

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 176 Pekanbaru

Nadia Farhiza¹, Laili Rahmi², Leny Julia Lingga³

¹ Universitas Islam Riau (UIR), Indonesia; nadiafarhiza02@gmail.com

² Universitas Islam Riau (UIR), Indonesia; rahmi_emybio@edu.uir.ac.id

³ Universitas Islam Riau (UIR), Indonesia; lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id

Received: 18/05/2023

Revised: 26/07/2023

Accepted: 19/08/2023

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of audio-visual media on students' learning motivation in science subjects in grade 5 SDN 176 Pekanbaru. This research is a type of quasi-experimental research, with a non-equivalent control group research design. The population in this study were all 5th grade students at SDN 176 Pekanbaru. The sample of this research was students in grades 5A and 5B, totaling 66 students at SDN 176 Pekanbaru. Determination of the sample using purposive sampling technique. The results showed that from the results of calculating students' learning motivation data, it was obtained that sig (2-tailed) = 0.000, indicating that the level of sig (2-tailed) = 0.000 is below the sig value. 5% or (0.000 < 0.05), so that Ho is rejected, Hi is accepted. This means that there is an effect of the use of audio-visual media on student motivation. Then, seen from the acquisition of the average value of students' learning motivation results, it shows that the average score of learning using audio-visual media is 88.21, which is higher than the average group of students who do not use audio-visual media, which is 75.48. Therefore, it can be concluded that the learning motivation obtained by groups of students who study using audio-visual media is better than groups of students who do not use audio-visual media.

Keywords

Audiovisual media; motivation to learn; Science Subjects

Corresponding Author

Nadia Farhiza

Universitas Islam Riau (UIR), Indonesia; nadiafarhiza02@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Guru merupakan seorang pendidik yang menjadi tokoh panutan serta contoh suri tauladan bagi siswa dan lingkungan sekitarnya. Selain berfungsi sebagai panutan, guru juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena tanggung jawab utama guru adalah untuk mengajar, membimbing, mendidik, melatih, menilai, dan mengevaluasi murid sehingga mampu mengembangkan potensinya baik dari segi pengetahuan maupun karakter (Arianti, 2020: 2).

Guru mempunyai peran penting sebagai motivator tercapainya keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pemberian pembelajaran kepada siswa tergantung kepada kelancaran interaksi, komunikasi dan kompetensi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru



di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa media visual, audio, maupun audio visual (Nurgiansah, 2022: 1529).

Media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi (Bastari, 2022: 64). Media diartikan sebagai suatu alat bantu dalam mendistribusikan konten pendidikan. Untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, materi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan media serta terhindar dari kejenuhan (Tafoano, 2018: 103).

Penggunaan media pembelajaran mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa serta merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru (Azizah, 2018: 20). Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar. Sehingga pada proses pembelajaran dengan adanya motivasi belajar dapat menghasilkan suatu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan antusias dalam belajar pada diri peserta didik. Inilah sebabnya motivasi sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran karena melalui motivasi peserta didik mampu mencapai tujuan yang ingin dicapainya.

Metode pembelajaran pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih bersifat konvensional. Pembelajaran materi organ gerak hewan dan manusia masih terkendala ketersediaan alat peraga sehingga dibutuhkan aplikasi media belajar yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Herlianus, 2022: 12). Media merupakan sarana yang sangat perlu digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami suatu mata pelajaran. Efisiensi penggunaan media sebagai alat sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membantu media. Tugas pengajar dalam memberikan informasi atau bahan ajar digantikan dengan media pembelajaran (Nikmah, 2018: 6). Khususnya pada materi organ gerak hewan. Pada materi ini, jika guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah maka siswa akan sulit memahami macam-macam organ gerak hewan. Akan tetapi, jika guru memanfaatkan media di dalam proses pembelajaran seperti penggunaan audio visual maka siswa akan lebih mudah memahami dan tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 176 Pekanbaru bersama guru wali kelas 5 mengenai masalah-masalah yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu bahwa kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diberikan sehingga menyebabkan nilai hasil belajar menurun. Banyak peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan hanya sibuk bermain sendiri, saling berbicara bersama temannya satu sama lain dan mengganggu temannya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan itu dilakukan pada saat pembelajaran IPA. Hal tersebut terjadi dalam proses pembelajaran disebabkan karena motivasi belajar siswa yang kurang

jika melakukan pembelajaran dengan motivasi yang kurang maka akan memperoleh hasil belajar yang kurang juga. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan beberapa alat peraga yang ada di sekolah. Guru kurang memberikan ruang untuk siswa dapat bereksperimen sehingga motivasi siswa untuk belajar sangat menurun. Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA berdampak pada hasil belajar siswa sehingga nilai yang diperoleh sebagian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Guru juga menyatakan bahwa guru kurang menggunakan media di dalam proses pembelajaran IPA. Dari hasil observasi awal peneliti, peneliti melihat bahwa sarana dan prasarana sudah cukup memadai. Hal ini terlihat dengan adanya kipas angin di dalam kelas, infocus dan speaker yang di miliki sekolah. Akan tetapi, guru menyatakan bahwa guru kurang memanfaatkan media tersebut dikarenakan media tersebut hanya ada 3 di sekolah dan diletakkan dikantor. Jadi ketika guru akan menggunakan infocus, maka guru harus mengambil infocus tersebut di dalam kantor. Penggunaan infocus akan memakan waktu sehingga guru jarang memanfaatkan infocus di dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA.

Permasalahan yang peneliti uraikan sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Angreiny (2020: 43) yang menyatakan bahwa penggunaan media di sekolah SD Negeri Bontoramba masih sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku paket. Dampak yang terjadi membuat siswa menjadi bosan, dan kurang bersemangat sehingga menjadi kurang tertarik pada pembelajaran. Selain itu, pada mata pelajaran IPA, Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh guru adalah 70, dan dari hasil belajar dua rombel kelas V, sebanyak 68,97% siswa tidak mencapai target KKM. Penelitian selanjutnya yaitu Maheswari (2021: 2532) yang menyatakan bahwa penggunaan media terlihat sangat sederhana, pembelajaran yang disajikan hanya dengan gambar yang terdapat dalam buku siswa, motivasi belajar masih rendah, serta siswa belum mampu menghubungkan materi IPA dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dampak yang terjadi menyebabkan siswa kurang antusias, cenderung bosan dengan pembelajaran, dan kurang bersemangat sehingga membuat pembelajaran kurang diminati. Kemudian, Azizah (2022: 11), menyatakan bahwa pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan beberapa alat peraga yang ada di sekolah. Guru kurang memberikan ruang untuk siswa dapat bereksperimen sehingga motivasi siswa untuk belajar sangat menurun. Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA berdampak pada hasil belajar siswa sehingga nilai yang diperoleh sebagian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menyikapi permasalahan di atas, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu penggunaan media audio visual.

Aeniyah (2021: 890) menyatakan bahwa media audiovisual dapat mempermudah seseorang dalam menginformasikan dan memudahkan dalam memperoleh suatu pelajaran serta dapat menghindarkan dari salah pengertian. Selanjutnya siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan individu. Materi pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan siswa. Media audiovisual juga berisi suara dan gambar yang dapat mengundang perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Meliya (2017: 9), yang menjelaskan bahwa media audiovisual yakni media yang memiliki tampilan unsur gambar serta suara secara bersamaan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* (kuasi eksperimen atau eksperimen semu) dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 di SDN 176 Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 176 Pekanbaru yang beralamat di Jl.Cemara Kipas IV, Delima, Kec.Tampan, Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2023 yang terhitung selama 1 bulan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive* untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian dari ketiga kelas yang ada di SDN 176 Pekanbaru dengan memenuhi kriteria seperti jumlah siswa yang tidak jauh berbeda, jenjang pendidikan wali kelas V, lama guru mengajar, sarana prasarana setiap kelas. Berdasarkan kriteria, maka diambil 2 kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 55 siswa. Sedangkan penggunaan teknik *random* dilakukan untuk menentukan kelompok siswa yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pemilihan menggunakan secarik kertas yang digulung kemudian dimasukan kedalam botol. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji *independent Sample t-Test* . Uji independent Sampel t-test yang merupakan uji beda dua sampel tidak berpasangan yakni subjek yang berbeda mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. $\geq 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sedangkan jika Sig. $< 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengujian Normalitas Data

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data setiap *variable* yang akan dianalisis terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data dapat di ketahui dari taraf signifikannya. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal sebaliknya apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data terdistribusi tidak normal. Pengujian normalitas

pada penelitian ini menggunakan perhitungan model Shapiro Wilk dengan bantuan *software SPSS For Windows* Seri 25.00. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Uji Normalitas data

Kelas	Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistic	Df	Sig.	
Motivasi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.947	33	0,107	Sig > 0,05 (Normal)
Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.950	33	0,134	
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.942	33	0,080	
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.948	33	0,117	

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh variabel motivasi pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,107 dan *pretest* kelas kontrol sebesar 0,080. Sedangkan data hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,134 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,117. Dari hasil penelitian di dapat dari *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,134 dan data *posttest* kelas kontrol sebesar 0,117. Hal ini juga menunjukkan bahwa seluruh data motivasi belajar di kedua kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seluruh data terdistribusi secara normal.

Pengujian Homogenitas Data

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama atau tidak. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak homogen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan *uji Levene* dengan bantuan *software SPSS For Windows* Seri 25.00. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Pada Data *Pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	<i>Based on Mean</i>	3.614	1	64	.062
	<i>Based on Median</i>	2.170	1	64	.146
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.170	1	63.270	.146
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.516	1	64	.065

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* data *pretest* motivasi belajar siswa adalah sebesar 0.062 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Selanjutnya hasil uji homogenitas pada data *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Pada data *Posttest*

		<i>Levene</i>	<i>df</i>		
		<i>Statistic</i>	1	df2	Sig.
Motivasi	<i>Based on Mean</i>	2.534	1	64	.116
Belajar	<i>Based on Median</i>	2.856	1	64	.096
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.856	1	63.942	.096
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.549	1	64	.115

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* data *posttest* motivasi belajar siswa adalah sebesar $0.116 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa”. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t (*independent sample test*). Taraf signifikansi menggunakan 5%. Data diolah dengan bantuan komputer menggunakan SPSS *release 25* dengan kriteria jika signifikansi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak, H_1 diterima dengan taraf kepercayaan 95%. Berikut hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini:

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Samples Test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Motivasi Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	2.534	.116	7.673	64	.000	12.72727	1.65881	9.41341	16.04113
	<i>Equal variances not assumed</i>			7.673	60.763	.000	12.72727	1.65881	9.41001	16.04454

Hasil dari perhitungan data untuk motivasi belajar siswa diperoleh tingkat perolehan angka sig (2-tailed) = 0.000. Hal itu menunjukkan tingkat sig (2-tailed) = 0.000 ada di bawah angka nilai sig. 5% atau ($0.000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak, H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan pada perolehan nilai rerata dari hasil motivasi belajar siswa menunjukkan nilai angka rerata pembelajaran dengan menggunakan media audio visual

sebesar 88,21 dimana angka ini lebih besar dari pada rerata kelompok siswa yang tidak menggunakan media audio visual sebesar 75,48. Maka dari itu, bisa diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar yang diperoleh kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar tidak menggunakan media audio visual.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa SD. Hal ini ditunjukkan dari signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil analisis data pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai rata-rata posttest lebih besar dari pada nilai rata-rata pretest ($88,21 > 73,27$) dan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata posttest lebih besar dari pada nilai rata-rata pretest ($75,48 > 72,06$). Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media audio visual memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media audio visual.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ainiyah et al (2023: 446) bahwa penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitrihandayani et al (2017: 3) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa, seperti terlihat peningkatan semangat, motivasi siswa, minat, aktifitas, dan hasil siswa dalam belajar serta dalam upaya meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran. Penelitian serupa juga ditemukan oleh Mu'minin & Humaisi (2021: 3) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media audio visual sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam pembelajaran dapat memacu kreativitas dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Lamote & T (2020: 94) bahwa ketika digunakannya media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbentuk media audio visual ini dalam proses belajar-mengajar, membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih bertambah dan lebih bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa dapat menjadi lebih tinggi. Media audio visual merupakan media yang menampilkan gambar dengan suara sehingga pembelajaran menggunakan media ini menjadi semakin menarik (Amini et al., 2023: 9322). Media audio visual merupakan alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran untuk lebih efektif sehingga anak menjadi termotivasi dan senang, juga dapat meningkatkan hasil belajar (Lubis & Mavianti, 2022: 46)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan data motivasi belajar siswa diperoleh angka sig (2-tailed) = 0.000, menunjukkan tingkat sig (2-tailed) = 0.000 ada di bawah angka

nilai sig. 5% atau ($0.000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak, H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian, dilihat dari perolehan nilai rerata dari hasil motivasi belajar siswa menunjukkan nilai angka rerata pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sebesar 88,21 dimana angka ini lebih besar dari pada rerata kelompok siswa yang tidak menggunakan media audio visual sebesar 75,48. Maka dari itu, bisa diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar yang diperoleh kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar tidak menggunakan media audio visual.

REFERENSI

- Aeniyah, Walidayyani & Septi Fitri Meilana. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio*, 7 (3). DOI: 10.31949/educatio.v7i3.1287.
- Ainiyah, S., Astuti, S., & Safitri, C. (2023). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 437–447.
- Amini, Siregar, A., Tanjung, H. B., Wulandari, I. S., Dianti, I. A., & Sipahutar, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas X IIS MAS Islamic Centre Medan. *Journal on Education*, 5(3), 9322–9331. website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Angreiny, Dian. Dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4 (1). DOI: <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.199>.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/Didaktika.V12i2.181>.
- Azizah & Nurul Fatimah. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Kapopo. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6 (1). DOI: <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.123>.
- Bastari, E. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019. *Jurnal Pendidikan, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1–174. [http://Repository.Radenintan.Ac.Id/5912/1/Skripsi Elvina Bastari.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/5912/1/Skripsi%20Elvina%20Bastari.Pdf) .
- Fitrihandayani, A., Darsono, & Sudirman, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(12), 1–10.
- Herlianus & Goldie Gunadi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Jurnal Informatik*, 18 (1).
- Lamote, H., & T, Z. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil

- Belajar Siswa MTs Negeri 1 Kendari pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Kulidawa*, 1(2), 90–95. <https://doi.org/10.31332/kd.v1i2.2036>.
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2004>.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>.
- Meliya, M. (2017). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas Iv Mi Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1938> .
- Mu'minin, M. I., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Nikmah, Ulfatun. (2018). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Karang Balong Ponorogo. Fakultas Tarbiyah Islam Negeri Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Making Of Audiovisual Media Making In Learning In Basic School. *Jurnal Kreatif*, 8 (1). DOI: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v8i1.16480>.
- Nurgiansah, T Heru. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3).
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2).
- Zahwa, Feriska Achlikul & Imam Syafi'i. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19 (1).

