

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN UBUR-UBUR TERHADAP
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI MI NURUL HUDA BANJARSARI**

Muhammad Faruq Toriqul Baihaqi¹, Rizqiyah Ratu Balqis²

¹PGMI, Universitas Al-Falah Assunniah Kencong

²PGMI, Universitas Al-Falah Assunniah Kencong

¹202044260201@inaifas.ac.id, ²rizqiyahratubalqis@gmail.com

¹085608515075,

ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of using the ubur-ubur learning media on improving students' learning interest in Indonesian language subjects at MI Nurul Huda Banjarsari. The background of this study stems from the fact that many students find it difficult to maintain their interest in learning Indonesian, which is often perceived as monotonous and less engaging. This situation leads to low classroom participation, indicating the need for innovative learning media that can foster a more interactive and stimulating learning environment. The research employed a quantitative method with a pre-experimental design, involving one class with a total of 35 students. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, documentation, and relevant literature sources. The findings reveal that the use of the ubur-ubur learning media significantly increased students' interest in learning. This medium encouraged students to be more focused, active, and enthusiastic during the learning process. Furthermore, it created an enjoyable and meaningful classroom experience that enhanced student motivation. These results imply that teachers should develop and utilize innovative learning media as an effective strategy to improve the quality of education at the Madrasah Ibtidaiyah level.

Keywords: Jellyfish Learning Media, Learning Interest, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ubur-ubur terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Huda Banjarsari. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan mempertahankan minat belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa di kelas, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimen, melibatkan satu kelas dengan jumlah 35 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, serta sumber tertulis yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran ubur-ubur dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Media ini membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ubur-ubur menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa lebih termotivasi. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ubur-ubur, Minat Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sikap individu serta mengembangkan kompetensi dan pengetahuan yang esensial dalam kehidupan. Tujuan utama pendidikan yakni membina peserta didik diharapkan berkembang menjadi individu yang memiliki integritas kepribadian serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, diperlukan upaya inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan atraktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Dr. H. St. Rodliyah, 2021).

Implementasi pembelajaran yang bersifat inovatif melalui penggunaan media telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dampak positif dari pendekatan ini tercermin pada meningkatnya capaian hasil belajar. Dalam ranah pendidikan,

media pembelajaran tidak semata-mata berfungsi sebagai perangkat pendukung, melainkan menjadi bagian esensial dalam membangun pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Media tersebut berperan sebagai penghubung antara materi ajar dengan pemahaman siswa, sehingga bisa memfasilitasi proses belajar yang lebih mudah dan *have fun*. Sebagaimana menurut Arief S. Sadiman (1990), Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau komponen yang berfungsi menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan untuk membangkitkan respons kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Dengan demikian, media berperan penting dalam menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. (Pagarra H & Syawaludin, 2022)

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh gaya belajar yang dimiliki oleh setiap siswa. Sebagian besar siswa memahami materi dengan optimal melalui ilustrasi, sementara sebagian

lain lebih tertarik pada penjelasan langsung dari pendidik. Ada pula yang menunjukkan pemahaman lebih tinggi ketika terlibat langsung dalam aktivitas praktik. Dengan demikian, strategi pembelajaran perlu dirancang agar mampu mengakomodasi keberagaman tersebut.

Keberagaman media pembelajaran sangat dibutuhkan agar setiap peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan presensi dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peran dalam meningkatkan belajar peserta didik. Misalnya, penggunaan media visual maupun audio visual yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan penggunaan metode menulis dan ceramah yang mana hal tersebut masih bersifat monoton.

Selain itu *Self-efficacy* atau keyakinan diri siswa terhadap kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan tugas belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan tingkat minat belajar yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa mampu menguasai materi, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif

dan konsisten. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat memperkuat keyakinan tersebut. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu memberikan representasi visual yang memudahkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengikuti pelajaran. Penerapan media pembelajaran “Ubur-Ubur” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Huda Banjarsari, misalnya, berpotensi tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga mendorong tumbuhnya *self-efficacy* siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diakses. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa dapat dipahami sebagai dampak lanjutan dari rasa percaya diri yang tumbuh karena keterlibatan yang konstruktif antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan (Aminullah et al., 2023).

Salah satu hal yang paling signifikan yakni cara penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dengan benar sesuai dengan kebutuhan serta tujuan siswa. Media

yang efektif tidak harus canggih atau menarik, akan tetapi peserta didik juga harus mampu membantu agar bisa memahami konsep secara mendalam dan mendorong untuk berpikir secara analitis dan inovatif. Yang pada akhirnya, peneliti melihat bahwa media pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai alat tambahan dalam proses pembelajaran, akan tetapi sebagai kunci utama yang dapat menentukan kualitas pembelajaran itu sendiri. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan secara tepat tidak hanya menyederhanakan penyampaian materi, tetapi juga memperkaya makna pembelajaran, meningkatkan daya tarik kegiatan belajar, serta memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses tersebut.

Minat belajar siswa merupakan salah satu kunci yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik dengan tingkat minat tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar yang rendah umumnya kurang responsif, mengalami kesulitan dalam

berkonsentrasi, dan menunjukkan penurunan kualitas belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap capaian hasil belajarnya. Sardiman berpendapat bahwa kelancaran dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh adanya minat dari peserta didik. Minat belajar tersebut tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang perlu diperhatikan agar tercipta minat belajar yang optimal. Faktor-faktor ini mencakup elemen internal yang berasal dari pembelajar dan elemen eksternal yang berasal dari lingkungan di sekitar mereka (Karisma et al., 2022). Begitupun menurut William James Minat belajar memiliki peran sentral dalam menentukan tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu variabel yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pencapaian hasil belajar peserta didik (Dr. Ahmad Susanto, 2016).

Minat belajar siswa memegang peran penting yang dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Minat tersebut muncul

secara spontan, melainkan terbentuk melalui berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor ini tidak hanya memengaruhi tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku mereka, baik dalam konteks kegiatan di dalam kelas maupun diluar lingkungan sekolah. Adapun dua faktor utama yang memengaruhi minat belajar peserta didik adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan aspek pribadi siswa, seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan. Sedangkan faktor eksternal meliputi dukungan dalam proses pembelajaran, ketersediaan fasilitas, keterlibatan orang tua, serta kondisi lingkungan belajar. (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022) Oleh sebab itu, pendidik dan juga orang tua perlu memperhatikan kedua faktor tersebut dengan seimbang. Faktor internal bisa diperkuat melalui stimulasi dan pengajaran yang baik, sementara faktor eksternal harus didukung dengan cara ekstrak yang cukup, dengan begitu ketertarikan siswa dalam belajar dapat berkembang secara maksimal.

Pada era modern ini, strategi pembelajaran harus dirancang secara tepat agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Upaya seperti penggunaan media yang inovatif, metode pengajaran yang bervariasi, serta pendekatan yang menarik menjadi penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memfokuskan pada efektifitas media pembelajaran dalam menyampaikan materi secara efisien dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media yaitu: 1) Menyampaikan informasi (*to inform*) berupa materi pembelajaran. 2) Memotivasi (*to motivate*) peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. 3) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*) yakni dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. (Pagarra H & Syawaludin, 2022)

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran di madrasah ibtidaiyah karena berfungsi sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa.

Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai sarana berpikir, mengekspresikan ide, dan memahami informasi. Melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dibina untuk menguasai keterampilan berbahasa, yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terstruktur dan sesuai kaidah. Keterampilan ini tidak hanya esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri, tetapi juga berperan penting dalam menunjang pemahaman terhadap mata pelajaran lain serta mendukung interaksi siswa secara komunikatif dan kontekstual dengan lingkungannya. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia menjadi pondasi utama dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Kurikulum Bahasa Indonesia berperan sebagai instrumen strategis dalam upaya mewujudkan tujuan pembelajaran kebahasaan nasional. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi yang efisien dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis (Dr. Ahmad Susanto, 2016).

Tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni mengembangkan kompetensi siswa dalam berbahasa dan berkomunikasi. (Damayanti et al., 2024) Hal ini mencakup penguasaan aspek kebahasaan yang diperlukan dalam berbagai situasi komunikasi. Pengembangan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan kaidah bahasa, serta penanaman sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Atas dasar itu guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. kelas yang menyenangkan guna menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk memiliki beragam kompetensi dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal. (Siti Mutmainah, 2021)

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan strategis dalam membangun dan mengembangkan minat belajar peserta didik pada berbagai tingkat

pendidikan. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi menggunakan bahasa ilmiah secara logis dan bernalar, yang pada akhirnya mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis, baik dalam konteks individu maupun kelompok. (Septiana et al., 2024) Meski demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali kurang diminati siswa. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang monoton, sehingga materi tidak disampaikan secara menarik dan tidak mampu memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik. Maka dari itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan ketertarikan siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran di kelas, serta strategi pembelajaran dan media yang diterapkan harus diubah. Hasil belajar yang lebih berkesinambungan dan optimal dapat dicapai dengan peningkatan minat belajar dan metode pembelajaran yang sesuai.

Dalam penyusunan media pembelajaran, terdapat tiga tahapan strategis yang saling berkaitan dan perlu dilalui secara sistematis. Tahap

awal, yakni pra-produksi, mencakup aktivitas perencanaan yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran serta perancangan alur dan struktur materi yang akan disampaikan. Langkah ini menjadi fondasi penting untuk memastikan media yang dikembangkan relevan dan terarah. Tahap berikutnya adalah produksi, yang berfokus pada proses realisasi desain media sesuai dengan rancangan awal, baik dalam bentuk visual, audio, maupun audiovisual. Sementara itu, tahap terakhir yaitu pasca-produksi, berisi kegiatan penyempurnaan hasil produksi melalui proses penyuntingan, evaluasi akhir, dan penyebarluasan media agar siap digunakan dalam proses pembelajaran secara maksimal. Ketiga tahapan tersebut membentuk satu kesatuan yang mendukung terciptanya media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Bella et al., 2025).

Selain itu dari hasil penelitian yang ditulis oleh Rahayu Ningtias, Nanda Zakiatus Sholihah dan Sri Wahyuni dari Universitas Jember pada Juni 2024 yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dievaluasi berdasarkan perbandingan skor

pretest dan post test. Skor pretest digunakan untuk mengukur kemampuan numerasi siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah tahap awal ini, peneliti melaksanakan intervensi melalui dua kali pertemuan pembelajaran. selanjutnya, posttest dilakukan guna mengukur kemampuan numerasi siswa setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan analisis terhadap hasil pretest dan posttest, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gempolan. Selama pelaksanaan intervensi pembelajaran, tampak adanya peningkatan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Antusiasme tersebut tercermin melalui semangat dan partisipasi aktif siswa, terutama saat mengikuti kegiatan permainan edukatif "Berburu Ubur-Ubur" (Minahasa, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ubur-ubur mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian yang

dilakukan oleh (Anjani et al., 2025) membuktikan bahwa media ubur-ubur yang dipadukan dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selanjutnya, (Lestari et al., 2016) menegaskan bahwa media ubur-ubur juga efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya numerasi bilangan desimal, dengan temuan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, (Inayah Adhani Khoirroni et al., 2024) melalui penelitian tentang literasi numerasi dengan media permainan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif, termasuk ubur-ubur, dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep numerasi siswa. Efektivitas media ubur-ubur tidak hanya terbatas pada jenjang sekolah dasar, melainkan juga terbukti dalam konteks perguruan tinggi. Hal ini dibuktikan oleh (Salsabila et al., 2024) yang mengkaji penggunaannya pada mahasiswa dalam pembelajaran kajian sosial dan menemukan

peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Penelitian lain oleh (Inayah Adhani Khoirroni et al., 2024) juga mengonfirmasi bahwa media ubur-ubur dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada aspek keaktifan dalam diskusi.

Temuan-temuan tersebut memperlihatkan konsistensi efektivitas media ubur-ubur pada berbagai mata pelajaran, mulai dari IPAS, Matematika, literasi numerasi, IPS, hingga kajian sosial di perguruan tinggi. Namun demikian, mayoritas penelitian terdahulu masih berfokus pada ranah kognitif (hasil belajar) atau motivasional dalam mata pelajaran sains, numerasi, maupun sosial. Belum ada penelitian yang secara spesifik menelaah penggunaan media ubur-ubur dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan kajian pada efektivitas media ubur-ubur dalam menumbuhkan minat belajar partisipatif dan interaktif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Huda Banjarsari.

Hasil observasi di MI Nurul Huda Banjarsari menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah dan partisipasi dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi, minimnya antusiasme, serta ketidaktertarikan siswa terhadap materi. Sebagian besar siswa pasif, tidak merespons pertanyaan guru, dan hanya sedikit yang terlibat aktif, sehingga suasana kelas menjadi kurang interaktif. Kondisi ini menegaskan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, salah satunya media ubur-ubur, untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya minat belajar juga dipengaruhi minimnya variasi media yang digunakan guru, di mana pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku paket. Kepala madrasah mengungkapkan bahwa ketergantungan pada pola tersebut membuat siswa cepat bosan karena kurang dilibatkan secara aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran ubur-ubur dipilih sebagai solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu, permasalahan utama dalam penelitian ini terletak pada efektivitas media pembelajaran ubur-ubur dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Secara lebih spesifik, penelitian ini berupaya menjawab apakah media tersebut mampu menumbuhkan minat belajar yang bersifat partisipatif, di mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta minat belajar yang bersifat interaktif, yakni terwujudnya komunikasi dua arah yang lebih dinamis antara guru dan siswa maupun antar-siswa di kelas.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran ubur-ubur dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan khususnya adalah untuk melihat sejauh mana media ini dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam bentuk keterlibatan partisipatif, serta bagaimana media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa lebih

termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yaitu metode yang berpijak pada paradigma positivisme dan digunakan untuk mengkaji fenomena yang terjadi dalam populasi atau sampel tertentu. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan instrumen terstandar, sementara teknik analisis data bersifat numerik atau statistik. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya secara sistematis (Sugiyono, 2016).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara statistik untuk menentukan seberapa efektif interaksi antar variabel dalam masalah yang diteliti. Oleh karena itu, observasi dan survei lembaga biasanya digunakan untuk mengumpulkan data. Studi ini dilakukan di MI Nurul Huda Banjarsari, yang terletak di Dusun Banjarsari, Desa Gunungsari, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember. Subjek penelitian pada kelas III dengan sejumlah 35 siswa yang

didasarkan pada temuan saat observasi, bahwa minat belajar masih rendah dan partisipasi belum optimal, yang ditunjukkan oleh kurangnya konsentrasi, rendahnya antusiasme, serta minimnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Huda Banjarsari.

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil observasi, penyebaran kuesioner/angket yang menggunakan penilaian skala likert, wawancara (*interview*), serta dokumentasi. Pada instrumen kuesioner, setiap pertanyaan disertai dengan lima pilihan jawaban sistem penskoran sebagai berikut: Tidak Setuju (Skor 1), Kurang Setuju (Skor 2), Cukup Setuju (Skor 3), Setuju (Skor 4), Sangat Setuju (Skor 5). Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang mencakup buku bacaan, jurnal ilmiah, situs web, serta dokumen tertulis lainnya. Teknik triangulasi data digunakan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

analisis *paired t-test*, karena pengujian dilakukan pada kelas yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum analisis dilakukan, terlebih dahulu harus memenuhi uji prasyarat yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas. Uji *paired t-test* merupakan metode analisis yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari sampel yang saling berpasangan, dengan asumsi bahwa data yang digunakan bersifat kuantitatif. Uji ini termasuk dalam kategori analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, sesuai dengan prinsip dasar statistik parametrik, data yang dianalisis harus berdistribusi normal. Untuk memastikan apakah data memenuhi asumsi normalitas, maka perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Apabila hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka alternatif yang dapat digunakan adalah teknik statistik non-parametrik, yakni uji Wilcoxon. (Khurin'in Ratnasari, n.d.)

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi pola distribusi suatu kumpulan data atau variabel, dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti distribusi normal. Pengujian ini penting untuk

memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal, sehingga memenuhi asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik. Salah satu teknik yang digunakan untuk menguji distribusi normalitas data adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut: (1) apabila nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal; (2) sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak mengikuti distribusi normal.

Uji validitas merupakan proses untuk menilai kesahihan alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid apabila dapat menghasilkan data yang relevan, akurat, dan tepat sehingga mendukung kualitas hasil penelitian secara keseluruhan. Menurut Azwar, item dikatakan valid saat nilai signifikansi lebih dari 0,5 ($>0,05$) yang kemudian disesuaikan dengan r tabel menurut jumlah

responden (N). Pengambilan keputusan dalam uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) jika r hitung $>$ r tabel maka item dalam instrumen angket dinyatakan valid. (2) jika r hitung $<$ r tabel, maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid. (Khurin'in Ratnasari, n.d.)

Dalam uji validitas, pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan Sig.(2-tailed) terhadap batas probabilitas 0,05. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut : (1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $<$ 0,05, maka item dinyatakan valid (2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $<$ 0,05 namun nilai korelasi Pearson tidak signifikan, maka item dianggap tidak valid (3) Jika nilai Sig. (2-tailed) $>$ 0,05, maka item juga dinyatakan tidak valid. Dalam penelitian ini, terdapat 20 item yang diuji validitasnya. Pada variabel media ubur-ubur terdapat sejumlah 6 soal dan variabel minat belajar yang mencakup perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa serta perhatian siswa sejumlah 14 soal. Berdasarkan hasil analisis, item 4, 6, 9, 16 dan 18 tidak memenuhi

kriteria validitas, sehingga hanya 15 item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 1.1 Data Validasi

No Item Soal	r_{xy}	r tabel	Keterangan
1	0,573	0,361	Valid
2	0,714	0,361	Valid
3	0,505	0,361	Valid
4	0,332	0,361	Tidak Valid
5	0,568	0,361	Valid
6	0,008	0,361	Tidak Valid
7	0,434	0,361	Valid
8	0,529	0,361	Valid
9	0,256	0,361	Tidak Valid
10	0,511	0,361	Valid
11	0,547	0,361	Valid
12	0,513	0,361	Valid
13	0,626	0,361	Valid
14	0,366	0,361	Valid
15	0,442	0,361	Valid
16	0,269	0,361	Tidak Valid
17	0,421	0,361	Valid
18	0,322	0,361	Tidak Valid
19	0,558	0,361	Valid
20	0,472	0,361	Valid

Uji reliabilitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu

instrumen dalam menghasilkan data yang stabil ketika diterapkan berulang kali dalam kondisi yang relatif sama. Menurut Nursalam, reliabilitas diartikan sebagai kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan apabila fakta atau realitas yang diamati diukur berulang kali dalam waktu yang berbeda. Oleh karena itu, dalam penelitian kuantitatif, sebelum melanjutkan ke tahap pengujian lebih lanjut, peneliti wajib terdahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitas dan ketepatan instrumen yang digunakan.

Tabel 1.2 Data Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,777	20

Berdasarkan hasil tabel diatas, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,777. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,361, maka instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran ubur-ubur dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia di MI Nurul Huda Banjarsari. Berdasarkan penyebaran angket kepada siswa sebelum dan sesudah dilakukannya proses pembelajaran, lalu hasil penelitian dianalisis berdasarkan pedoman yang tercantum dalam buku Statistik Pendidikan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Adapun hasil yang diperoleh disajikan sebagai berikut :

**Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov
Test**

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,86227127
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,086
	Positive	,086
	Negative	-,074
Test Statistic		,086
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai *Sig. two tailed* lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas

menunjukkan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Karena data distribusi normal, maka tahap analisis selanjutnya yakni melakukan uji *Paired T test*, Adapun hasil pengujian tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 1.4 Hasil Uji Paired T-test

		Paired Samples Test		
		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest - Posttest	-20,114	16,424	2,776

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ubur-ubur terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Dan hasil observasi menyatakan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran

ubur-ubur terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh Ibu Umi Maftuhah selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahwasanya penerapan media pembelajaran ubur-ubur sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada aspek partisipatif dan interaktif. Media ini dirancang mirip seperti permainan, sehingga dapat menarik perhatian siswa secara alami. Siswa menjadi menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena suasana yang menyenangkan dan juga tidak monoton (Umi Maftuhah, 2025).

Efektivitas media ubur-ubur dalam menumbuhkan minat belajar dapat dianalisis melalui perspektif teori minat belajar yang dikemukakan oleh (Krapp, 2002) dalam Person–Object Theory of Interest (POI). Menurutny, minat belajar terbentuk ketika siswa mengalami keterlibatan emosional

sekaligus kognitif terhadap suatu aktivitas belajar. Media ubur-ubur yang berbasis permainan mampu menghadirkan kondisi tersebut karena siswa tidak hanya tertarik secara visual, tetapi juga merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dalam berbagai level. Dengan demikian, minat yang awalnya bersifat situasional dapat berkembang menjadi minat individu yang lebih stabil apabila pengalaman belajar ini terus difasilitasi. Hal ini menjelaskan mengapa siswa dalam penelitian ini menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, dan peningkatan motivasi setelah menggunakan media ubur-ubur dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Lebih lanjut, efektivitas media ubur-ubur juga sejalan dengan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh (Keller, 2010). Pertama, aspek *attention* tercapai karena desain visual media yang unik mampu menarik perhatian siswa. Kedua, aspek *relevance* terpenuhi melalui integrasi media dengan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketiga, aspek *confidence* tercermin dalam pemberian level soal dan poin yang mendorong rasa

percaya diri siswa. Keempat, aspek *satisfaction* tercapai karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dengan demikian, media ini secara komprehensif mendukung motivasi belajar melalui pemenuhan faktor kognitif, afektif, dan motivasional.

Selain itu, efektivitas media ubur-ubur juga dapat dijelaskan melalui konsep *self-efficacy* yang diperkenalkan oleh (Bandura, 1997). *Self-efficacy* mengacu pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas tertentu. Dalam konteks penelitian ini, pembagian soal ke dalam tiga level (low, medium, high) memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*). Keberhasilan tersebut meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi soal yang lebih menantang, sehingga menumbuhkan ketekunan dan motivasi intrinsik. Media pembelajaran ubur-ubur efektif karena memberikan pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*) melalui penyelesaian soal pada berbagai level. Menurut (Bandura, 1997), pengalaman keberhasilan

merupakan sumber utama pembentukan *self-efficacy*, yakni keyakinan individu atas kemampuannya untuk menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Evhlin et al., 2025) yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif siswa. Demikian pula, (Agustina et al., 2025) menegaskan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh langsung terhadap motivasi belajar. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui penguatan *self-efficacy* yang difasilitasi oleh media ubur-ubur.

Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif juga berperan dalam memperkuat *self-efficacy* siswa. (Putri et al., 2024) menemukan bahwa kecerdasan emosional berkontribusi terhadap peningkatan *self-efficacy*. Dengan demikian, desain media ubur-ubur yang menghadirkan permainan visual yang menarik dapat menciptakan kondisi emosional positif, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa faktor

emosional tidak dapat dipisahkan dari proses kognitif dan motivasional dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran ubur-ubur di kelas III yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dimulai dengan menyusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, model dan penilaian. Guru menyiapkan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana mentransfer ilmu yang mana bisa menjadi perantara antar guru dan siswa dalam menyampaikan informasi, pengetahuan serta keterampilan. Dalam proses pembelajaran, guru memulai kegiatan dengan membuka salam, kemudian melanjutkannya dengan *ice breaking* untuk menarik semangat siswa untuk belajar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Guru menjelaskan secara umum mengenai materi Bab 7 “Aku dan si Merah” serta tujuan pembelajaran yang akan diberikan. Setelah menjelaskan materi, guru memberikan petunjuk terkait penggunaan media pembelajaran ubur-ubur, di mana telah disiapkan soal-soal yang dibagi menjadi tiga

level yakni *level low* mendapatkan 5 poin, *level leader* 10 poin, dan *high level* 15 poin. Pembagian poin tersebut disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing yang dikombinasikan dengan gambar ubur-ubur yang menggemaskan dan menarik perhatian. Peserta didik pun siap berburu ubur-ubur dan sangat berantusias untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Pada bagian akhir, guru memberikan penilaian kepada siswa.

https://youtu.be/iNrkamE4lc8?si=vLF_FL279JRlI2atz (Novia Rahma, 2023)

Dari hasil pengamatan dan angket yang dibagikan kepada siswa, sebagian besar siswa tampak lebih senang dan termotivasi untuk belajar. Peserta didik yang sebelumnya menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kini menjadi lebih aktif dalam diskusi, bertanya kepada guru, berinteraksi dengan siswa lain dan menunjukkan kemajuan dalam berpartisipasi. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu gaya belajar visual dan kinestetik siswa, yang seringkali terabaikan dalam metode pembelajaran tradisional. Beragamnya media dan cara penyampaian membuat proses belajar

terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Para siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran ubur-ubur mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Cantika dan Hany sebagai perwakilan siswa kelas III, menyatakan bahwa mereka lebih senang mengikuti pembelajaran praktik, serta lebih mudah memahami dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyelesaian soal di buku.

Hasil ini juga selaras dengan penelitian (Hidayah et al., 2024) yang menemukan bahwa metode pembelajaran inovatif yang meningkatkan *self-efficacy* mampu mendorong *self-directed learning*. Dalam konteks ini, media ubur-ubur tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar. Ketika siswa merasa percaya diri, mereka terdorong untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut di luar instruksi guru. Hal ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran inovatif berpotensi menjadi sarana untuk membangun kemandirian belajar sejak jenjang dasar.

Namun, hasil tersebut juga menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada jenisnya, tetapi juga pada cara pengintegrasian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Inayah, dkk, Seorang guru yang kreatif dan mampu mendorong siswa untuk berinteraksi sepenuhnya dengan media akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Guru juga perlu memposisikan diri sebagai fasilitator sekaligus mitra dalam berpikir, bukan sebagai figur yang bersifat otoriter. Dalam perannya, guru bertugas untuk mendukung proses eksplorasi pemikiran siswa serta membantu mereka mengembangkan potensi secara optimal tanpa memberikan penilaian yang bersifat menghakimi. Ketika siswa mencoba mengeksplorasi ide atau gagasan, guru tidak semestinya bertindak sebagai penilai yang menentukan benar atau salah, melainkan sebagai pendamping yang memfasilitasi proses berpikir kritis dan kreatif. (Inayah Adhani Khoirroni et al., 2024)

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting. Bagi guru untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada desain media pembelajaran yang

mampu membangkitkan minat dan kepercayaan diri siswa. Guru diharapkan dapat mengembangkan media serupa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar minat belajar dapat terus terjaga dan berkembang. Bagi siswa, penggunaan media ini memberi pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Sedangkan bagi sekolah, inovasi media pembelajaran seperti ubur-ubur dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung dianggap kurang menarik seperti Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Penerapan media pembelajaran ubur-ubur terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran merupakan solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak, terutama dalam

pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran ubur-ubur efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI Nurul Huda Banjarsari. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas dan uji t berpasangan yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran ubur-ubur. Dengan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menandakan bahwa penggunaan media ubur-ubur memberikan pengaruh positif untuk membuat siswa lebih interaktif dan partisipatif dalam pembelajaran ini. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan nilai, perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Faktor internal dan eksternal terbukti memengaruhi minat belajar siswa, sehingga keduanya perlu

mendapatkan perhatian seimbang dari guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjembatani kebutuhan belajar siswa yang beragam, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran ubur-ubur tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif. Keberhasilan penerapan media ini sangat ditentukan oleh kreativitas pendidik dalam merancang, mengelola, dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, penelitian berikutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pembelajaran ubur-ubur pada mata pelajaran lain di Madrasah Ibtidaiyah, atau di jenjang kelas yang berbeda, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai relevansi dan kebermanfaatan media ini dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperkaya temuan dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., Mujiyanto, M., & Sukisno, S. (2025). PENGARUH SELF EFFICACY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK BERAGAMA BUDDHA. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2 SE-Articles), 980–986.
<https://doi.org/10.56667/dejourna1.v5i2.1522>
- Aminullah, Balqis, R. R., & Hanifah, S. (2023). EFEKTIVITAS TEKNIK MODELING DENGAN PENDEKATAN REBT UNTUK MENINGKATKAN SELF EFFICACY SISWA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MA'ARIF NU KENCONG TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *JEC*, 2(02), 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62097/jec.v2i2.1418>
- Anjani, N. D., Erfan, M., & Angga, P. D. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 602–613.
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. In *Self-efficacy: The exercise of control*. W H Freeman/Times Books/ Henry Holt & Co.
https://www.academia.edu/28274869/Albert_Bandura_Self_Efficacy_The_Exercise_of_Control_W_H_Freeman_and_Co_1997_pdf
- Bella, S., Balqis, R. R., Nisa, N. I., & Muhyidin. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Video Podcast pada Guru TK, RA, PAUD, dan KB, se Kecamatan Kencong, Jombang, dan Gumukmas. *JPMD*, 6(1), 133–145.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58401/jpmd.v6i1.1892>
- Damayanti, E., Azzuri, V. M., Ahmadi, R., & Nofitasari, I. (2024). *Implementasi Teori Kognitif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 9(1), 444–452.
- Dr. Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Tambra23@yahoo.com (ed.); Cetakan ke). PRENADAMEDIA GROUP.
- Dr. H. St. Rodliyah, M. P. (2021). *Pendidikan & Ilmu Pendidikan* (M. P. Prof. Dr. H. Moh. Khusnurridlo (ed.); Cetakan II). IAIN JEMBER Press.
- Evhlin, M. L., Fidhyallah, N. F., & Zakiah, R. (2025). Pengaruh Collaborative Learning dan Self-Efficacy terhadap Learning Motivation Siswa melalui Student Engagement di SMKN 8 Jakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3 SE-Articles), 1855–1865.
<https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.669>
- Hidayah, N., Putri, M., & Arafanianda, S. (2024). The Effect of Blended Learning Method and Self-Efficacy on Students' Self-Directed Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

- Indonesia (JPPI)*, 4(3 SE-Articles), 1001–1015.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.665>
- Inayah Adhani Khoirroni, Nur Avifah Dwi Apriliani, Dhiya Ulhaq Addinillah, Widya Tri Arianti, Destira Ayu Permana, Muhammad Ghulaman Dzaky, Fauzan Al Ansori, Putri Awaliyah, Cahya Adhi Susanto Sumardhi Dwi Putera, & Yoga Aditia Ragil. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ubur-Ubur terhadap Numerasi Siswa Kelas II di SDN 06 Ciputat. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 213–224.
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i1.4976>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3).
<https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Keller, J. M. (2010). *The Arcs Model of Motivational Design BT - Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (J. M. Keller (ed.); pp. 43–74). Springer US.
https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3_3
- Khurin'in Ratnasari, M. P. (n.d.). *STATISTIK PENDIDIKAN (Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS)*.
- Krapp, A. (2002). Structural and dynamic aspects of interest development: theoretical considerations from an ontogenetic perspective. *Learning and Instruction*, 12(4), 383–409.
[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00011-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00011-1)
- Lestari, P., Sari, E. F. P., & Ayu, I. R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 10–20.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Minahasa, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Games Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Gempolan*. 24(7), 28–42.
- Novia Rahma. (2023). *Games Edukasi Matematika Berburu Ubur-ubur*.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, G. M., Kawuryan, S. P., Saptono, B., & Fianto, Z. A. (2024). The Role of Emotional Intelligence in Improving Student Self-Efficacy. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2 SE-Articles), 370–378.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.68257>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
<https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Salsabila, G. V., Bila, S., & Ratnawati, E. (2024).

Penggunaan Media Berburu
Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Mahasiswa
Dalam Kajian Sosial. *JSPH :
Jurnal Sosial Politik Humaniora*,
1(2), 1–8.
[https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2
.1266](https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1266)

Septiana, N. N., Prastowo, A., &
Frasandy, R. N. (2024).
Penggunaan Wordwall Untuk
Menumbuhkan Kemampuan
Berpikir Tingkat Tinggi Peserta
Didik Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Di Madrasah
Ibtidaiyah. *Jurnal Holistika*, 8(1),
71.
[https://doi.org/10.24853/holistika.
8.1.71-85](https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.71-85)

Siti Mutmainah, M. P. (2021).
*Pembelajaran Bahasa Indonesia
untuk calon guru SD/MI* (Cetakan
Pe). Nanopedia.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*
(ALFABETA (ed.); 24th ed.).

Umi Maftuhah. (2025). *Guru Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia*.