



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL BERBASIS *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MI

Nur Umi Najiizun¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
Email: najiizun05@gmail.com

Tamsik Udin²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
Email: tamsik63@gmail.com

Idah Faridah Laily³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
Email: idahfaridahlaily@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran audio-visual *Mind Mapping* pada pembelajaran tematik di kelas III, hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas III, dan pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas III MI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh karena mengambil seluruh siswa kelas III A berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen tes ini berupa tes objektif menggunakan pilihan ganda sebanyak 15 soal. Instrumen ini sudah divalidasi dengan tingkat kesukaran termasuk kriteria soal sedang yang menunjukkan bahwa soal layak digunakan. Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* memperoleh rata-rata 93,75% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,54, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,00. Hasil uji hipotesis dengan uji-t (*Paired Samples T-Test*) menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,326 > 0,05$, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas III di MI Al Washliyah Perbutulan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik.

Abstract

This study aims to determine the use of audio-visual learning media Mind Mapping on thematic learning in grade III, learning outcomes on thematic learning in grade III, and the effect of the use of audio-visual learning media based on Mind Mapping on learning outcomes on thematic learning grade III MI. This study used a quantitative approach, pre-experimental method and one group pretest-posttest design. The sample used was a saturated sample because it took all third grade A students totaling 26 students. Data collection techniques using tests and observations. This test instrument is in the form of an objective test using multiple choice as many as 15 questions. This instrument has been validated with the level of difficulty including the criteria for moderate questions which indicates that the questions are suitable for use. The data analysis technique uses normality test, homogeneity test, hypothesis test, and N-Gain test. The results showed that the observation of the use of audio-visual learning media based on Mind Mapping obtained an average of 93.75% in the very good category. Student learning outcomes in thematic learning have increased with an average pretest score of 62.54, while the average posttest score is 90.00. The results of hypothesis testing with the t-test (Paired Samples T-Test) show that the significance value obtained is $0.326 > 0.05$, it is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So that there is an effect of audio-visual learning media based on Mind Mapping on learning outcomes in thematic learning class III at MI Al Washliyah Perbutulan.

Keywords: *Mind Mapping Based Learning Media, Learning Outcomes, Thematic Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan memegang peran yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan juga terus berlanjut dan meningkat sepanjang hayat. Selama seseorang masih hidup, pendidikan pun diperlukan (Puspita & Nurmairina, 2022: 131-132). Hasil belajar merupakan hasil nyata yang dicapai oleh siswa saat mereka berusaha untuk memperoleh keterampilan akademik dan intelektual yang tercermin dalam catatan akademik. Dalam hal ini, pihak sekolah berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan kinerja hasil belajar siswa, dan kreativitas guru dalam pembelajaran mempengaruhi kinerja siswa. Pembelajaran harus berlangsung melalui kegiatan inovatif, dilengkapi dengan kesempatan belajar yang tepat dan infrastruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ninawati et al., 2021: 65-66). Jika hasil belajar tersedia, ada kemungkinan untuk mengevaluasi pelajaran siswa. Hasil belajar adalah bagian terpenting dari pembelajaran. Guru mengukur seberapa baik siswa telah menguasai materi yang disampaikan (Sjam & Maryati, 2019: 188). Dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari keterampilan belajar yang sesungguhnya. Seseorang dengan hasil yang baik berarti mereka mencapai keterampilan nyata berdasarkan apa yang mereka pelajari (Atminingsih et al., 2019: 143). Hasil belajar yang baik adalah yang telah meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru serta siswa kelas IIIA di MI Al Washliyah Perbutulan pada saat peneliti melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan

(PLP), diperoleh informasi bahwa media pembelajaran belum dipergunakan pada pembelajaran tematik dalam pembelajaran di kelas, guru masih menerapkan pembelajaran tradisional, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, membaca dan menulis materi di buku pelajaran atau di papan tulis. Karena siswa tidak mampu menyerap materi yang diajarkan, prestasi akademik peserta didik menjadi rendah. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang optimal. Sependapat dengan penelitian oleh (Almainah et al., 2021: 57) yang mengemukakan bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pemahaman siswa terhadap materi, misalnya pada saat pembelajaran mata pelajaran alam siswa menjadi kurang aktif, kurang termotivasi dan takut untuk bertanya, serta menyuarakan pendapatnya pada saat belajar.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Hasil belajar tidak hanya menjadi tolok ukur bagi siswa, tetapi juga menjadi kebanggaan, karena merupakan prestasi yang dicapai melalui usaha yang dilakukan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dibanggakan dari hasil kerja mereka dalam pembelajaran (Ninawati et al., 2021: 66). Menurut Slameto (2010: 54-70) hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, namun terbagi dalam 2 kelompok, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor dalam diri individu meliputi faktor fisik, yaitu faktor kesehatan tubuh; faktor psikologis yaitu kecerdasan, fokus, minat, kematangan bakat dan kesiapan; dan faktor kelelahan terbagi menjadi dua bagian yaitu kelelahan fisik dan mental. Faktor eksternal merupakan faktor-faktor di luar individu, diantaranya faktor keluarga seperti pendidikan orang tua, korelasi antar anggota keluarga, lingkungan tempat tinggal, keadaan keuangan keluarga, pemahaman orang tua serta latar belakang budaya; faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran tersebut adalah metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, perasaan belajar, jam sekolah, standar pengajaran yang lebih tinggi, kondisi bangunan, metode pembelajaran, dan pekerjaan rumah; dan faktor masyarakat akibat keberadaan siswa di masyarakat, antara lain kegiatan kemasyarakatan siswa, komunikasi massa, pertemanan, dan kehidupan sosial.

Untuk mencapai hasil akademik yang baik, setiap siswa harus memiliki ketangguhan mental untuk termotivasi belajar dari berbagai sumber belajar. Mencapai hasil akademik yang baik merupakan sumber kebanggaan bagi siswa. Siswa berprestasi selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan hasil akademiknya (Ninawati et al., 2021: 66). Menyelesaikan masalah tersebut membutuhkan alat yang menarik yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sjam & Maryati (2019: 188) yang berpendapat bahwa penggunaan media audio-visual memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif,

meningkatkan hasil belajar siswa dan yang terpenting, membangun pengetahuan dan pemahaman siswa yang lebih luas tentang perolehan dan pembelajaran pengetahuan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat penghubung dalam pembelajaran, sehingga mempunyai berbagai macam jenis yang dikenal luas di dunia pendidikan (Rahmasari & Mubarak, 2022: 67). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat digunakan sebagai pengganti guru jika guru sedang berhalangan hadir karena suatu hal (Faishol & Mashuri, 2021: 525). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dapat merangsang minat dan keinginan baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa, yaitu meningkatkan keefektifan pembelajaran untuk memberikan pesan serta isi pelajaran. Media pembelajaran tak hanya meningkatkan motivasi serta minat peserta didik, namun juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi secara menarik, serta menarik kesimpulan (Puspita & Nurmainira, 2022: 132).

Pendidik abad 21 harus memahami dan menguasai lingkungan belajar yang beragam yang mendukung keberhasilan belajar siswa. Ada banyak media pembelajaran yang perlu dikuasai, diantaranya adalah media audio-visual (Sjam & Maryati, 2019: 187). Media audio-visual adalah sarana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Menggunakan bantuan media audio-visual, guru diperlukan bisa merangsang perkembangan otak anak (Nurparida & Srirahayu, 2021: 157). Ada banyak aspek penggunaan media audio-visual yang dapat mendorong memotivasi belajar siswa. Media audio-visual dapat melibatkan siswa dengan cara yang memicu minat dan kegembiraan siswa sekolah dasar. Hal ini dapat menghubungkan antusiasme siswa untuk belajar. Di atas segalanya, gambarnya cerah dan jelas serta memberi siswa pandangan yang bagus (Almainah et al., 2021: 57). Menurut Sjam & Maryati (2019: 189) penggunaan lingkungan belajar audio-visual dapat memfasilitasi pembelajaran siswa karena berusaha memahami materi pelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan KKM yang diharapkan oleh sekolah. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio-visual juga meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa dapat menangkap dan memahami materi pelajaran lebih cepat dengan bantuan media. Siswa juga puas dengan pengalaman yang mereka lihat melalui peralatan audio-visual.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Jannah et al., (2020) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio-visual berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Almainah et al., (2021) menemukan bahwa media audio-visual berupa video berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan IPA kelas IV. Demikian pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Faishol & Mashuri (2021) ditemukan bahwa

media audio-visual berdampak pada pembelajaran siswa kelas 2 MI mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan penelitian yang relevan, penelitian ini memiliki perbedaan yaitu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* bantuan aplikasi *Canva* yang mencantumkan materi pelajaran mengenai energi dan perubahannya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh karena mengambil seluruh siswa kelas III A sebanyak 26 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan tes dan observasi. Teknik pengumpulan data tes digunakan untuk menilai hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas III dengan tema 6 energi dan perubahannya subtema 4 penghematan energi. Observasi digunakan untuk menilai penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping*. Instrumen tes ini yaitu tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 15 soal dengan tingkat kesukaran termasuk kriteria soal sedang. Instrumen ini sudah dilakukan validasi dan dinyatakan bahwa soal layak digunakan dengan uji butir soal, adapun hasilnya berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,675	0,4555	Valid
2.	0,722		
3.	0,599		
4.	0,717		
5.	0,606		
6.	0,693		
7.	0,478		
8.	0,578		
9.	0,554		
10.	0,590		
11.	0,602		
12.	0,717		
13.	0,656		
14.	0,658		
15.	0,685		

Sumber: Olahan data program SPSS v.21.0 for windows.

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Apabila data dinyatakan normal dan homogen, maka dilakukan uji-t (*Paired Samples T-Test*).

Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal, atau berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka dilakukan uji-W (*Wilcoxon*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

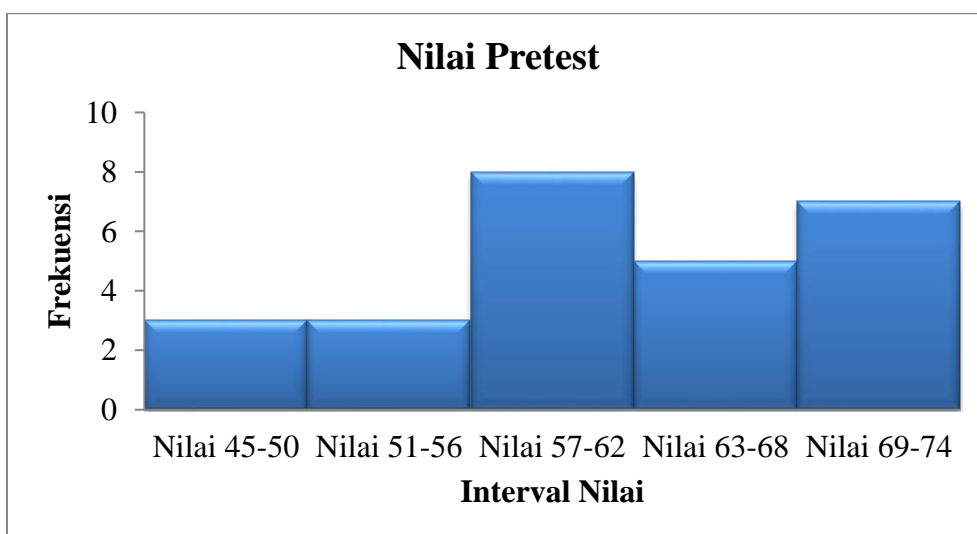
Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Mind Mapping* pada Pembelajaran Tematik di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan

Hasil observasi dalam penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* pada pertemuan pertama dengan skor 90%, pertemuan kedua dengan skor 90%, pertemuan ketiga dengan skor 95%, pertemuan keempat dengan skor 100%. Sehingga diperoleh rata-rata 93,75% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* sangat baik untuk diterapkan dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil observasi pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat.

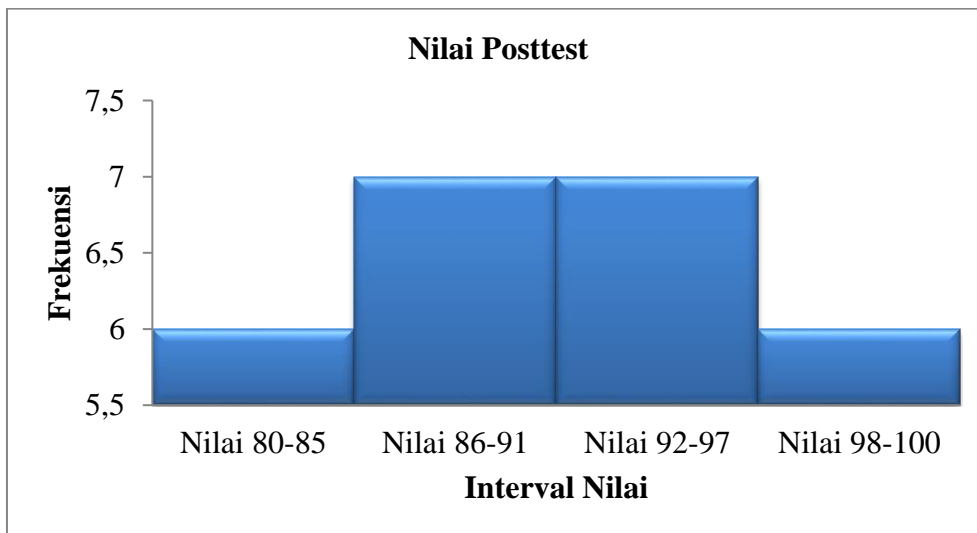
Sejalan dengan penelitian ini, Geni et al., (2020: 13) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran audio-visual pendekatan kontekstual ini mendapatkan uji validitas sangat baik pada uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli lingkungan belajar, uji individu dan uji kelompok. Bahwa pembelajaran media audio-visual dengan pendekatan kontekstual sebaiknya digunakan untuk mendukung pembelajaran tematik siswa kelas IV di SDN 1 Paket Agung.

Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan

Hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas III MI mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil *Pretest* Penelitian



Gambar 2. Hasil *Posttest* Penelitian

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Al Washliyah Perbutulan

Dari hasil analisis, diketahui bahwa nilai *pretest* memiliki nilai *minimum* yaitu 47, nilai *maximum* yaitu 73, mean sebesar 62,54, median sebesar 60,00, modus sebesar 60, dan standar deviasi sebesar 8,751. Sedangkan nilai *posttest* memiliki nilai *minimum* yaitu 80, nilai *maximum* yaitu 100, mean sebesar 90,00, median sebesar 90,00, modus sebesar 87, dan standar deviasi sebesar 7,283. Adapun secara lebih rinci disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	N	Minimum	Maximum	Mean	Median	Modus	Std. Deviation
Nilai <i>Pretest</i>	26	47	73	62,54	60,00	60	8,751
Nilai <i>Posttest</i>	26	80	100	90,00	90,00	87	7,283

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas menggunakan program SPSS v.21.0 for windows. Hasilnya tercantum pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai_ <i>Pretest</i>	.156	26	.101
Nilai_ <i>Posttest</i>	.160	26	.086

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* di atas menunjukkan nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* > 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas dan data dinyatakan normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan program SPSS v.21.0 for windows. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.983	1	50	.326

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa hasil uji homogenitas dengan pengujian *Levene's Test* di atas menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,326. Nilai signifikansi > 0,05, sehingga data dinyatakan homogen. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan pengujian hipotesis komparatif sampel berpasangan dengan cara parametrik menggunakan uji-t (*Paired Samples T-Test*). Uji hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS v.21.0 for windows. Hasilnya berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_Pretest - Nilai_Posttest	-27.462	9.762	1.915	-31.405	-23.519	-14.344	25	.000

Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui bahwa hasil uji hipotesis dengan uji-t (*Paired Samples T-Test*) di atas menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,326. Nilai signifikansi > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas III di MI Al Washliyah Perbutulan.

Sama dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Yesi Puspita Sari (2019: 82) yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi alat pernapasan kelas V di SDN 76 Kota Bengkulu tahun ajaran 2019. Hal ini diketahui dari analisis data uji-t yaitu $t_{hitung} = 5,217 > t_{tabel} = 1,666$ dengan taraf signifikansi $\alpha =$

0,05 maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh sebanyak 13 siswa dengan kriteria N-Gain sedang, sebanyak 13 siswa dengan kriteria N-Gain tinggi, sedangkan rata-rata N-Gain sebesar 0,73 dengan kriteria N-Gain tinggi. Dengan demikian hasil belajar pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* mengalami peningkatan yang tergolong tinggi atau sangat baik.

Pembelajaran berbasis *Mind Mapping* dengan media audio-visual lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional berbasis ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media audio-visual berbasis *Mind Mapping*, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat menangkap dan memahami materi yang diajarkan lebih cepat dengan bantuan media. Siswa juga merasa puas dengan pengalaman yang mereka peroleh dengan alat audio-visual berbasis *Mind Mapping*.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Arifin (2016: 37) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* memudahkan siswa dalam mempelajari ilmu yang diajarkan oleh guru sehingga menghasilkan hasil yang sesuai dengan harapan. Hal ini tidak hanya memudahkan siswa dalam pembelajaran IPA, namun juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media *Mind Mapping* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara memaksakan kegiatan belajar membangkitkan pikiran siswa. Aktivitas di dalam kelas seperti yang terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran dilakukan.

Penerapan audio-visual secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar juga sesuai dengan penelitian oleh Nurparida & Srirahayu (2021: 161) yang membuktikan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media audio-visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pembelajaran konvensional metode ceramah.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran tematik di kelas III MI Al Washliyah Perbutulan yang berlangsung selama 4 pertemuan berlangsung sangat baik. Hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Al Washliyah Perbutulan dapat dinyatakan mengalami peningkatan. Terdapat pengaruh media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas III di MI Al Washliyah Perbutulan.

Proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru kelas ataupun guru mata pelajaran dapat menerapkan pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian mengenai media pembelajaran audio-visual berbasis *Mind Mapping* dapat dikembangkan lebih luas untuk diteliti, dengan hasil belajar dan keterampilan siswa yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Almainah, Ulva, R., & Hader, A. E. (2021). Pengaruh Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak. *Innovative: Journal of Social Research*, 1, 55–60.
- Arifin, M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik IPA Siswa Kelas IV Sd Negeri 01 Kandangmas. *Jurnal Guru Kita*, 2(September), 1–23.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 141–148.
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *Incare: International Journal of Educational Resources*, 01(06).
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342–350.
- Ninawati, M., Rahmiati, & Wahyuni, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Audio-visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pademangan Barat 11 Jakarta Utara. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 64–73.
- Nurparida, & Srirahayu, E. (2021). Efektivitas Media Audio-visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTS. Al Yusufiah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1628>
- Puspita, A., & Nurmairina. (2022). Analisis Penerapan Media Audio-visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 Pertanggunghan. *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 131–138.
- Rahmasari, N. S., & Mubarak, R. (2022). Penerapan Media Audio-visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al Manam : Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 2(2), 65–74.
- Sari, Y. P. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Alat Pernapasan pada* http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3591%0Ahttp://repository.iainbengkulu.ac.id/3591/1/YESI_PUSPITASARI.pdf

Sjam, D. A., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.