



Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting

Dinda Anjelika Manik ¹

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstract: *The aim of this research is to determine the positive and significant influence of the use of audiovisual media by arts and culture teachers in increasing the learning motivation of class X students at SMA Negeri 1 Adiankoting. The method used in this research uses a quantitative approach. The population, namely all class Data was collected using a positive closed questionnaire with 40 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant use of audiovisual media by arts and culture teachers in increasing the learning motivation of class $t_{table}(\alpha=0.05, dk=n-2=60)=2,000$, thus there is a significant relationship between variable b) Regression coefficient of determination test $(r^2) = 25.8\%$. 3) Test the hypothesis using the F test to obtain $F_{count} > F_{table}=(\alpha=0.05, dk \text{ numerator } k=24, dk \text{ denominator } =n-2=62-2=60)$ namely $20.85 > 1.39$. Thus, H_a , namely that there is a positive and significant influence on the use of audiovisual media by arts and culture teachers in increasing the learning motivation of class X students at SMA Negeri 1 Adiankoting, is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Audiovisual Media by Arts and Culture Teachers, Student Learning Motivation*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audiovisual oleh guru seni budaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Populasi yaitu seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2024/2025 berjumlah 155 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 62 orang yaitu 40% dari populasi menggunakan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 40 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya positif dan signifikan penggunaan media audiovisual oleh guru seni budaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,508 > r_{tabel(a=0,05,n=62)} = 0,254$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,567 > t_{tabel(a=0,05,dk=n-2=60)} = 2,000$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 35,18 + 0,30X$. b) Uji koefisien determinasi regresi $(r^2) = 25,8\%$. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel=(a=0,05,dk \text{ pembilang } k=24,dk \text{ penyebut } =n-2=62-2=60)}$ yaitu $20,85 > 1,39$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audiovisual oleh guru seni budaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya, Motivasi Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting pada setiap umat manusia dalam membentuk dan mempersiapkan generasi muda yang berkarakter dan berkualitas. Perkembangan dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung saat ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan yang berkualitas memerlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk memotivasi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap kurang menarik seperti seni budaya. Dalam konteks pendidikan di SMA, seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas dan apresiasi seni siswa. Namun, seringkali ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ini cenderung rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi

Received: Februari 15, 2025; Revised: Maret 20, 2025; Accepted: April 10, 2025;

Online Available: April 14, 2025;

adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan efektif. Motivasi ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena motivasi siswa adalah faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang termotivasi dalam belajar guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu butuh dan mau belajar. Penggunaan metode mengajar tradisional yang menekankan pada guru bercerita dan siswa mendengarkan harus lebih banyak dihindari agar motivasi belajar siswa meningkat. Dalam rangka meningkatkan dan mencapai tujuan belajar siswa, guru sebaiknya mengupayakan berbagai cara untuk memberi kegiatan yang lebih banyak memerlukan partisipasi siswa secara langsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Adiankoting penulis memperoleh informasi yang terjadi lapangan bahwa masih ada ditemukan siswa kurang memiliki motivasi dalam pembelajaran Seni Budaya hal ini ditandai dengan tidak senang bekerja mandiri, dalam hal ini masih ada siswa ditemukan tidak memanfaatkan waktu kosong untuk belajar, pada kondisi ini siswa seharusnya memiliki kemandirian untuk mengambil kegiatan yang bermanfaat dalam pembelajaran jangan tunggu disuruh guru terlebih dahulu baru dikerjakan, tidak tekun mengerjakan tugas, dimana masih ada siswa ditemukan tidak tepat waktu mengumpulkan tugas mata pelajaran seni budaya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara pembelajaran di sekolah. Media Audiovisual seperti video, presentasi, dan animasi akan menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni budaya, media ini dapat membantu guru memberikan konsep-konsep seni dengan baik dan menarik yang membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media audiovisual juga dapat membantu guru yang bukan dari jurusan seni dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih paham tentang materi yang di ajarkan. Pelajaran seni budaya sangat perlu untuk diajarkan kepada siswa, karena dengan adanya pembelajaran seni budaya diharapkan akan dapat menolong siswa untuk menemukan minat dan bakat siswa. Dan melalui Media Audiovisual diharapkan dapat memiliki pengaruh dalam memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran seni budaya yang seringkali menjadi tantangan tersendiri dalam proses belajar. Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian: "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting."

2. KAJIAN TEORITIS

Media Audiovisual

- a. Media Audiovisual adalah alat bantu Audiovisual yang artinya bahan atau alat yang digunakan dalam kondisi atau situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, ide, dan sikap. Adapun pengertian lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang bisa memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Yang menjadi indikator Media Audiovisual dalam penelitian ini adalah: 1) bersifat linear antara lain guru menggunakan media audio visual untuk pembelajaran jadi bermakna, guru menggunakan media audio untuk mudah diingat, dan media audiovisual untuk mudah dipahami; 2) menyajikan tampilan yang menarik, antara lain guru memberi penjelasan yang menarik dan tidak tergantung pada bahan ajar lain; 3) penggunaan media audio visual telah ditetapkan oleh perancangannya, antara lain mudah dimengerti, dapat dioperasikan, dan guru membuat media sesuai isi materi; 4) merusenibudayaan representasi dari suatu konsep kongkrit ataupun konsep abstrak, antara lain guru membuat materi yang benar ada dan bisa dilihat dan guru tidak hanya menjelaskan materi dengan ceramah tanpa sebuah materi; 5) media audio visual dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa, antara lain guru membuat materi sesuai dengan pola berfikir siswa dan guru menjelaskan materi sesuai dengan kemampuan siswa; dan 6) media audio visual dikembangkan berdasarkan keinginan guru sehingga tidak terlalu banyak melibatkan siswa, antara lain guru memaparkan pemahaman siswa dan guru membuat sendiri media yang akan dibawakan.
- b. Motivasi belajar adalah salah satu kecenderungan individu dalam mencapai suatu tujuan melalui semangat serta kegigihan dalam melaksanakan proses belajarnya. Motivasi adalah konstruksi kognitif yang memiliki dua sumber, harapan keberhasilan, serta gambaran hasil pada masa mendatang sesuai dengan pengalaman menentukan serta mencapai tujuan-tujuan tertentu. Yang menjadi indikator keaktifan belajar adalah: 1) lebih senang bekerja mandiri, antara lain bekerja mandiri, belajar diluar waktu sekolah, dan mengulang pelajaran di sekolah; 2) tekun mengerjakan tugas, antara lain mencari bahan bacaan atau sumber bacaan, mengerjakan tugas tepat waktu, dan memperbaiki tugas; 3) ulet menghadapi kesulitan, antara lain mengajukan, bertanya kepada teman, dan belajar bersama; 4) cepat bosan terhadap terhadap tugas rutin, antara lain menginginkan tugas-tugas yang baru dan kreatif dan senang dengan tugas tambahan; 5) adanya umpan balik, antara lain bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan dengan benar; dan 6)

tidak mudah melepas hal yang diyakini, antara lain dapat mempertahankan sesuatu yang diyakini kebenarannya dan percaya diri menjawab pertanyaan guru.

Kerangka Berpikir

Media audiovisual adalah alat bantu Audiovisual yang artinya bahan atau alat yang digunakan dalam kondisi atau situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, ide, dan sikap. Adapun pengertian lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang bisa memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan juga suara mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap sebagai variabel X atau variabel bebas. Motivasi belajar adalah salah satu kecenderungan individu dalam mencapai suatu tujuan melalui semangat serta kegigihan dalam melaksanakan proses belajarnya (C, Chernis & D, Goleman, Jossey a Willey Company, 2001). motivasi adalah konstruksi kognitif yang memiliki dua sumber, harapan keberhasilan, serta gambaran hasil pada masa mendatang sesuai dengan pengalaman menentukan serta mencapai tujuan-tujuan tertentu sebagai variabel Y atau variabel terikat

Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diuji kebenarannya dengan penelitian ini sebagai berikut: “ Terdapat Pengaruh yang Positif dan Signifikan pada Penggunaan Media Audiovisual oleh Guru seni budaya dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan ataupun mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesa yang diajukan. Sesuai dengan pendapat Sugiyono “alam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. (Sugiyono, Alfabeta, 2017).

Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data dari variabel yang di teliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah di ajukan oleh peneliti, sehingga metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dalam mengadakan penelitian maka dilakukan pengumpulan data, analisa data, dan mengelola data tersebut sampai tercapai suatu kumpulan data yang akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan masing-masing variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian

Uji Hubungan Variabel X dan Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden(Arikunto Suharsimi)

Tabel 4.5.

Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	74	54	5476	2916	3996
2	70	56	4900	3136	3920
3	78	62	6084	3844	4836
4	78	53	6084	2809	4134
5	71	50	5041	2500	3550
6	75	56	5625	3136	4200
7	79	58	6241	3364	4582
8	86	68	7396	4624	5848
9	77	60	5929	3600	4620
10	73	56	5329	3136	4088
11	75	62	5625	3844	4650
12	84	61	7056	3721	5124
13	78	58	6084	3364	4524
14	72	56	5184	3136	4032
15	66	56	4356	3136	3696
16	81	54	6561	2916	4374
17	60	54	3600	2916	3240
18	71	52	5041	2704	3692
19	69	57	4761	3249	3933
20	77	61	5929	3721	4697
21	81	58	6561	3364	4698
22	76	61	5776	3721	4636
23	79	58	6241	3364	4582
24	70	53	4900	2809	3710
25	72	59	5184	3481	4248
26	77	55	5929	3025	4235
27	89	62	7921	3844	5518
28	68	50	4624	2500	3400
29	73	56	5329	3136	4088

30	73	58	5329	3364	4234
31	63	53	3969	2809	3339
32	79	57	6241	3249	4503
33	78	58	6084	3364	4524
34	78	58	6084	3364	4524
35	70	58	4900	3364	4060
36	72	56	5184	3136	4032
37	77	58	5929	3364	4466
38	72	58	5184	3364	4176
39	66	58	4356	3364	3828
40	88	65	7744	4225	5720
41	89	64	7921	4096	5696
42	61	60	3721	3600	3660
43	71	61	5041	3721	4331
44	74	59	5476	3481	4366
45	78	61	6084	3721	4758
46	77	58	5929	3364	4466
47	70	49	4900	2401	3430
48	78	57	6084	3249	4446
49	82	63	6724	3969	5166
50	69	60	4761	3600	4140
51	77	55	5929	3025	4235
52	74	55	5476	3025	4070
53	73	55	5329	3025	4015
54	73	60	5329	3600	4380
55	75	61	5625	3721	4575
56	80	58	6400	3364	4640
57	81	57	6561	3249	4617
58	83	58	6889	3364	4814
59	78	54	6084	2916	4212
60	74	61	5476	3721	4514
61	68	57	4624	3249	3876
62	77	58	5929	3364	4466
Jumlah	4657	3574	352063	206808	269130

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{62.269130 - (4657)(3574)}{\sqrt{(62.352063 - (4657)^2)(62.206808 - (3574)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{16686060 - 16644118}{\sqrt{(21827906 - 21687649)(12822096 - 12773476)}}$$

$$r_{xy} = \frac{41942}{\sqrt{(140257)(48620)}} = \frac{41942}{\sqrt{6819295340}}$$

$$r_{xy} = \frac{41942}{82579.02}$$

$$r_{xy} = 0.508$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,508$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=62)$ yaitu 0,254 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,508$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk $n = 62$ yaitu 0,254. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,508 > 0,254$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,567$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $n-2 = 60$ yaitu 2,000. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,567 > 2,000$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 35,18 + 0,30X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 35,18 maka untuk setiap penambahan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya maka Motivasi Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,30 dari Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,258$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting adalah 25,8%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 20,85$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k = 24$ dan dk penyebut = $n-2 = 62-2 = 60$ yaitu 1,39. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $20,85 > 1,39$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima

yaitu terdapat pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting

5. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $20,85 > 1,39$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting yaitu sebesar 25,8%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Media Audiovisual Oleh Guru Seni Budaya yang maksimal dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, Ramli. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*.
- Ahmad Izzan, 2012. *Membangun Guru Berkarakter*, Bandung: Humaniora
- Ahyani, Fahmi. "Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas Viii Smpn 1 Sewon" 4, no. September (2020). <https://jurnal.unimed.ac.id>
- Arikunto Suharsimi, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar, 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Bahri Djamarah Syaiful, 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Belandina, Janse, 2016, *Profesional Guru Dan Bingkai Materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti* (Bandung: Bina Media Informasi)
- Dewi, 2018, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, <http://journal.Ippmunindra.ac.id>
- Djmarah, Bahri, Syaiful. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineke Cipta
- Ega, Wati. 2016. *Ragam- ragam Media Pembelajaran* . Jakarta Rineke Cipta
- Joni Purwono, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA SMA N.1 Pacitan," Jurnal Teknologi Pendidikan no. 2 (2019). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat*

- Review*: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan 3, no. 1 (2019).
<https://ejournal.kompetif.com>
- Miftakhuddin, Muhammad. “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Salaf Kuala Tungkal*” Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam, 03, no. 2 (2022). <https://online-journal.unja.ac.id>
- Munadi Yudhi, 2008. *Media Pembelajaran*, Gaung Persada.
- Muspita, Zalia. “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Tema 4 Subtema 4 Kelas 3*, Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar Pada” 8, no. 1 (2022). <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id>
- Ramli Muhammad, 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Antasari Press Banjarmasin
- Rima Ega Wati, 2019. *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena
- Risnanosanti, 2022. *Pengembangan Minat dan Bakat Belajar Siswa*, CV Literasi Nusantar Abadi
- Saputra, Nanda, 2021. *Media Pembelajaran Matematika*, Muhammad Zaini
- Sidjabad, B.S, 2017, *Mengajar Secara Profesional* (Yogyakarta, Andi)
- Slameto, 2019. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, PT. Rineka Cipta
- Sudjana, 2016. *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Surdayana H. Rostina, 2018. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Alfabeta Bandung
- Usman Uzer, 2011, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Utami Dewi, Dian, Ali Muhamad, and Sutarmanto. “*Penggunaan Media Audio Visual.*” Jurnal Pendidikan 5, no. 2 (2014). <https://jurnal.untan.ac.id>
- Windasari, Suci “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar,*” JPD: Jurnal Pendidikan Dasar 4, no. 2 (2021). <https://journal.unj.ac.id>
- Zaiful Rosyid, 2022. *Ragam Media Pembelajaran*, Literasi Nusantara