



Desain Media Pembelajaran Berbasis *Hypnoteaching* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bumi di Kelas V SD

Warto^{1(*)}, Achmad Buchori², Ngatmini³

^{1,2,3}Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

Received : 25 Feb 2025
Revised : 30 Mar 2025
Accepted : 5 Mei 2025

Abstract

Addressing fifth-grade students' challenges in comprehending abstract geological concepts such as Earth's layers, water cycles, and tectonic plate movements, this study focuses on designing *hypnoteaching*-integrated learning media for the "Let's Get to Know Our Earth" material. Utilizing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, the analysis and design stages were prioritized. Needs assessments via classroom observations, teacher interviews, and literature reviews revealed gaps in students' conceptual grasp of dynamic Earth processes. The developed media a twenty minute educational video combines animated visualizations, suggestive narratives, and interactive pedagogical components tailored to elementary learners. Structured into introduction, core content delivery, group activities, quizzes, and motivational closure, the resource aligns with cognitive and engagement needs of young students. Preliminary teacher validations underscore its effectiveness in capturing attention, fostering motivation, and clarifying complex scientific phenomena. This innovation presents a potential alternative for enhancing IPAS (Natural and Social Sciences) instruction, promoting interactive learning experiences. Further studies are encouraged to empirically test the media's efficacy in classroom applications and investigate its adaptability to diverse subject matters.

Keywords: *hypnoteaching*; learning media; ADDIE model; IPAS; elementary education

(*) Corresponding Author: wartocahbrebes@gmail.com

How to Cite: Warto, W., Buchori, A., & Ngatmini, N. (2025). Desain Media Pembelajaran Berbasis *Hypnoteaching* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bumi di Kelas V SD. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (1): 203-209.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas pendidikan dapat diukur melalui kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Materi "Mari Berkenalan dengan Bumi Kita" yang diajarkan pada kelas V Sekolah Dasar (SD) merupakan topik dasar dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tetapi banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Materi tersebut bersifat abstrak sehingga memerlukan visualisasi yang mendukung (Mayer, 2009). Permasalahan ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan media statis, yang cenderung kurang menarik perhatian siswa (Munawir, Salsabila, & Nisa, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Abidin, 2021). Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah media berbasis *hypnoteaching*. Pendekatan ini memanfaatkan bahasa sugestif, afirmasi positif, serta visualisasi yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik (Hajar, 2011). Penggunaan metode *hypnoteaching* telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan pemahaman konsep abstrak (Noer, 2010). Studi yang dilakukan oleh BavaHarji, Alavi, dan Letchumanan (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan dukungan narasi yang jelas dan visual yang menarik mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan (BavaHarji, Alavi, & Letchumanan, 2014).

Observasi awal yang dilakukan di salah satu SD di Brebes mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih terbatas. Guru cenderung menggunakan media gambar statis seperti peta dan globe. Media tersebut



kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga siswa menjadi pasif selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru kelas V juga menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep lapisan bumi, penampakan permukaan bumi, dan siklus air. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Maria et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *hypnoteaching* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”. Perancangan media dilakukan melalui penerapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan fokus pada tahap analisis dan perancangan. Model ADDIE dipilih karena menawarkan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan media pendidikan (Sugiyono, 2018).

Penelitian terkait yang dilakukan oleh Dyani (2020) mengenai pengembangan media kotak belajar berbasis visual menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik (Dyani, 2020). Selain itu, Ridwan (2019) mengembangkan media interaktif berbasis *Adobe Flash* yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 66% (Ridwan, 2019). Kendati demikian, penggunaan pendekatan *hypnoteaching* masih jarang diterapkan pada materi IPAS di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan merancang media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil dari perancangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mendukung proses pengajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini difokuskan pada tahap analisis dan perancangan media pembelajaran berbasis *hypnoteaching* untuk materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita” di kelas V Sekolah Dasar. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sugiyono, 2018).



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, karakteristik siswa, materi yang sulit dipahami, serta kendala dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui observasi di kelas V SD Negeri Songgom 01 dan wawancara dengan guru kelas yang mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep lapisan bumi, penampakan permukaan bumi, dan siklus air. Guru selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dengan bantuan media gambar statis seperti peta dan globe yang kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga siswa cenderung pasif



dan kurang termotivasi. Analisis kebutuhan ini diperkuat dengan studi literatur dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan narasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak (BavaHarji et al., 2014; Mayer, 2009).

Tahap perancangan dilakukan setelah kebutuhan pembelajaran diidentifikasi. Desain media dirancang untuk menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar. Media yang dirancang berupa video pembelajaran berbasis *hypnoteaching* yang memadukan animasi visual, narasi sugestif, dan musik latar yang mendukung suasana belajar. *Storyboard* disusun sebagai acuan dalam pembuatan video, dengan mempertimbangkan alur penyampaian materi yang sistematis. Setiap segmen dalam video dilengkapi dengan narasi yang menggunakan bahasa sederhana, afirmasi positif, dan visualisasi konsep seperti rotasi bumi, pergerakan lempeng, dan siklus air. Warna-warna cerah digunakan dalam animasi untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep yang disampaikan.

Pembuatan video dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video seperti *CapCut Pro* untuk pengeditan visual dan juga untuk perekaman suara narator. Narasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V, dengan kalimat-kalimat yang membangun suasana positif dan memotivasi, seperti “Kalian pasti bisa memahami ini!” atau “Mari kita jelajahi bumi dengan semangat!”. Penyesuaian visual dan audio dilakukan untuk memastikan keterpaduan antara tampilan visual, suara, dan konten pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak (Hajar, 2011; Noer, 2010).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, panduan wawancara untuk memperoleh data dari guru, serta catatan lapangan yang digunakan untuk mendokumentasikan seluruh proses penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini tidak menggunakan rumus statistika yang kompleks karena fokus utamanya adalah pada tahap perancangan media, bukan pada pengujian efektivitas yang akan dilakukan pada penelitian lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini memaparkan proses perancangan media pembelajaran berbasis *hypnoteaching* untuk materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita” pada siswa kelas V SD Negeri Songgom 01. Hasil penelitian disajikan secara rinci yang meliputi hasil analisis kebutuhan, hasil perancangan media, serta tampilan akhir media yang telah dikembangkan. Penyajian hasil didukung oleh data dalam bentuk tabel dan gambar untuk memperjelas temuan penelitian.

1. Hasil analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Berdasarkan hasil observasi di kelas V, ditemukan bahwa 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep lapisan bumi, penampakan permukaan bumi, dan siklus air. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa media yang digunakan selama ini hanya berupa gambar statis yang kurang menarik perhatian siswa. Studi literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan narasi dapat meningkatkan pemahaman konsep (BavaHarji et al., 2014; Mayer, 2009). Tabel 1 menunjukkan ringkasan hasil observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media yang dirancang.



Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Partisipasi Siswa Sebelum Penggunaan Media

No	Aspek yang Diamati	Persentase Siswa (%)
1	Perhatian selama pembelajaran	55%
2	Keaktifan bertanya	42%
3	Pemahaman konsep	30%
4	Motivasi belajar	48%

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa perhatian, keaktifan, dan pemahaman siswa masih tergolong rendah. Hal ini menjadi dasar perlunya pengembangan media yang lebih interaktif dan menarik.

2. Hasil perancangan media pembelajaran

Tahap perancangan dimulai dengan penyusunan *storyboard*, pemilihan animasi, serta pembuatan naskah narasi. Media yang dirancang berupa video pembelajaran berdurasi dua puluh menit dengan memadukan animasi visual, narasi sugestif, dan musik latar yang mendukung suasana belajar. Konten video meliputi pengenalan lapisan bumi, pergerakan lempeng, dan siklus air. *Storyboard* disusun untuk memastikan penyampaian materi tersaji secara sistematis.

Tabel 2. Contoh Tampilan *Storyboard* Media Pembelajaran

Durasi	Visual	Audio	Deskripsi Konten
06:00–07:30		Narator menjelaskan bentuk permukaan Bumi diiringi musik latar yang menenangkan.	Penjelasan Konsep Animasi menunjukkan bentuk permukaan Bumi, seperti gunung, lembah, dan lautan, dengan narasi informatif.
07:30–09:00		Narator menjelaskan proses siklus air dengan nada menenangkan, disertai efek suara air.	Siklus Air Animasi menggambarkan tahapan siklus air dengan visualisasi sederhana.
09:00–10:30		Narator menjelaskan pergerakan lempeng Bumi, diiringi musik latar yang tenang.	Pergerakan Lempeng Bumi Visualisasi pergerakan lempeng dan dampaknya pada pembentukan gunung serta gempa bumi.
10:30–12:00		Narator mengajak siswa membayangkan diri mereka berada di tempat tersebut.	Visualisasi Terpandu Siswa diajak membayangkan berada di puncak gunung atau dasar laut, sambil merasakan pengalaman tersebut.

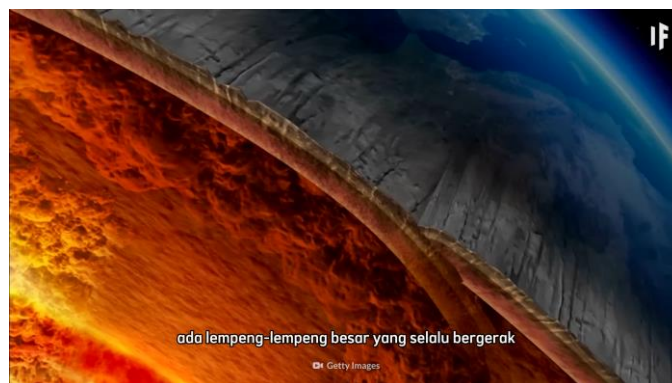


Visualisasi dalam video didesain dengan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Narasi menggunakan bahasa sederhana yang dilengkapi afirmasi positif seperti “Ayo, kita jelajahi bumi!” atau “Kalian luar biasa karena sudah memahami ini!”. Ilustrasi pergerakan rotasi bumi, lapisan-lapisan bumi, dan siklus air divisualisasikan dengan animasi yang mudah dipahami.

3. Tampilan akhir media yang dihasilkan

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video berdurasi dua puluh menit dengan struktur yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang. Video dimulai dengan pembukaan di mana guru menyapa siswa dengan latar belakang animasi kelas untuk menarik perhatian dan membangun kedekatan emosional. Pada bagian pengenalan, ditampilkan animasi rotasi bumi dengan warna cerah disertai narasi sugestif yang memotivasi siswa untuk memahami pentingnya mempelajari bumi. Selanjutnya, bagian utama berisi penjelasan tentang lapisan-lapisan bumi yang divisualisasikan dengan animasi berwarna untuk memudahkan pemahaman konsep yang abstrak. Penampakan permukaan bumi diperlihatkan melalui animasi pegunungan, lautan, dan dataran yang dirancang untuk menunjukkan keberagaman bentang alam. Bagian penutup menampilkan rangkuman materi dengan teks berjalan, diiringi ucapan motivasi untuk memberikan semangat kepada siswa.

Durasi masing-masing segmen telah disesuaikan untuk menjaga fokus dan perhatian siswa, yaitu lima menit untuk pembukaan, dua menit setengah untuk pengantar materi dan penjelasan konsep pengenalan bumi, satu menit setengah untuk penjelasan siklus air, satu menit setengah untuk pergerakan lempeng bumi, satu menit setengah untuk visualisasi terpadu, satu menit setengah untuk kegiatan kelompok, satu menit setengah untuk presentasi kelompok, dua menit untuk metafora dan cerita, satu menit review materi, satu menit kuis interaktif, dan satu menit untuk penutup dan doa. Narasi menggunakan bahasa sederhana dan afirmasi positif seperti “Ayo, kita jelajahi bumi!” dan “Kalian hebat telah memahami bagian ini!”. Visualisasi dilengkapi dengan warna cerah dan animasi dinamis yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Musik latar yang digunakan memiliki tempo yang menyenangkan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman.



Gambar 2. Cuplikan Tampilan Video Media Pembelajaran

Hasil akhir media ini telah melalui proses peninjauan internal untuk memastikan keterpaduan antara visual, narasi, dan konten materi. Guru yang dilibatkan dalam validasi awal menyatakan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan berpotensi meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *hypnoteaching* yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”. Media ini dirancang untuk



mengatasi kesulitan siswa kelas V dalam memahami konsep abstrak seperti lapisan bumi, siklus air, dan pergerakan lempeng. Kesulitan ini sebelumnya teridentifikasi melalui hasil analisis kebutuhan yang mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam memahami materi ketika disampaikan menggunakan metode konvensional. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Mayer (2009), yang menegaskan bahwa penggunaan media visual yang dipadukan dengan narasi dapat meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks (Mayer, 2009). Penelitian oleh BavaHarji et al. (2014) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memperbaiki retensi informasi siswa secara signifikan (BavaHarji et al., 2014).

Desain media pembelajaran ini menggabungkan animasi visual, narasi sugestif, dan musik latar yang ramah anak. Penggunaan narasi dengan afirmasi positif seperti “*Ayo, kita jelajahi bumi!*” terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hajar (2011), yang menyatakan bahwa pendekatan *hypnoteaching* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan bahasa sugestif (Hajar, 2011). Selain itu, penyisipan cerita dan metafora di dalam video turut mendukung pemahaman konsep melalui pendekatan emosional, sesuai dengan temuan Mutyati et al. (2023), yang menyoroti pentingnya koneksi emosional dalam proses belajar (Mutyati et al., 2023).

Media ini juga dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan kelompok dan kuis interaktif. Keterlibatan siswa dalam aktivitas ini meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis mereka, sebagaimana yang dilaporkan oleh Ramadhani, Ramadani, Ika, & Viratama (2025), yang menemukan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim (Ramadhani, Ramadani, Ika, & Viratama, 2025). Penambahan sesi kuis interaktif di akhir pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pemahamannya, sejalan dengan penelitian Dyani (2020) yang menunjukkan bahwa evaluasi interaktif dapat memperkuat pemahaman materi (Dyani, 2020).

Penggunaan warna cerah dan animasi dinamis yang sesuai dengan karakteristik siswa usia 10–11 tahun berhasil menarik perhatian dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran. Hal ini mendukung teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyebutkan bahwa visualisasi yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan memori jangka panjang peserta didik (Mayer, 2009).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks. Meski demikian, penelitian ini masih berfokus pada tahap perancangan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media ini secara langsung dalam pembelajaran di kelas serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Penutup Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *hypnoteaching* yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”; media ini berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti lapisan bumi, siklus air, dan pergerakan lempeng melalui visualisasi yang menarik, narasi sugestif, dan penggunaan warna cerah yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V; penggunaan afirmasi positif dalam narasi video terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran; kegiatan kelompok dan kuis interaktif yang disisipkan dalam media ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga membantu penguatan pemahaman konsep; hasil validasi awal oleh guru menunjukkan bahwa



media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi positif bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual di tingkat sekolah dasar; media yang dikembangkan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Prospek pengembangan dari hasil penelitian ini mencakup uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa; pengembangan lebih lanjut juga dapat diarahkan pada penyempurnaan konten, penambahan fitur interaktif yang lebih canggih, serta adaptasi untuk mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik materi serupa. Penelitian lanjutan diharapkan dapat memperluas aplikasi media ini di berbagai jenjang pendidikan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57–67.
- BavaHarji, M., Alavi, Z. K., & Letchumanan, K. (2014). Captioned Instructional Video: Effects on Content Comprehension, Vocabulary Acquisition and Language Proficiency. *English Language Teaching*, 7(5), 1–16.
- Dyani, A. G. (2020). *Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Hajar, I. (2011). Hypno Teaching: Memaksimalkan Hasil Proses Belajar-Mengajar dengan Hipnoterapi. *Yogyakarta: Diva Press. hypnoteaching strategy to improve students writing ability. Dinamika Ilmu*, 15(2), 185–199.
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 917–924.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12.
- Mutyati, M., Astuti, M., Kartika, A. D., Dwitasari, B. D., Rahmadanti, A., Dewi, A. S., & Ibrahim, I. (2023). Pentingnya Pemahaman Emosi Dalam Proses Pembelajaran di MI Al-Masrhi Pangkalan Balai-Banyuasin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1198–1208.
- Noer, M. (2010). Hypnoteaching for success learning. *Yogyakarta: Pedagogia*, 17, 15.
- Ramadhani, D. A., Ramadani, N. O., Ika, N. F. A., & Viratama, P. (2025). Peningkatan Media Belajar yang Menarik Melalui Aplikasi Quizz untuk Meningkatkan (Kekompakan, Kreatifitas, Berpikir Kritis) pada Siswa di Tingkat SD/MI. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 119–131.
- Ridwan, M. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*. IAIN Tulungagung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.