

Strategi Inovatif Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran: Studi Kasus di SMPN 3 Jombang

Ahmad Muslimin, Muhamad Khoirur Roziqin*, Septian Ragil Anandita

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: indra@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe teacher innovation in the use of learning media at SMPN 3 Jombang. Using a qualitative case study approach, data were obtained from in-depth interviews with seven teachers. The results of the study indicate a diversity of innovations that combine digital media (educational applications, videos), traditional media, to direct practice methods that are adjusted to student characteristics and materials. The positive impact is seen in increasing student interest in learning, understanding of the material, and activeness. The novelty of this study is the finding that innovation is not only technical, but also integrates an effective local culture-based educational approach. Innovation is supported by facilities, training, and learning communities, but is hampered by time and infrastructure constraints. Teachers overcome this through adaptive strategies such as collaboration and the use of simple media. This study contributes to the understanding of the development of contextual and sustainable media innovations to answer the challenges of 21st century learning.

Keywords: Innovation, Learning Media, Qualitative, SMPN 3 Jombang, Teachers

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan inovasi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran di SMPN 3 Jombang. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, data diperoleh dari wawancara mendalam dengan tujuh guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya keragaman inovasi yang memadukan media digital (aplikasi edukatif, video), media tradisional, hingga metode praktik langsung yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi. Dampak positifnya terlihat pada peningkatan minat belajar, pemahaman materi, dan keaktifan siswa. Kebaruan penelitian ini adalah temuan bahwa inovasi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan pendidikan berbasis budaya lokal yang efektif. Inovasi didukung oleh fasilitas, pelatihan, dan komunitas belajar, namun terhambat oleh kendala waktu dan infrastruktur. Guru mengatasinya melalui strategi adaptif seperti kolaborasi dan penggunaan media sederhana. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman pengembangan inovasi media yang kontekstual dan berkelanjutan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Guru, Inovasi, Kualitatif, Media Pembelajaran, SMPN 3 Jombang

PENDAHULUAN

Inovasi dalam media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa (Aisyah et al., 2025). Media yang inovatif, khususnya berbasis teknologi, mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Inovasi semacam ini menjadi semakin penting seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik di era digital, yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual, audio-visual, dan interaktif (Trikesumawati et al., 2025). Perkembangan teknologi 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk beradaptasi dalam metode dan strategi pembelajaran. Tantangan ini tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga pedagogis. Guru tidak cukup hanya menguasai perangkat teknologi, tetapi juga perlu mampu mengintegrasikannya secara efektif

dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, inovasi bukan sekadar penggunaan alat baru, tetapi juga pendekatan baru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan pendapat dari Kemp & Smellie (Yaumi, 2018), media pembelajaran dapat dibagi menjadi berbagai jenis, seperti media cetak, OHP, perekam audiotape, slide, film, hingga media interaktif. Tujuan utama dari penggunaan media tersebut adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga informasi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan lebih mudah. Berbagai jenis media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran yang bermutu dan efektif di kelas (Prayoga et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi, juga terbukti mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat kesimpulan atau generalisasi (Junaidi, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, hingga aplikasi edukatif seperti Kahoot, Quizizz, dan Canva telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rohmatillah, 2023; Rohmatulloh et al., 2022). Namun, sebagian besar penelitian terkait hanya berfokus pada aspek efektivitas media tertentu melalui pendekatan kuantitatif. Studi-studi tersebut belum banyak mengungkap konteks penerapan inovasi oleh guru dalam situasi nyata di ruang kelas, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala dalam penggunaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Marleny Leasa (2020) mengenai inovasi pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam mendesain video pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam memahami kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana untuk menciptakan media yang menarik dan efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengembangkan video pembelajaran yang mampu menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Temuan ini dapat dijadikan pijakan untuk menelusuri bentuk-bentuk inovasi serupa yang dilakukan guru di tingkat SMP, khususnya di SMPN 3 Jombang (Leasa et al., 2020).

Penelitian yang mengkaji inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran secara mendalam dan kontekstual masih relatif terbatas, terutama pada jenjang SMP negeri yang berada di daerah. Padahal, kondisi nyata di sekolah sangat beragam, baik dari segi fasilitas, kompetensi guru, hingga karakteristik siswa. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk mengungkap bagaimana inovasi dilakukan secara nyata, dengan mempertimbangkan kondisi lokal dan dinamika keseharian guru di sekolah. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada minimnya eksplorasi praktik inovatif guru yang bersifat holistik yakni tidak hanya berfokus pada media, tetapi juga mencakup bentuk inovasi, faktor pendukung, hambatan yang dihadapi, serta strategi adaptasi yang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan kualitatif studi kasus yang mendalam pada salah satu sekolah negeri di Jawa Timur. SMPN 3 Jombang dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini dikenal memiliki komitmen tinggi terhadap pengembangan pembelajaran inovatif. Program komunitas belajar guru (KOMBEL) yang aktif, dukungan kepala sekolah terhadap pengembangan profesional guru, serta penggunaan media digital dalam keseharian pembelajaran menjadikan sekolah ini layak dijadikan studi kasus. Meskipun demikian, belum ada publikasi ilmiah yang mengkaji secara sistematis bagaimana guru-guru di sekolah ini mengembangkan dan menerapkan inovasi media pembelajaran dalam praktik nyata. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pendekatan eksploratif terhadap dinamika inovasi guru secara menyeluruh. Tidak hanya mendokumentasikan jenis media yang digunakan, tetapi juga menggali lebih dalam terkait bagaimana media tersebut dikembangkan, alasan pemilihannya, respons siswa, serta kendala teknis maupun non-teknis yang dihadapi guru. Penelitian ini juga mengeksplorasi peran kolaborasi antar guru dan dukungan institusional dalam mendorong terwujudnya inovasi yang berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoritis, hasil temuan dapat memperkaya pemahaman tentang implementasi inovasi di tingkat sekolah menengah pertama dalam konteks Indonesia. Penelitian ini juga menawarkan pendekatan baru dalam memahami proses inovasi yang tidak hanya berfokus pada hasil (*output*), tetapi juga pada proses dan konteks pelaksanaannya. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan bagi guru, kepala sekolah, maupun pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan. Model inovasi yang ditemukan dari praktik guru di SMPN 3 Jombang dapat direplikasi atau diadaptasi di sekolah lain yang memiliki tantangan dan potensi serupa. Akhirnya, penelitian ini juga memberikan ruang bagi pengembangan kebijakan berbasis bukti (*evidence-based policy*) yang mendukung inovasi pembelajaran dari tingkat akar rumput (*grassroots*), bukan semata-mata berdasarkan pendekatan *top-down*. Dengan menempatkan guru sebagai subjek inovasi, bukan hanya sebagai pelaksana kebijakan, penelitian ini turut memperkuat paradigma bahwa kualitas

pendidikan bertumpu pada kreativitas dan daya juang para pendidik dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi generasi masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan mengeksplorasi pengalaman, perspektif, dan makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terkait. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan analitis, di mana deskriptif berarti menggambarkan fenomena yang terjadi, sementara analitis berarti memaknai dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Nursanjaya, 2021). Creswell dalam (Murdiyanto, 2020) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan fenomena sosial dan masalah manusia, bertujuan untuk memperoleh makna serta karakteristik dari fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Jombang, yang terletak di Jl. Pramuka No. 2, Plandi, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, dengan alasan peneliti melihat adanya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah dari tanggal 2 hingga 10 Juni 2024. Subjek penelitian ini adalah tujuh orang guru dari berbagai mata pelajaran yang telah secara aktif menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria tertentu seperti pengalaman menggunakan teknologi, kemampuan dalam mengembangkan media, serta keterlibatan mereka dalam praktik inovasi pembelajaran (Mauliddiyah, 2021; Solihin, 2021). Kriteria ini membantu peneliti untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam mengenai strategi inovatif yang digunakan.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara semi-terstruktur yang dirancang untuk mengeksplorasi berbagai aspek, seperti jenis media teknologi yang digunakan, proses pengembangan media, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap efektivitas media tersebut. Pedoman wawancara ini telah divalidasi secara *content validity* oleh dua ahli, yaitu seorang dosen pendidikan teknologi dan seorang praktisi guru yang berpengalaman dalam pembelajaran berbasis digital. Validasi dilakukan dengan memberikan draf pedoman wawancara kepada para ahli untuk mendapatkan masukan, dan hasil revisi digunakan untuk memastikan bahwa instrumen sesuai dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru, serta dokumentasi terhadap media yang digunakan, perangkat ajar, dan catatan pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam untuk menjaga keutuhan data. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola atau tema utama (Sitasari, 2022), analisis naratif untuk menggali kisah pengalaman guru secara kronologis dan bermakna (Saefullah, 2024), serta analisis wacana untuk memahami makna yang terkandung dalam interaksi guru dan siswa melalui media pembelajaran.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan empat kriteria trustworthiness menurut Lincoln dan Guba, yaitu *kredibilitas*, *transferabilitas*, *dependabilitas*, dan *konfirmasiabilitas* (Haryoko et al., 2020). Kredibilitas dijaga melalui triangulasi sumber data serta *member checking*, di mana peneliti meminta informan untuk memverifikasi kembali hasil wawancara guna memastikan kebenaran data (Saadah et al., 2022). *Transferabilitas* dicapai dengan memberikan deskripsi yang detail dan kontekstual agar temuan dapat digunakan dalam konteks serupa (Husnullail et al., 2024). *Dependabilitas* dijaga melalui audit proses oleh peneliti eksternal untuk mengevaluasi konsistensi prosedur penelitian (Susanto et al., 2023). Sementara itu, *konfirmasiabilitas* dijamin dengan mendokumentasikan proses pengumpulan dan analisis data secara transparan agar temuan tidak dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti (Luthfiyani & Murhayati, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara tematik, naratif, dan wacana. Prosesnya dimulai dengan transkripsi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dilakukan mengkodekan untuk menemukan tema-tema utama yang relevan. Analisis naratif digunakan untuk menggali pengalaman guru, sementara analisis wacana bertujuan memahami interaksi guru-siswa dalam pembelajaran. Untuk menjaga validitas data, digunakan triangulasi data dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber dan metode (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Selain itu, *member checking* dilakukan dengan mengonfirmasi temuan kepada responden agar interpretasi peneliti sesuai dengan maksud informan. Langkah-langkah ini memperkuat keandalan dan kredibilitas hasil penelitian.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Jombang dengan tujuan mengeksplorasi bentuk-bentuk inovasi media pembelajaran yang diterapkan guru serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan delapan guru dari berbagai mata pelajaran, dokumentasi kegiatan belajar-mengajar, dan konfirmasi melalui *member checking*. Secara umum, ditemukan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru yang menggunakan media digital seperti PowerPoint, video pembelajaran, serta aplikasi edukatif berbasis game (misalnya Wordwall, Quizizz, dan Gimkit) melaporkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dan pemahaman materi. Perbandingan antar mata pelajaran menunjukkan bahwa inovasi cenderung lebih variatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PAI, dibandingkan dengan mata pelajaran eksakta seperti Matematika. Guru Bahasa Indonesia, Bapak Qowiyuddin Shofi, misalnya, memanfaatkan Wordwall dan Flipgrid untuk latihan kosa kata dan menulis naratif, sedangkan guru Matematika masih dominan menggunakan PowerPoint dan kuis lisan.

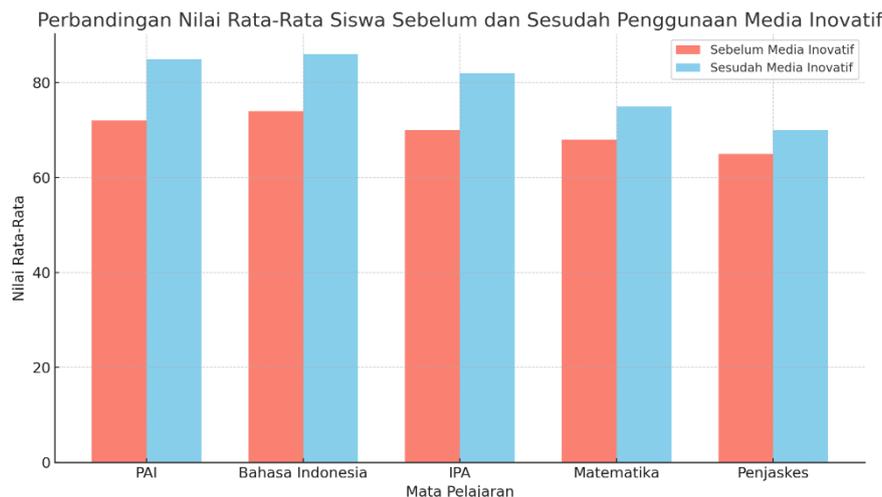
Persepsi siswa yang dihimpun dari wawancara terbatas menunjukkan respons yang umumnya positif. Siswa menyatakan bahwa penggunaan video, game edukatif, dan praktik langsung membuat mereka lebih mudah memahami materi, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Salah satu siswa menyatakan, “Kalau pakai boneka buat praktik salat jenazah, saya lebih paham daripada cuma dengar penjelasan.” Ini menunjukkan bahwa inovasi media tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga pemahaman konseptual dan praktikal. Dari triangulasi data, terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai tugas dan partisipasi kelas yang meningkat dibandingkan sebelum penggunaan media inovatif. Beberapa guru mencatat peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 10–15% setelah integrasi media pembelajaran inovatif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa (Magdalena et al., 2021). Media visual dan digital terbukti mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkrit, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

Tabel 1. Ringkasan Temuan

Mata Pelajaran	Media yang Digunakan	Dampak terhadap Siswa	Kendala yang Dihadapi
PAI	Boneka, kain kafan, video	Lebih aktif saat praktik ibadah, mudah memahami tata cara	Terbatasnya alat peraga, biaya pengadaan media
Bahasa Indonesia	Wordwall, video, teks naratif	Meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam menulis	Butuh waktu lebih untuk desain media
PPKn	Simulasi, kuis interaktif	Membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila dan demokrasi	Terbatasnya waktu dan alat bantu diskusi
Bahasa Inggris	PowerPoint, video, percakapan interaktif	Meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara	Masih rendahnya penguasaan teknologi oleh guru
Matematika	PowerPoint, latihan soal digital	Pembelajaran lebih sistematis dan efisien	Kurangnya media konkret, kurang interaktif
IPA	Simulasi laboratorium digital, eksperimen sederhana, video eksperimen	Meningkatkan pemahaman konsep abstrak, menarik minat siswa	Keterbatasan alat praktik dan koneksi internet
IPS	Video dokumenter, peta digital interaktif, media grafis	Membantu visualisasi peristiwa sejarah dan geografi	Terbatasnya akses ke media digital berkualitas
Penjaskes	Video gerakan, animasi tubuh manusia, demonstrasi langsung	Memudahkan siswa memahami teknik dasar olahraga	Keterbatasan ruang dan alat praktik fisik



Gambar 1. Perbandingan Nilai

Keterkaitan Jenis Media dengan Dampak Belajar

Analisis menunjukkan bahwa jenis media yang digunakan memiliki keterkaitan langsung dengan jenis kompetensi yang ditingkatkan. Misalnya:

1. Media visual dan praktik langsung seperti boneka dan video untuk pelajaran PAI berdampak besar pada pemahaman praktikal keagamaan.
2. Aplikasi game edukatif pada Bahasa Indonesia seperti Wordwall dan Flipgrid meningkatkan kreativitas dan keterampilan ekspresif siswa.
3. Simulasi dan eksperimen digital dalam pelajaran IPA membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti reaksi kimia atau sistem pernapasan.

Hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahamannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan sumber belajar. Berikut adalah visualisasi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media pembelajaran inovatif di berbagai mata pelajaran:

Perbedaan Antar Mata Pelajaran

Terlihat bahwa tingkat inovasi dan efektivitas media berbeda antar mata pelajaran:

1. Mata pelajaran berbasis narasi atau praktik (PAI, Bahasa Indonesia) menunjukkan tingkat inovasi lebih tinggi dan berdampak lebih signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa.
2. Mata pelajaran eksakta seperti Matematika cenderung masih didominasi oleh media presentasi dan soal digital, yang meskipun efisien, dinilai kurang interaktif.
3. Pembelajaran Penjaskes menghadapi kendala fisik dalam hal media, meskipun telah menggunakan video gerakan.

Perbedaan ini mencerminkan bahwa kebutuhan inovasi harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan pembelajaran.

Persepsi Siswa dan Keterlibatan Aktif

Respon siswa menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman. Hal ini konsisten dengan penelitian Rahmawati (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media digital meningkatkan atensi dan retensi siswa pada level SMP. Persepsi siswa menjadi indikator penting bahwa inovasi media tidak hanya instrumen guru, tetapi juga beresonansi dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa.

1. Kendala dan Faktor Penyebabnya

Meskipun manfaatnya signifikan, inovasi media tidak lepas dari kendala:

- a. Fasilitas dan Infrastruktur: Beberapa guru tidak memiliki akses terhadap alat peraga atau koneksi internet yang memadai. Hal ini dipengaruhi oleh faktor organisasi seperti minimnya anggaran pengadaan dan tidak meratanya distribusi perangkat teknologi.
- b. Kompetensi Guru: Beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam penggunaan aplikasi dan perangkat digital. Meskipun mereka berinisiatif mengikuti pelatihan mandiri, keterbatasan waktu menjadi tantangan tersendiri (Sekar, 2024).
- c. Kebijakan dan Dukungan Institusi: Tidak semua sekolah memiliki kebijakan yang mendukung pengembangan media pembelajaran secara sistemik. Guru bekerja secara individual tanpa adanya tim inovasi atau dukungan teknis yang memadai.

2. Konfirmasi atau Kontradiksi terhadap Literatur

Hasil penelitian ini mengonfirmasi sejumlah temuan sebelumnya, khususnya terkait efektivitas media digital dan game edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Setyowati, 2021; Magdalena et al., 2021). Namun, hasil ini juga mengungkap kesenjangan dalam penerapan media inovatif antar mata pelajaran, yang belum banyak disorot dalam studi-studi sebelumnya. Artinya, inovasi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kreativitas guru dan dukungan sistem pendidikan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di SMPN 3 Jombang. Berbagai media interaktif seperti boneka, video, aplikasi berbasis permainan edukatif, serta simulasi digital terbukti efektif dalam membangkitkan motivasi, meningkatkan partisipasi aktif, dan memperkuat pemahaman siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat naratif dan aplikatif seperti PAI dan Bahasa Indonesia. Sebaliknya, pada mata pelajaran eksakta seperti Matematika dan IPA, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan cenderung monoton, sehingga perlu adanya pendekatan media yang lebih relevan dan menarik secara visual maupun praktik.

Secara praktikal, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam mendorong kreativitas penyusunan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan peserta didik. Kepala sekolah juga diharapkan dapat menyediakan dukungan dalam bentuk fasilitas, pelatihan, dan kebijakan sekolah yang mendorong pengembangan inovasi. Sementara itu, pihak dinas pendidikan dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar dalam menyusun kebijakan peningkatan sarana digital dan penguatan kompetensi guru. Dari segi teoritis, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai inovasi media pembelajaran dengan menekankan adanya hubungan antara jenis media yang digunakan dengan capaian kompetensi siswa, serta menyoroti ketimpangan penerapan media antar mata pelajaran yang belum banyak diteliti. Oleh karena itu, studi ini tidak hanya memberikan bukti empiris di lapangan, tetapi juga memperkaya wacana teoretis untuk pengembangan inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3, 388–401. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*.
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(0), 1–23.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Leasa, M., Syam, F. A., Sayyadi, M., & Batlolona, J. R. (2020). Inovasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mendesain Video Pembelajaran. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 80. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.10454>
- Luthfiyani, P. W., & Murhayati, S. (2024). *Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif*. 8, 45315–45328.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). Pendekatan Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 56–70.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Yogyakarta Press.

- Nursanjaya. (2021). Understanding Qualitative Research Procedures: A Practical Guide to Make It Easier for Students. *Negotium: Journal of Business Administration science*, 04(01)
- Prayoga, A., Asari, N. A., Ramadhania, J. A., & ... (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Pancasila and Civic 2* (3), 15–20. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(2), 409. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1300>
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning). *Biodik*, 08, 139–146.
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama dan Keberagaman dalam Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195–211. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1428>
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif. *Forum Ilmiah*, 19, 77.
- Solihin, E. (2021). *Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan*. Pustaka Ellios.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jjrs.v2i1.3749>
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. Prenadamedia Group.