



Pengaruh Media *Smart Box* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Warisan Budaya Sunda dalam Pembelajaran IPAS di SDIT Al Hafiz

Alda Wiharja^{1*}, Azi Matur Rahmi¹

¹ Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3185>

Article Info:

Received : 18 Juli 2026
Revised : 12 Agustus 2026
Accepted : 19 Agustus 2026
Published : 21 September 2026

Correspondence:

Alda Wiharja

Phone:

Abstract: Interest in learning is one of the key factors influencing students' engagement in the learning process and their success in achieving learning objectives. However, fourth-grade students' interest in the topic of Sundanese Cultural Heritage within the IPAS curriculum at SDIT Al Hafiz remains relatively low, necessitating the use of concrete and interactive learning media. This study aims to determine students' interest in learning after using the Smart Box medium, the effect of the Smart Box medium on students' interest in learning, and the implementation of the learning process. This study used a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The study sample consisted of 40 students, namely 20 students in the experimental class and 20 students in the control class, using a saturation sampling technique. Data collection was conducted through learning interest questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of learning using the Smart Box media achieved a 100% success rate, categorized as "very good." The average learning interest in the experimental class increased from 31.35 to 36.05. The results of the independent samples t-test showed a significance value of 0.003 (< 0.05) and an effect size of 0.999, which falls into the large category, indicating that the Smart Box medium has a significant effect on students' learning interest. This study is expected to serve as an alternative innovative learning medium to increase learning interest and support the preservation of Sundanese Cultural Heritage in IPAS learning.

Keywords: Smart Box Medium; Learning Interest; Sundanese Cultural Heritage.

Citation: Wiharja, A., & Rahmi, A. M. (2026). Pengaruh Media Smart Box terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Warisan Budaya Sunda dalam Pembelajaran IPAS di SDIT Al Hafiz. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5630-5634. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3185>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam pendidikan sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif serta

memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Salah satu mata pelajaran yang menerapkan prinsip tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan potensi, dan memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Salah satu materi yang relevan dengan tujuan tersebut adalah warisan budaya Sunda. Pembelajaran mengenai warisan budaya dapat menjadi sarana untuk mengenalkan keberagaman budaya kepada siswa sekaligus

menumbuhkan rasa menghargai dan menjaga budaya lokal.

Namun, minat siswa terhadap pembelajaran warisan budaya lokal masih menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Perkembangan globalisasi dan teknologi yang semakin pesat memungkinkan budaya asing lebih mudah dikenal oleh generasi muda. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa semakin kurang mengenal budaya lokal dan berbagai tradisi yang ada di lingkungan mereka. Rendahnya minat terhadap budaya lokal juga dapat berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama ketika materi disampaikan menggunakan metode yang kurang bervariasi.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B di SDIT Al Hafiz pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya Sunda. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat, serta belum menunjukkan keterlibatan yang optimal selama pembelajaran. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya Sunda belum optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan media konkret juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman langsung dan objek yang diamati dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, media yang mampu menghadirkan materi warisan budaya secara visual, konkret, dan interaktif berpotensi meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Smart Box. Media Smart Box merupakan media pembelajaran konkret yang dapat dirancang untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk informasi dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Dalam konteks materi warisan budaya Sunda, Smart Box dapat digunakan untuk menyajikan informasi mengenai berbagai bentuk budaya lokal secara lebih konkret dan menarik sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi melalui penjelasan guru dan buku teks, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran juga didukung oleh penelitian terdahulu.

Nafi'ah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Sejalan dengan penelitian tersebut, Haifa dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box pada materi budaya dapat membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan minat belajar. Selain penggunaan media, integrasi budaya dan kearifan lokal dalam pembelajaran juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media Smart Box terhadap minat belajar siswa pada materi warisan budaya Sunda dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian mengenai Smart Box sebelumnya lebih banyak membahas peningkatan minat, keaktifan, atau pemahaman siswa pada konteks materi tertentu, sehingga diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaannya pada materi warisan budaya Sunda. Celah penelitian tersebut menjadi dasar penting untuk menguji penggunaan media Smart Box dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Smart Box terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi warisan budaya Sunda dalam pembelajaran IPAS di SDIT Al Hafiz. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media pembelajaran konkret dan interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, kontekstual, dan melibatkan siswa secara aktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental. Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *Smart Box*, sedangkan kelas kontrol menggunakan LKS. Kedua kelompok diberikan angket sebelum dan angket sesudah pembelajaran untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Al Hafiz, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 40 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas IV B sebanyak 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV A sebanyak 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Instrumen utama penelitian berupa angket minat belajar yang terdiri atas 15 pernyataan

berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Data pendukung diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*. Pengujian hipotesis

dilakukan menggunakan *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, besarnya pengaruh media *Smart Box* terhadap minat belajar dianalisis menggunakan *effect size* Cohen's *d*. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta besarnya pengaruh penggunaan media *Smart Box*.

Hasil dan Diskusi

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Shapiro Wilk			Kesimpulan
		Statistic	df	Sig.	
Minat Belajar Siswa	Kontrol (sebelum)	0,982	20	0,962	Normal
	Kontrol (sesudah)	0,976	20	0,876	Normal
	Eksperimen (sebelum)	0,953	20	0,422	Normal
	Eksperimen (sesudah)	0,954	20	0,436	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi angket sebelum kelas kontrol sebesar 0,962, angket sesudah kelas kontrol sebesar 0,876, angket sebelum kelas eksperimen sebesar 0,422, dan angket sesudah kelas eksperimen sebesar 0,436. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogen (Angket Sebelum dan Angket Sesudah)

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Kesimpulan
Angket sebelum	0,394	0,534	Homogen
Angket sesudah	2,639	0,113	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada angket sebelum sebesar 0,534, sedangkan pada angket sesudah sebesar 0,113. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Smart Box*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, minat belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami

peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Box*. Rata-rata (mean) minat belajar siswa meningkat dari 31,35 pada angket sebelum menjadi 36,05 pada angket sesudah, atau mengalami peningkatan sebesar 4,70 poin. Persentase minat belajar juga meningkat dari 52,25% menjadi 60,08%, sehingga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media *Smart Box*.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistika	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Siswa (N)	20	20
Nilai Minimum	26	32
Nilai Maksimum	40	39
Nilai Rata-rata (Mean)	33,35	36,05
Persentase	55,58%	60,08%
Standar Deviasi	3,216	2,064

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Smart Box* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran mengenai Warisan Budaya Sunda. Media *Smart Box* juga menyajikan materi secara konkret dan interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi serta mendorong keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Furqon (2024) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan adanya dorongan atau keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk belajar. Minat belajar berperan dalam

meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media *Smart Box* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa selama mempelajari materi Warisan Budaya Sunda.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Smart Box*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata (mean) dari 31,35 menjadi 36,05 serta persentase minat belajar dari 52,25% menjadi 60,08%.

Pengaruh Penggunaan Media *Smart Box* terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples t-test

Variabel	Sig. (2 tailed)	Batas Signifikasi	Keputusan	Kesimpulan
Minat Belajar	< 0,003	0,05	H ₀ ditolak	H ₁ diterima

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2 tailed) sebesar < 0,003, yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hasil tersebut diperkuat oleh statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksperimen setelah pembelajaran sebesar 36,05, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata sebesar 33,35. Selain itu, persentase minat belajar pada kelas eksperimen mencapai 60,08%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 55,58%. Besarnya pengaruh penggunaan media *Smart Box* juga diperkuat oleh uji *effect size* yang memperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,999. Berdasarkan kriteria Cohen's, nilai tersebut termasuk dalam kategori *large effect*, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Sanjaya dkk., 2024) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika siswa lebih mudah memahami materi melalui benda nyata, pengalaman langsung, dan media yang bersifat konkret. Sejalan dengan pendapat tersebut, Huliatusina (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif. Dalam penelitian ini, media *Smart Box* digunakan untuk menyajikan materi Warisan Budaya Sunda secara lebih konkret dan interaktif sehingga membantu siswa memahami materi serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nafi'ah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian Haifa dkk.

(2025) juga menunjukkan bahwa penerapan media *Smart Box* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi budaya melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi Warisan Budaya Sunda.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi Warisan Budaya Sunda di SDIT Al Hafiz. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta didukung oleh hasil uji hipotesis dan nilai *effect size* yang menunjukkan pengaruh dalam kategori besar.

Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Smart Box*

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* pada kelas eksperimen memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, baik itu pada lembar observasi guru maupun siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dilaksanakan secara optimal. Guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar, sedangkan siswa dapat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran secara aktif menggunakan media *Smart Box*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Latifah & Sunanto (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi maupun interaksi langsung. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Septiani dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Keterlaksanaan

pembelajaran yang mencapai kategori sangat baik menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu mendukung interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi Warisan Budaya Sunda dalam pembelajaran IPAS di SDIT Al Hafiz. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan mencapai 36,05 (60,08%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 33,35 (55,58%). Hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Besarnya pengaruh berdasarkan Cohen's d sebesar 0,999 termasuk kategori besar. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* memperoleh persentase 100% pada observasi guru dan siswa dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media *Smart Box* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Warisan Budaya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, dosen pembimbing, pihak SDIT Al Hafiz, guru, siswa, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian hingga artikel ini dapat diselesaikan.

Referensi

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fitriyani, D., & Falah, I. F. (2025). Pengaruh penggunaan media Smart Box terhadap keaktifan belajar siswa pada muatan IPAS kelas V SD. *Primary Education Journals*, 5(3), 962-969. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.5823>
- Furqon, M. (2024). Minat belajar. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Haifa, S., Hanikah, & Darmini, M. (2025). Pengembangan media Smart Box untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi tradisi dan budaya di kelas III SDN 1 Lemahabang. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 711-722.
- Huliatunisa, Y. (2022). Dasar pengembangan kurikulum sekolah dasar. CV Jejak.
- Latifah, S., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Mansyur. (2017). Keterampilan dasar mengajar dan penguasaan kompetensi guru (suatu proses pembelajaran micro). *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 21(1).
- Nafi'ah, K. S., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. (2025). Peran media Smart Box dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 170-183. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2361>
- Rosidi, A. (2020). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Sunda. *Kiblat Buku Utama*.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Septiani, E., Kirani, N. S., Riyadi, S. A., & Wahyudi, A. (2025). Mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui teknologi dan media interaktif. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1).
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48-53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>