

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA
PEMBELAJARAN IPAS**

Dia Ayu Rochmania¹, Asmaul Lutfauziah², Muhammad Thamrin Hidayat³, Afib
Rulyansyah⁴.

¹PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

14130021010@unusa.student.ac.id, 2asmaul@unusa.ac.id, 3thamrin@unusa.ac.id,
4afibruyansyah@unusa.ac.id.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of learning motivation among grade III students in IPAS (Integrated Natural Science and Social Science) learning. This is due to the teaching method still relying on lectures and the absence of learning media in IPAS classes. This study aims to determine the improvement of student learning motivation in IPAS learning after the use of audiovisual animation learning media. The research method used is quantitative with a one-group pre-test post-test design. The population in this study is all grade III students. The sample is determined using purposive sampling. The instrument used is a student learning motivation questionnaire based on the Likert scale. Data analysis uses N-Gain test with the help of Excel application. The research results are as follows: (1) The students' learning motivation before the use of audiovisual learning media in the IPAS lessons in grade III on the topic 'Recognizing Animals in the Surroundings' was categorized as poor. After the implementation of audiovisual learning media, the average post-test score of the students' learning motivation improved to a good category. (2) There was an increase in students' learning motivation after the application of audiovisual media in IPAS lessons in grade III. (3) Students' responses to the use of audiovisual learning media showed a very positive category.

Keywords: audiovisual learning media, learning motivation, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa Kelas III pada pembelajaran IPAS. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih menerapkan metode ceramah dan tanpa adanya bantuan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di Kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah penggunaan media pembelajaran audiovisual animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *pre-test post-test one group*. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III. Sampel ditentukan menggunakan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa dengan model skala *likert*. Analisis data menggunakan uji *N-Gain* dengan bantuan aplikasi *excel*. Adapun hasil penelitian: (1) Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran IPAS di kelas III materi Kenali Hewan di Sekitar termasuk pada kategori kurang baik. Setelah diterapkannya media pembelajaran audiovisual skor rata-rata *post-test* motivasi belajar siswa menjadi kategori baik. (2) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan media audiovisual pada pembelajaran IPAS di Kelas III. (3) Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual menunjukkan kategori sangat positif.

Kata Kunci: media pembelajaran audiovisual, motivasi belajar, siswa SD.

A. Pendahuluan

Pada jenjang sekolah dasar Kelas I-III merupakan masa transisi dalam tahapan perubahan paradigma berpikir siswa, yakni dari dunia imajinasi Taman Kanak-kanak menuju tahap belajar kurikulum pendidikan dasar yang telah mengacu pada proses penyesuaian diri. Artinya bahwa harus ada sebuah proses atau pola yang mampu memberikan suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Salah satu upayanya yaitu pembentukan suasana ruang kelas dengan 'konsep interaksi visual'. Suasana ruang belajar yang memiliki interaksi visual terhadap siswa di kegiatan belajar mengajar, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam keseharian mereka di sekolah (Julianto & Cahyadi, 2020).

Di tingkat sekolah dasar, motivasi belajar siswa sering kali menjadi tantangan, terutama pada mata pelajaran yang dirasa sulit atau membosankan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sering kali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterhubungan antara materi dengan pengalaman hidup siswa, serta metode pembelajaran yang kurang variatif yang berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran IPAS (Damayanti & Harmanto, 2022).

Permasalahan yang peneliti temui di Kelas III pada salah satu SD Negeri di Lamongan, motivasi belajar pada siswa masuk pada kategori kurang baik dengan presentase sebesar 52%. Hal ini dikarenakan pembelajaran

yang masih menerapkan metode ceramah dan tanpa adanya bantuan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di Kelas III. Selain itu, siswa menganggap bahwa pembelajaran IPAS membosankan dan kurang menarik, sehingga menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal itu terlihat dari sebagian besar siswa yang mengantuk dan tidak memperhatikan guru saat pembelajaran. Bahkan tidak ada siswa yang aktif bertanya mengenai materi yang telah dipaparkan, siswa semata-mata menerima materi dan kurang mampu menjawab ketika diberi pertanyaan oleh guru. Serta siswa juga terlihat mengeluh saat diberikan tugas dan beberapa siswa tidak antusias saat pembelajaran IPAS dimulai. Oleh sebab itu, pengaplikasian media pembelajaran audiovisual dinilai dapat membentuk suasana pembelajaran terkesan lebih menarik dan motivasi belajar siswa lebih optimal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Karena, pada tayangan video dilengkapi animasi, gambar bergerak, teks, dan efek

suara yang berisi instruksi. Animasi yang dilengkapi dengan instruksi dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih realistis dan mendorong siswa untuk belajar. Video animasi tidak hanya membantu melengkapi materi pembelajaran, bahkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (Iwantara dkk, 2014). Penggunaan media audiovisual sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media audiovisual bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, membantu memperjelas serta menyederhanakan gagasan kompleks dan abstrak sehingga terkesan lebih mudah dimengerti, konkret, dan jelas (Huda & Pertiwi, 2018). Menurut Ikhsan & Humaisi (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual memiliki peran penting sebagai sumber belajar siswa pada alur pembelajaran Melalui penggunaan media yang relevan. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan kreativitas serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian Angreini dkk (2020) mengungkapkan bahwa pada media pembelajaran

audiovisual dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan siswa. Terlebih lagi, di masa pandemi penggunaan media audiovisual sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran daring karena menyajikan Kombinasi audio-visual yang menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, penting untuk meneliti pengaruh media pembelajaran audiovisual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Glagah Lamongan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi positif dengan mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini, menerapkan desain *one group pretest-posttest*. Sesuai pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Peneliti melakukan penelitian terhadap motivasi belajar siswa Kelas III selama aktivitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 2 Glagah. Secara khusus, tujuan utama

dari penelitian ini adalah mengukur tingkat motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Glagah Lamongan, dengan fokus utama penelitian pada penggunaan media pembelajaran memanfaatkan audiovisual dalam kegiatan pembelajaran IPAS pada materi Kenali Hewan di Sekitar Kita. Populasi atau sasaran pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Glagah yang berjumlah 14 siswa/i sebagai populasinya. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar model ARCS yang terdiri dari 36 pernyataan. Angket disusun berdasarkan teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller (1987), angket ini disusun untuk mengukur motivasi belajar siswa sesuai dengan empat aspek utama: (1) perhatian, (2) relevansi, (3) kepercayaan diri, dan (4) kepuasan. Penelitian ini juga menggunakan instrumen angket respon siswa yang mengacu pada lima indikator respon siswa yang dikemukakan oleh Humaidi dkk., (2021) dengan menggunakan skala *Likert*.

Proses validasi mencakup validasi media pembelajaran, modul

pembelajaran dan lembar instrumen angket. Validitas instrumen diuji melalui validasi isi yang melibatkan para ahli pendidikan yang sesuai dengan bidangnya. Data penelitian diambil pada 17 Maret 2025. Proses Pengumpulan data motivasi belajar siswa dalam penelitian ini, dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan pengumpulan data respon siswa dilakukan hanya setelah penggunaan media pembelajaran audiovisual. Lembar angket diberikan secara langsung oleh peneliti ke siswa setelah pembelajaran dilakukan, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi seluruh pernyataan dengan jujur sesuai dengan kondisi sebenarnya. Setelah pengisian angket siswa diminta untuk mengumpulkan kembali kepada peneliti untuk dianalisis. Setelah mengetahui rata-rata atau data motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, selanjutnya akan dikategorikan sesuai indeks kategori motivasi ARCS. Sesuai pada Tabel 2.

Tabel 2 Indeks Kategori ARCS

Nilai rata-rata	Kategori
1.00 – 1.49	Tidak baik
1.50 – 2.49	Kurang baik
2.50 – 3.49	Cukup baik
3.50 – 4.49	Baik
4.50 – 5.00	Sangat baik

(Sari, 2022)

selanjutnya setelah seluruh data terkumpul dilakukan analisis menggunakan metode deskriptif dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa, uji N-Gain digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maks} - \text{skor pretest}}$$

Tinggi rendahnya nilai Gain dapat dikategorikan sesuai Tabel 3.

Tabel 3 Kategori Penilaian N-Gain

Besarnya Faktor (g)	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Widyatama dkk., 2023)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran audiovisual.

Motivasi belajar siswa berdasarkan Model ARCS pada mata pelajaran IPAS materi Kenali Hewan di Sekitar Kita sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual di SD Negeri 2 Glagah memiliki hasil perbedaan yang menojol. Perbedaan motivasi belajar terlihat jelas dari skor rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan pengukuran keempat aspek (*attention, relevance, confidence, dan*

satisfaction), nilai rata-rata *pre-test* menunjukkan 1.77 dengan kategori kurang baik, sedangkan nilai rata-rata *post-test* 4.40 dengan kategori baik. Secara jelas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test Motivasi Belajar Siswa

Hasil Pre-test		
Indikator	Skor	Kategori
<i>Attention</i>	1.47	Tidak Baik
<i>Relevance</i>	1.74	Kurang Baik
<i>Confidence</i>	2.01	Kurang Baik
<i>Satisfaction</i>	1.86	Kurang Baik
Rata-rata	1.77	Kurang Baik

Hasil Post-test		
Indikator	Skor	Kategori
<i>Attention</i>	4.56	Sangat Baik
<i>Relevance</i>	4.27	Baik
<i>Confidence</i>	4.35	Baik
<i>Satisfaction</i>	4.40	Baik
Rata-rata	4.40	Baik

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa dengan kategori motivasi baik (3.50 – 4.49) dan ada 2 siswa yang kategori motivasinya sangat baik (4.50 – 5.00). Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran audiovisual dalam kegiatan pembelajaran IPAS menimbulkan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Sesuai dengan hasil penelitian Sofiana (2023) yang menghasilkan

bahwa adanya perbedaan motivasi belajar pada siswa antara kelompok eksperimen (siswa yang menggunakan media audiovisual) dengan kelompok kontrol (siswa yang tidak menggunakan media audiovisual). Siswa yang mempunyai motivasi sangat tinggi lebih banyak pada kelas yang menerapkan media audiovisual jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran audiovisual (Angreini dkk., 2020).

Media pembelajaran audiovisual menjadikan penjelasan materi lebih hidup dan menarik perhatian siswa serta proses pembelajaran menjadikan guru dan siswa saling berinteraksi dan menyenangkan, siswa juga tampak lebih berperan aktif selama kegiatan pembelajaran (Awalia dkk., 2019). Selaras dengan Hassan, (2023) menyatakan bahwa audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran di Kelas, memberikan pengalaman yang mendalam, menyeluruh, dan membuat siswa tertarik. audiovisual juga dapat membantu meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan siswa mendapat manfaat dari menggunakannya sebagai alat umpan balik yang membantu siswa

mengevaluasi apa yang telah dipelajari (Brott, 2023). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran audiovisual bisa membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pada tayangan video dilengkapi dengan animasi, gambar bergerak, teks, dan efek suara yang memuat instruksi. Video animasi tidak hanya untuk melengkapi materi pembelajaran, tetapi juga bisa menunjang peningkatan motivasi belajar siswa (Iwantara dkk, 2014).

2) Peningkatan motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran audiovisual.

Hasil penelitian dengan menerapkan uji N-Gain menyatakan bahwa seluruh aspek motivasi belajar terjadi peningkatan yang tergolong dalam kategori tinggi. Sesuai pada Tabel 5.

Tabel 5 Skor N-Gain

Skor N-Gain		
Aspek	Skor	Kriteria
<i>Attention</i>	0.9	Tinggi
<i>Relevance</i>	0.8	Tinggi
<i>Confidence</i>	0.8	Tinggi
<i>Satisfaction</i>	0.8	Tinggi
Rata-rata	0.8	Tinggi

Aspek *attention* memperoleh skor tertinggi yaitu 0.9 yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik

dan fokus terhadap pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual. Sedangkan, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction* memperoleh skor 0.8 yang berarti siswa merasa bahwa materi yang dijelaskan sesuai dengan kebutuhan siswa, siswa juga merasa percaya diri saat mengikuti pembelajaran dan merasa puas terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Peningkatan motivasi siswa tampak ketika kegiatan pembelajaran, kebanyakan siswa terlihat lebih memperhatikan saat pembelajaran dan siswa terlihat antusias dalam mengemukakan pendapat terhadap tayangan pada media pembelajaran audiovisual. Siswa juga terlihat lebih aktif menjawab ketika diberi pertanyaan. Sesuai dengan temuan Suci dkk., (2023) membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual pada siswa dapat menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Angreini dkk (2020) juga menunjukkan bahwa siswa yang diterapkan media pembelajaran audiovisual lebih semangat untuk menyampaikan tanggapan atau pendapatnya terhadap tayangan

media pembelajaran audiovisual ketika guru memberikan kesempatan. Hal tersebut menjadi tanda tingginya motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran audiovisual dalam proses pembelajaran sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi, baik melalui indera penglihatan maupun pendengaran (Lubis & Mavianti, 2022). Media pembelajaran audiovisual juga mempunyai peluang yang besar dalam peningkatan mutu pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Widiantoro dkk. 2025). Motivasi belajar siswa bisa dipengaruhi melalui video yang menarik dan informatif, terutama jika video ditayangkan dengan durasi yang tepat dan konten yang relevan (Muna dkk, 2024). Hal ini disebabkan karena siswa dapat menikmati materi pembelajaran melalui indera pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) dengan cara yang lebih nyaman, serta membantu siswa mengurangi rasa jenuh yang mungkin timbul selama proses pembelajaran konvensional (Sofiana dkk, 2023).

3) Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual.

Berdasarkan hasil data yang telah didapat melalui angket respon siswa, didapati bahwa siswa memberi respon sangat positif mengenai penggunaan media pembelajaran audiovisual. Tidak ditemukan indikator respon siswa yang masuk pada kategori negatif ataupun sangat negatif terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual. Sesuai pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Persentase Respon Siswa

Hasil Respon Siswa		
Indikator	Persentase	Kategori
Format	80%	Positif
Relevansi	84%	Sangat Positif
Ketertarikan	76%	Positif
Kepuasan	83%	Sangat Positif
Percaya Diri	81%	Sangat Positif
Rata-rata	81%	Sangat Positif

Rata-rata respon siswa menunjukkan skor persentase 81% yang artinya respon siswa berada pada kriteria sangat positif. Persentase paling tinggi terletak pada indikator relevansi dengan skor persentase 84% dengan kategori sangat positif dan persentase paling rendah pada indikator ketertarikan dengan skor persentase 76% kategori positif. Selanjutnya pada indikator

format menunjukkan skor persentase 80% masuk pada kategori positif, pada indikator kepuasan skor persentasenya yaitu 83% dengan kategori sangat positif dan skor persentase pada indikator percaya diri menunjukkan 81% dengan kategori sangat positif.

Pada uraian di atas menggambarkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual sangat tinggi. Hal tersebut karena media pembelajaran audiovisual mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran IPAS. Sejalan dengan hasil penelitian Arwudarachman dkk., (2015) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, sebab mampu memudahkan siswa dalam mengetahui materi. Selain itu, penggunaan bahasa yang baik dan sesuai mampu membantu siswa untuk memahami materi yang telah dipelajari (Tutiasri dkk., 2020). Hasil penelitian Ali & Sukanto, (2021) juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual didapatkan nilai rata-rata 84% dengan kategori

sangat menarik. Sesuai dengan hasil penelitian Humaidi dkk. (2021) yang menunjukkan kebanyakan siswa menunjukkan rasa kepuasan yang tinggi dengan video pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual saat pembelajaran, menjadikan siswa semangat belajar dan lebih efisien serta menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar (Darwata & Handican, 2023). Penggunaan media audiovisual juga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menguasai materi secara mendalam dan menyelesaikan tugasnya dengan baik (Lijana, 2018).

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah: (1) bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran IPAS di kelas III materi Kenali Hewan di Sekitar termasuk pada kategori kurang baik. Setelah diterapkannya media pembelajaran audiovisual skor rata-rata *post-test* motivasi belajar siswa menjadi kategori baik. (2) adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan media

audiovisual pada pembelajaran IPAS di Kelas III. (3) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual menunjukkan kategori sangat positif.

Saran pada penelitian ini bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., & Sukanto. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMAN 1 Randudongkal. *Journal of Science Education*, 1(2), 44–51.
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumas pul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.33487/edumas pul.v4i1.199>
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Pendidikan Seni Rupa*, 03(03), 237–243.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Brott, P. E. (2023). Vlogging and reflexive applications. *Open Learning*, 38(3), 281–293. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1869536>
- Damayanti, L., & Harmanto. (2022). Motivasi Belajar Peserta Didik yang Berprilaku Mneyontek di SMA B Lamongan. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 99–113.
- Darwata, S. R., & Handican, R. (2023). Griya Journal of Mathematics Education and Application Persepsi siswa terhadap penggunaan media audio-visual pada pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2014), 372. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Hassan, R. H. (2023). Educational Vlogs: A Systematic Review. *SAGE Open*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1177/21582440231152403>
- Huda, M. J., & Pertiwi, A. Y. (2018). Keefektifan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(4), 332–337.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube

- sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Ikhsan, M., & 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>
- Iwantara, I., Sadia, I., & Suma, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/id/publications/122399/pengaruh-penggunaan-media-video-youtube-dalam-pembelajaran-ipa-terhadap-motivasi>
- Julianto, I. N. L., & Cahyadi, I. W. A. E. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1 – 3 di Bali. *Panggung*, 30(4), 588–604. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1373>
- Lijana. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Ekologi Di Kelas X Sma. *Artikel Penelitian*.
- Lubis, T. C., & Mavianti. (2022). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. 10(2), 45–53.
- Muna, R., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2024). Video-based learning in science material on the human digestive system for class v at sd negeri 1 banda aceh for student learning motivation. *Jurnal Dikdas Bantara*.
- Ririn Puspita Tutiasri, Niko Kurniawan Laminto, & Karim Nazri. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 2(2), 1–15. <https://doi.org/10.31599/wqb46v14>
- Sari, S. . (2022). *Tingkat motivasi belajar siswa melalui penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika di sekolah dasar*. http://digilib.unusa.ac.id/data_pustaka-32469.html
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Suci, O., Ningsih, W., Kurniati, D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Wonokerto. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(9), 1185–1196. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
-

Widiantoro, R., Jaziroh, L., & Whardani, W. D. (2025). *Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKN siswa SD. 4*, 1–6.

Widyatama, A. S., Supriyati, T., & Dewi, N. R. (2023). *Melalui Model Remap Teams Games Tournament Dengan*. 184–197.