
Analisis Hubungan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Materi Ekosistem Kelas V SDN Naikoten 1

Elisabeth S. Boliona¹, Fani Rahmawati², Marlon J. M Higa³, Yonastri F. Danca⁴

^{1,2,3,4}Prodi PGSD, FKIP Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Korespondensi. E-mail: elisdegall@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran audio-visual dengan motivasi belajar peserta didik dalam materi ekosistem di SDN Naikoten 1. Ruang lingkup penelitian ini mencakup efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan pendekatan triangulasi untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi saat menggunakan media interaktif, seperti video edukatif, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, peserta didik lebih aktif bertanya dan berdiskusi dengan guru, yang membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi. Namun, ditemukan satu peserta didik yang kurang percaya diri dalam pembelajaran kelompok karena merasa memiliki kemampuan berpikir yang lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu ditingkatkan, serta strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dan interaksi sosial dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Motivasi Belajar dan Siswa

Analysis of the Relationship Between Learning Media and Student Learning Motivation in the Ecosystem Topic of Grade V at SDN Naikoten 1

Abstract

This research aims to analyze the relationship between the use of audio-visual learning media and students' learning motivation in ecosystem material at SDN Naikoten 1. The scope of this research includes the effectiveness of audio-visual media in improving students' understanding and engagement as well as the challenges faced in its implementation. The method used in this research is descriptive qualitative, with data collection techniques through interviews, and documentation. Data were analyzed using a triangulation approach to increase the validity and credibility of the findings. The results showed that students understood the material more easily when using interactive media, such as educational videos, compared to conventional learning methods. In addition, learners were more active in asking questions and discussing with the teacher, which helped them overcome difficulties in understanding the material. However, there was one learner who lacked confidence in group learning because he felt he had lower thinking skills than his friends. The conclusion of this study shows that audio-visual learning media contributes to improving learners' motivation and understanding. Therefore, training for teachers in the utilization of learning technology needs to be improved, and learning strategies based on educational games and social interaction can be further developed to increase the effects of audio-visual learning media.

Keywords: Learning Media, Audio-Visual, Learning Motivation and Students

PENDAHULUAN

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (Festiawan, 2020). Belajar sebagai perubahan yang relatif permanen didalam *behavioral potentiality* (potensi *behavioral*) yang terjadi sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruhnya sangat luas dan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, termasuk proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah mengubah pendekatan pembelajaran dari yang awalnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi lebih berorientasi pada peserta didik (*student-centered*), sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif (Susilo, 2020).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan harus bersifat kolaboratif serta berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menjadi hal penting

agar peserta didik merasa nyaman dan lebih mudah memahami materi. Dalam hal ini, media pembelajaran sebaiknya memanfaatkan ilustrasi yang dapat membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas kepada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai metode pembelajaran terus mengalami inovasi agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu metode yang semakin banyak digunakan adalah media pembelajaran audio visual. Media audio-visual ini merupakan alat bantu yang berbentuk kesan suara (audio) dan gambar (visual) dijadikan dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata (Fridaynti et al., 2022).

Media ini menggabungkan elemen suara dan gambar sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media berbasis visual memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran. Penggunaannya dapat mempermudah pemahaman serta memperkuat daya ingat peserta didik. Selain itu, visual juga mampu meningkatkan minat belajar dan membantu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Agar efektif, visual harus disajikan dalam konteks yang bermakna, serta melibatkan interaksi peserta didik untuk memastikan terjadinya pemrosesan informasi (Manshur & Ramdlani, 2019).

Penggunaan media pembelajaran audio visual sejalan dengan teori belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan banyak indera meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik. Namun, efektivitas media ini bergantung pada pemilihan yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Dengan menggabungkan elemen visual dan audio, media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih jelas, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Melalui pemanfaatan gambar, suara, dan video, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan

menyenangkan, yang pada akhirnya akan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Namun, efektivitas media ini bergantung pada pemilihan yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual sangat baik untuk diterapkan, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyawan, Hery (2020), yang mengatakan bahwa hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang memanfaatkan media gambar. Hal tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan media audio visual sebesar 87,68 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh dari kelas yang memanfaatkan media gambar sebesar 79,59 (Setyawan, 2021).

Dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Naikoten 1 pada kelas V, pemanfaatan media pembelajaran audio visual belum pernah diterapkan oleh wali kelas. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya guru yang kurang mampu untuk mengelola sarana prasarana serta pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, seperti kesiapan guru dan akses terhadap teknologi.

METODE

Dalam penelitian kualitatif, analisis yang digunakan lebih bersifat deskriptif-analitik, yang berarti interpretasi isi, yang dibuat dan disusun secara sistematis atau menyeluruh. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Data holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna menjadi alasan peneliti menggunakan metode ini. Sehingga, data kuantitatif kurang akurat tentang kondisi sosial tersebut. Penelitian dilakukan di SDN Naikoten 1 tepatnya di kelas V yang menjadi subjek penelitian yaitu satu orang guru dan empat orang siswa. Peneliti memilih sekolah tersebut karena media audio-visual dalam penelitian ini

dilaksanakan di kelas tersebut. Oleh karena itu, hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat bagi sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, teknik wawancara mengandalkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan, yang memungkinkan dialog yang dinamis dan responsif yang memaknai pengalaman dan persepsi secara komprehensif. Proses pengumpulan data melalui wawancara merupakan proses yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek psikologis, dan ingatan yang kuat dan mendengarkan secara aktif penting untuk memahami apa yang dibahas.

Analisis data dalam penelitian ini, yakni: dengan metode wawancara dan dokumentasi, peneliti pertama-tama mengumpulkan data lewat percakapan mendalam dengan informan. Seluruh rekaman wawancara ditranskripsi, kemudian diperiksa ulang untuk memilih informasi kunci yang relevan dengan fokus penelitian. Pada tahap reduksi data ini peneliti merangkum, memfokuskan, dan menandai bagian-bagian penting untuk menemukan tema dan pola utama, lalu menyusunnya dalam format narasi, tabel, agar tiap topik yang sama dikelompokkan dan mudah dilacak.

Triangulasi adalah suatu strategi dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan dengan cara membandingkan dan mengonfirmasi data melalui berbagai pendekatan atau perspektif. Ibarat melihat suatu objek dari berbagai sudut, triangulasi membantu peneliti mendapatkan gambaran yang lebih utuh dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai pembelajaran, guru selalu merancang media yang sesuai dengan materi dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti menggunakan kertas berbentuk bangun datar atau botol berbentuk tabung untuk pelajaran matematika. Dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan, guru menggunakan media visual seperti LCD dan

video untuk memudahkan pemahaman siswa. Respon siswa terhadap media ini sangat positif, karena mereka lebih memahami materi melalui visualisasi daripada metode ceramah, meskipun beberapa siswa masih perlu penjelasan ulang. Untuk meningkatkan motivasi belajar, guru rutin melakukan ice breaking, terutama saat pergantian mata pelajaran, agar siswa tetap semangat dan tidak kaget dengan suasana baru. Selain itu, keaktifan siswa ditingkatkan melalui permainan seperti "overbola" yang diselengi pertanyaan terkait materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih terlibat secara aktif.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti infokus, proyektor, laptop, video, gambar, dan suara sangat membantu meningkatkan daya tarik, fokus, dan pemahaman mereka terhadap materi. Metode audiovisual dinilai lebih menyenangkan dan efektif dibanding ceramah atau tulisan di papan tulis, karena mampu membuat pelajaran lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga sering mengajak siswa melakukan praktik langsung di luar kelas yang menambah variasi dan mencegah kejenuhan. Mayoritas siswa merasa media ini membantu mereka memahami materi dengan cepat tanpa penjelasan berulang, bahkan tanpa membutuhkan alat bantu tambahan. Media yang digunakan tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, semangat belajar, dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, siswa sangat mendukung keberlanjutan penggunaan media dan praktik langsung dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman yang variatif, efektif, dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi "pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap motivasi belajar peserta didik" dalam materi ekosistem. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta observasi terhadap siswa di SDN Naikoten 1, ditemukan bahwa penggunaan media audio-visual memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru di SDN Naikoten 1 memiliki peran sentral dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa guru telah berupaya mengintegrasikan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah "keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya pelatihan dalam penggunaan media interaktif". Beberapa guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama, yang dalam beberapa kasus menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa.

Dalam konteks teori "*Multimedia Learning*" dari Mayer (2005), penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan. Guru yang telah menerapkan media ini melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep ekosistem ketika disajikan dalam bentuk "video dokumenter atau animasi interaktif". Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa di SDN Naikoten 1 memiliki "respon yang lebih positif terhadap pembelajaran berbasis media interaktif" dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam diskusi kelas menjadi lebih terlibat ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan teori "*Self-Determination*" dari Deci & Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi belajar meningkat ketika peserta didik merasa memiliki otonomi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Namun, tantangan masih ditemukan dalam "pemahaman konsep bagi beberapa siswa", terutama mereka yang memiliki gaya belajar lebih verbal atau kinestetik. Guru mengatasi tantangan ini dengan menerapkan "strategi remedial", seperti pengulangan materi melalui metode ceramah ulang dan diskusi kelompok. Pendekatan ini sesuai dengan teori "*Dual Coding*" dari Paivio (1986), yang menekankan bahwa kombinasi

antara media visual dan verbal dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Untuk menjaga motivasi belajar siswa, guru di SDN Naikoten 1 menerapkan berbagai strategi, seperti *ice breaking* sebelum pergantian mata pelajaran dan penggunaan permainan edukatif seperti overbola. Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan menjaga semangat belajar mereka. Selain itu, guru juga mengadaptasi pendekatan "*student-centered learning*", di mana siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui media interaktif.

Dalam konteks teori "*Konstruktivisme*" dari Piaget (1972), pendekatan ini memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalaman nyata. Dengan menggunakan media audio-visual, siswa dapat menghubungkan konsep ekosistem dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti melihat bagaimana tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar berinteraksi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berdampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami materi tanpa perlu penjelasan berulang saat guru menggunakan media seperti laptop, proyektor, dan *handphone*. Selain itu, metode praktik langsung di lapangan juga membantu peserta didik menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan daya serap informasi dan motivasi belajar mereka.

Interaksi yang terjadi selama pembelajaran berbasis media menunjukkan pola keterlibatan yang berbeda di antara peserta didik. Mayoritas peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi dengan guru, yang membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi. Namun, terdapat satu siswa yang kurang percaya diri dalam bekerja kelompok karena merasa memiliki kemampuan berpikir yang lebih rendah dibanding teman-temannya, sedangkan tiga siswa lainnya menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.

Selain itu, hasil penelitian juga mengungkap bahwa peserta didik lebih tertarik mempelajari materi melalui "video edukatif di YouTube dan TikTok" dibandingkan membaca teks akademik. Mereka menganggap bahwa metode visual lebih menarik dan mudah dipahami. Motivasi mencari materi tambahan didasarkan pada keinginan untuk bisa menjawab pertanyaan guru dengan lebih baik dan meningkatkan rasa percaya diri saat pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menyeimbangkan penggunaan media digital dengan metode konvensional untuk mengakomodasi preferensi belajar peserta didik.

Penelitian ini memberikan beberapa dampak penting bagi pengembangan pembelajaran di SDN Naikoten 1. Penggunaan media audio-visual terbukti meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, terutama dalam materi yang bersifat abstrak seperti ekosistem. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran perlu ditingkatkan, agar mereka dapat mengoptimalkan pemanfaatan media interaktif dalam kelas. Selain itu, kombinasi antara metode ceramah dan media visual sangat diperlukan untuk memastikan bahwa semua siswa, termasuk mereka yang memiliki gaya belajar berbeda, dapat memahami materi dengan baik. Tidak hanya itu, strategi pembelajaran berbasis permainan dan interaksi sosial dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual memiliki dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik dalam materi ekosistem di SDN Naikoten 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta

didik lebih tertarik dan mampu memahami konsep dengan lebih baik saat pembelajaran menggunakan media interaktif seperti video edukatif, proyektor, dan perangkat digital lainnya, dibandingkan dengan metode konvensional berbasis ceramah. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan interaksi dengan guru meningkat secara signifikan, yang menunjukkan bahwa media audio-visual tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih dalam tetapi juga memperkuat komunikasi dalam pembelajaran.

Dalam menjawab hipotesis penelitian, temuan menunjukkan bahwa media audio-visual berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, yang ditunjukkan melalui respons aktif peserta didik dalam kegiatan kelompok dan keberanian mereka dalam bertanya kepada guru. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya perbedaan kepercayaan diri di antara siswa, di mana terdapat satu peserta didik yang merasa kurang mampu dibandingkan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara keseluruhan, pendekatan diferensiasi dalam pengajaran tetap diperlukan untuk memastikan inklusivitas dan partisipasi seluruh siswa.

Sebagai implikasi bagi pengembangan pembelajaran, penelitian ini merekomendasikan penguatan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan media interaktif, sehingga metode pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan lebih optimal. Selain itu, kombinasi antara metode ceramah, praktik langsung, dan media digital diperlukan untuk menyesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda di antara peserta didik. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang bagi eksplorasi strategi pembelajaran berbasis game edukatif dan interaksi sosial, yang dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta efektif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan secara

strategis untuk mendukung pengalaman belajar yang dinamis dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1–8.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.is3.75>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>

- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).
- Rahmayani, I. (2015). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5((2)), 57–63.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39.
<https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, & Nashihin, H. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 909–918.
<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>