siswa menjadi pasif, kehilangan fokus, dan bisa melakukan aktivitas lain yang mengganggu proses belajar

seperti bercanda dan mengobrol dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa media, terutama untuk materi yang kompleks, siswa akan kesulitan dalam memahami isi pembelajaran (Nufadhillah et al., 2021).

Dengan demikian, pemanfaatan media visual sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan penuh makna. Melalui pemanfaatan media gambar, memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Media visual jika dikaitkan dengan pembelajaran dikelas dapat mengubah suasana menjadi menyenangkan ketika semua siswa dalam keadaan bersemangat dalam belajar baik itu kerja kelompok maupun mandiri tentu memberi dampak.

Penggunaan media visual menjadi salah satu strategi yang diimplementasikan pendidik dalam meningkatkan capaian akademik. Media tersebut dapat membangun lingkungan studi yang dinamis sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dimulai. Melalui pemanfaatan media visual, diharapkan semua siswa terlibat langsung selama aktivitas pembelajaran, tercipta suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan. Menurut Samiharsono et al., (2017) semua aspek yang mana diterapkan guna menyajikan makna maupun bahan ajar sehingga dapat menstimulasi konsentrasi pelajar selama rangkaian kegiatan dalam memahami materi dan tujuan.

KAJIAN TEORITIS

Media visual berperan penting dalam mempermudah pemahaman materi dengan menyajikan gambaran nyata yang bisa langsung diterima oleh penglihatan. Melalui kombinasi elemen contohnya garis, bentuk, warna, dan tekstur, alat ini dapat memikat perhatian siswa serta memfasilitasi dalam kemampuan mengingat serta memberi semangat. Sarana visual juga berfungsi untuk mengubah konsep yang rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dimengerti, sehingga proses belajar menjadi lebih cepat dan komunikasi antara guru dan siswa semakin efektif. Selain itu, media tersebut berperan sebagai alat bantu yang efisien dalam menyampaikan informasi secara terorganisir, guna mencapai target pembelajaran dengan lebih baik.

Menurut Hakim (2007:26), motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang yang membuatnya melakukan suatu tindakan guna memperoleh target khusus. Huit, W. (2001) menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi internal, seperti kebutuhan, keinginan, atau hasrat, yang mengarahkan seseorang untuk bertindak aktif demi meraih target yang diinginkan. Sedangkan Gray (dalam Winardi, 2002) mengemukakan bahwa motivasi terdiri dari berbagai proses, baik yang berasal dari dalam diri maupun faktor eksternal, yang menimbulkan sikap antusias dan ketekunan dalam menjalani berbagai aktivitas. Indikator motivasi belajar meliputi ketekunan menghadapi tugas, kegigihan dalam mengatasi kesulitan tanpa cepat menyerah, ketertarikan pada berbagai masalah dewasa, kecenderungan bekerja secara mandiri, rasa bosan terhadap pekerjaan rutin, serta kemampuan mempertahankan pendapat.

Berdasarkan pendapat tersebut, dorongan mampu dipahami menjadi energi maupun semangat dalam menjalankan suatu aktivitas entah dari motivasi internal ataupun dari faktor eksternal. Ketika siswa mengetahui hasil belajar mereka, hal ini dapat mendorong mereka agar lebih tekun, dalam mendapatkan penghargaan tersebut, siswa akan termotivasi untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan pencapaiannya. Selain itu, memberikan pujian bagi peserta didik yang mampu menuntaskan pekerjaan dengan sempurna merupakan bukti penguatan positif yang dapat meningkatkan semangat mereka.

Dorongan belajar merupakan semangat yang berasal dari motivasi internal siswa ataupun dari faktor yang mempengaruhi perilaku belajar mereka, dengan sejumlah indikator yang (Hamzah B. Uno, 2010). Pada zaman globalisasi dan perkembangan teknologi, semangat belajar siswa SD terpengaruh oleh berbagai unsur. Menurut Uno (2010), motivasi tersebut berasal dari faktor internal yang terkait dengan kondisi pribadi murid serta pengaruh luar lingkungan sekitar. Selain itu, Slameto (2003) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting, yakni faktor dari dalam yang meliputi aspek fisik dan psikologis, serta faktor dari luar yang meliputi fasilitas belajar yang memadai, dukungan sarana pembelajaran, dan kedisiplinan selama proses belajar mengajar.

Unsur dari dalam yang berdampak pada semangat belajar yaitu ketertarikan, dan kemampuan intelektual. Sementara itu, unsur dari luar mencakup inovasi pengajar saat menggunakan ice breaking, fungsi dan cara mendidik orang tua, bantuan dari teman sejawat, penggunaan sarana belajar berbasis gambar, serta penerapan pendekatan pembelajaran. Motivasi belajar pada siswa sekolah dasar terbentuk dari gabungan beragam unsur dalam dan luar yang saling berpengaruh serta mendukung satu sama lain.

Teori yang mendasari hubungan antara penggunaan media visual dan peningkatan motivasi belajar berasal dari pandangan kognitif yang menyatakan bahwa media visual membantu menyederhanakan proses pengolahan informasi. Dengan adanya visualisasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena informasi yang abstrak diubah menjadi bentuk yang lebih konkrit dan menarik. Kondisi ini mendorong tumbuhnya minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Pemanfaatan alat gambar sudah dibuktikan secara signifikan bisa mengembangkan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, media visual bukan sekadar alat penyampaian materi, melainkan juga berperan penting dalam membangkitkan semangat dan dorongan belajar siswa agar lebih optimal.

Media visual mampu memunculkan perasaan positif pada siswa yang berkontribusi pada tumbuhnya ketertarikan dan sikap yang mendukung dalam proses belajar. Bentuk penyajian yang menarik dan beragam dari media visual dapat memicu semangat dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat secara emosional dan intelektual selama kegiatan pembelajaran. Pengalaman belajar yang bersifat visual membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan gambar atau animasi yang menyenangkan, yang meningkatkan rasa suka dan rasa ingin tahu mereka dalam belajar.

Selain itu, media visual yang didesain dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mengembangkan sikap positif terhadap materi pelajaran. Keterlibatan emosional yang didapat melalui media ini mendorong motivasi belajar karena siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga mendapatkan rangsangan yang meningkatkan semangat serta fokus mereka. Dengan demikian, media visual berperan sebagai media yang berguna untuk membangun suasana belajar yang mendukung dan nyaman, yang penting agar meningkatkan ketertarikan serta pandangan positif terhadap pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Studi ini diselenggarakan di SDN 28 Palembang dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara langsung terhadap guru dan siswa kelas III. Metode ini memungkinkan pengumpulan data yang mendalam mengenai proses pembelajaran, perilaku siswa, dan metode, media dan strategi yang digunakan guru dalam mengajar. Observasi dilakukan secara nyata guna memantau kondisi dan interaksi dalam kelas, sementara wawancara digunakan untuk menggali pandangan, motivasi, dan pengalaman selama proses pembelajaran. Pendekatan ini sangat cocok untuk memahami konteks dan makna dibalik data yang dikumpulkan, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran utuh tentang pemanfaatan sarana gambar dalam memperkuat semangat belajar peserta didik. Pemanfaatan sarana gambar oleh guru dalam pembelajaran terhadap respon serta tingkat partisipasi peserta didik saat media tersebut digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, menyatakan bahwa media visual sangat cocok untuk digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Minsal pada mata pelajaran IPAS dengan materi metamorfosis guru dapat menggabungkan media visual dengan kegiatan praktik atau observasi langsung ke lapangan. Jika kegiatan tersebut tidak memungkinkan untuk dilakukan maka ada solusi dengan menggunakan media audiovisual (Youtube) atau role playing (bermain peran) ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membuat suasana kelas menjadi aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mendapat informasi secara pasif, tetapi juga mengalami, mengamati dan juga memahami proses perubahan bentuk makhluk hidup (kupu-kupu) secara lebih konkret. Dengan demikian, penggunaan media visual dapat lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

A. Definisi media visual

Media pembelajaran secara berkelanjutan sering menjalani perubahan dalam rangka menghasilkan wawasan yang lebih baik. Secara garis besar, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menstimulasi siswa terhadap pembelajaran. Keberadaan media dalam kegiatan pendidikan memberikan kontribusi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu mempermudah jalannya proses belajar-mengajar serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Menurut Halawati (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran khususnya media visual, memiliki peran dalam membantu siswa mengembangkan aspek kognitif. Pemanfaatan sarana dalam proses belajar dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendorong motivasi dan prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik (Budiman, 2016). Media visual memiliki pengaruh terhadap peserta didik (Sahuni, 2020).

Pemanfaatan sarana mampu membuat fokus, serta mendorong keterlibatan mereka secara langsung dalam proses belajar. Pemanfaatan sarana pembelajaran yang variatif dapat membantu peserta didik dalam menemukan penjelasan secara pasif melalui metode ceramah. Ketika media yang digunakan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, perhatian mereka akan lebih terarah, sehingga mendorong kesungguhan dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Safitri et al, 2017).

Peserta didik dapat menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi jika dilibatkan secara langsung dalam pemanfaatan sarana pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, pendidik harus lebih bersemangat dalam mengelola pembelajaran agar berjalan secara efektif, menarik, serta mampu mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik.

Media visual berperan penting dalam memudahkan siswa memahami materi yang kompleks dengan mengubah informasi yang abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan nyata. Visualisasi seperti gambar, diagram, video, dan animasi memungkinkan siswa melihat hubungan antar konsep secara sistematis dan terstruktur, sehingga mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat. Contohnya, materi metamorfosis kupu-kupu sangat cocok diajarkan dengan menggunakan metode demonstrasi, diskusi, tanya jawab, media yang digunakan visual, strategi pembelajaran berbasis game/ role playing sehingga dapat membuat materi lebih hidup dan mudah dipahami.

Dampak positif media visual yaitu sangat signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman. Dalam penggunaan sarana visual diantaranya gambar, audiovisual, animasi, serta poster, siswa menjadi lebih mudah tertarik dan terpancing rasa ingin tahu karena penyajian materi yang lebih dinamis dan variatif. Hal ini meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar.

B. Faktor dari dalam dan luar yang mempengaruhi semangat belajar

Faktor internal (dari dalam)

1. Efikasi diri mempengaruhi aspek kognitif yang berhubungan dengan motivasi seseorang, siswa yang mempunyai efikasi diri tinggi akan menciptakan motivasi yang lebih tinggi dalam menjalankan suatu tugas tertentu.
2. Minat, memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar yang tinggi, memiliki semangat dan energi selama pembelajaran serta aktif dalam menjawab dan juga bertanya.

3. Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, sekaligus mampu mengatur emosi pribadi dengan baik dan dalam interaksi sosial.

Faktor eksternal

1. Kreativitas guru dalam menggunakan permainan atau aktivitas pembuka suasana, yang bertujuan mencairkan kebekuan di ruang kelas
2. Peran orang tua dalam membimbing dan memberikan dorongan agar anak tetap termotivasi mengikuti proses belajar
3. Pola asuh orang tua mencakup cara mereka bertindak berharap anak-anak melalui serangkaian tindakan aktif.
4. Dukungan dari teman sebaya yang memberikan bantuan sosial kepada siswa dan mempengaruhi motivasi mereka dalam belajar.
5. Penggunaan media pembelajaran visual yang melibatkan indra penglihatan seperti gambar, komik, poster, majalah, alat peraga lainnya.

Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan media visual mengalami peningkatan motivasi dan prestasi yang signifikan.

Dalam konteks materi tentang metamorfosis kupu-kupu, penerapan media visual seperti gambar dan video dapat memudahkan siswa memahami proses perubahan bentuk mulai dari telur, larva, tahap kepompong, sampai berubah menjadi kupu-kupu dengan cara yang menarik secara visual, sehingga memicu rasa ingin tahu serta motivasi belajar yang kuat. Temuan dari studi ini menekankan pentingnya memanfaatkan media visual dalam proses belajar guna meningkatkan semangat dan prestasi belajar pada tingkat sekolah dasar.

C. Hambatan dan Solusi memanfaatkan Media Visual

Hambatan dalam pemanfaatan media visual di sekolah dasar antara lain meliputi keterbatasan sarana dan prasarana seperti kurangnya perangkat elektronik memadai seperti LCD proyektor, komputer, atau perangkat pendukung lainnya yang berdampak pada kesulitan guru dalam menampilkan materi. Selain itu, kesiapan dan keterampilan guru dalam menggunakan media visual sering kali belum optimal, sehingga ada keraguan dan ketidakefektifan dalam pengoperasian media seperti slide atau video. Kemampuan teknologi siswa yang juga beragam menjadi tantangan tersendiri, terutama ketika siswa tidak familiar dengan perangkat yang digunakan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa solusi yang dapat diterapkan meliputi pemberian pelatihan teknologi bagi guru agar mereka lebih mahir dan percaya diri dalam menggunakan media visual, penyediaan fasilitas dan alat-alat pembelajaran yang memadai oleh pihak sekolah atau dukungan pemerintah, serta kolaborasi dengan ahli multimedia untuk pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, pengembangan media visual berbasis sederhana dan mudah diakses juga dapat membantu mengurangi kendala teknologi bagi siswa. Dengan penerapan strategi ini, penggunaan media visual dapat lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil studi, disimpulkan sebagaimana diketahui penerapan sarana visual mempunyai peran yang sangat penting dalam memperkuat semangat belajar siswa. Alat visual memfasilitasi guru penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami, sehingga mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan ini dapat membangun kondisi yang menyenangkan dan bervariasi, sehingga mengurangi rasa jenuh pada peserta didik. meskipun terdapat kendala, guru dapat mengatasinya dengan menyusun alur proses belajar yang lebih interaktif dan bervariasi. Oleh karena itu, media visual sangat layak digunakan sebagai salah satu strategi metode pengajaran guna meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Nirmala, N. S., Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK sebagai media Belajar pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(1), 79-88
- Hildayah Dewi. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FIKP. *Jurnal Untirta*. 2(1). 137-146
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Nurindah, & Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–12.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- Novantara, P. (2017). Implementasi Dan Efektifitas Mobile Learning Dengan Menggunakan Metode Synchronous Dan Asynchronous Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Universitas Kuningan Berbasis Android. *Buffer Informatika*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.25134/buffer.v3i1.932>
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 9(2), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Halawati, F. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual Pada Masa Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 254–261. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10268>
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Kustandi, C. dkk. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2). 291-300 <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1402>

- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh, 20(01), 129-138.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mulfajril, R., Hadiyanto., Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 8(1), 40-45
- Samiharsono, Rudy. 2017, Media Pembelajaran, Pustaka Abadi, Jember.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana,. (2019). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, Wacana Prima, Bandung.
- Salsabillah, T. D., dkk. (2021). Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa. Seminar Nasional Pendidikan, FIKP UMNA. 276-282
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Pengembangan Media Visual sebagai Upaya Penyampaian Materi Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri MUNCUL 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3(1). 177-197
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>