



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL*
DENGAN *MICROSOFT POWER POINT* TERHADAP KEAKTIFAN
DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI DI MA NURUL HUDA KAPONGAN
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

Arico Ayani Suparto¹, Ahmad Suaidi²
^{1,2}STKIP PGRI SITUBONDO
Corresponding Email: caca13rico@gmail.com

Received: Sept 12, 2022 Revised: Sept 18, 2022 Accepted: Sept 25, 2022

ABSTRAK

Penggunaan media khususnya media *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah : 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *Microsoft Power Point* terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2021-2022. 2) Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *Microsoft Power Point* terhadap motivasi belajar kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2021-2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁) kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2021-2022, diketahui bahwa nilai kelas X IPS 2 (Kelas Eksperimen) sebesar (6,234) dengan tingkat pengaruh sempurna. Sedangkan pada kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol) dengan nilai sebesar (-0,099) yang berarti tidak ada pengaruh. 2) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂) kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2021-2022, diketahui bahwa nilai kelas X IPS 2 (Kelas Eksperimen) sebesar (0,584) dengan tingkat pengaruh sedang. Sedangkan pada kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol) dengan nilai sebesar (0,309) dengan tingkat pengaruh rendah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Audio-Visual* Dengan *Microsoft Powerpoint*, Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa.

ABSTRACT

The use of media, especially audio-visual media with Microsoft PowerPoint in the learning process, is needed to help students understand the learning material. Non-audio-visual media learning methods with Microsoft PowerPoint that emphasize the teacher to tell stories and students listen should be avoided more so that student activity and motivation increases. Audio-visual learning media with Microsoft PowerPoint is a medium that makes it easy for students to understand the material and practice the concentration and focus of students on learning material. The objectives of the study are: 1) To find out the influence of the use of audio-visual learning media with Microsoft Power Point on the learning activities of class X students in sociology subjects at MA Nurul Huda Kapongan in the academic year 2021-2022. 2) To find out the influence of the use of audio-visual learning media with Microsoft Power Point on class X learning motivation in sociology subjects at MA Nurul Huda Kapongan in the academic year 2021-2022. The results showed that: 1) the influence of the use of audio-visual learning media with Microsoft PowerPoint (X) on the learning activities of students (Y₁) class X in sociology subjects at MA Nurul Huda Kapongan in the academic year 2021-2022, it was known that the grade X IPS 2 (Experimental Class) as rudimentary (6,234) with perfect influence level. While in class X IPS 1 (Control Class) with a value of (-0,099) which means there is no influence. 2) The influence of the use of audio-visual learning media with Microsoft PowerPoint (X) on class X student learning motivation (Y₂) on sociology subjects at MA Nurul Huda Kapongan in the academic year 2021-2022, it is known that the grade X IPS 2 (Experimental Class) is as basic as (0.584) with a moderate level of influence. While in class X IPS 1 (Control Class) with a value of (0.309) with a low level of influence.

Keywords: Audio-Visual Learning Media With Microsoft Powerpoint, Students' Activation and Motivation.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar disekolah menempatkan siswa sebagai komponen yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Siswa adalah subyek sekaligus objek dalam proses belajar mengajar, sebab siswalah yang melakukan belajar dan siswa pula yang menjadi tujuan belajar. Melalui proses belajar diharapkan siswa mengalami perubahan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (dalam jurnal penelitian Aliwanto: 2017).

Media sumber belajar merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat. Dalam jurnal penelitian Miftahul Rahman dan Nurfadilah Mahmud (vol.4 No. 1, Januari 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape*, *recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pembelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode pendekatan Kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan Kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.

Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2018: 72) Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen (*Experimental research*) dan penelitian kontrol yang bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran audio-visual dengan *Microsoft Power Point* terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran Audio-Visual dengan *Microsoft Power point* (X). Sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan (Y_1) dan motivasi belajar siswa (Y_2).

HASIL PENELITIAN

Analisis Data

Pengaruh Media Pembelajaran *Audio-Visual* Dengan *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 2 (Kelas Eksperimen).

Persamaan Garis Regresi

Persamaan garis regresi linear dilakukan dengan koefisien prediktor (b) dan bilangan konstanta (a) sebagai berikut:

- a. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁).

$$Y_1 = a_1 + b_1X$$

Dimana:

$$b_1 = \frac{N(\sum XY_1) - (\sum X)(\sum Y_1)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b_1 = \frac{19(11790) - (463)(483)}{19(11409) - (463)^2}$$

$$b_1 = \frac{224010 - 223629}{216771 - 214369}$$

$$b_1 = \frac{381}{2402}$$

$$b_1 = 0,158617818$$

$$a_1 = \frac{(\sum Y_1) - b_1(\sum X)}{N}$$

$$a_1 = \frac{483 - (0,158617818)(463)}{19}$$

$$a_1 = \frac{483 - 734400497}{19}$$

$$a_1 = \frac{-734400014}{19} = -38,652,632$$

Jadi, hasil persamaan garis regresi yaitu:

$$Y_1 = -38,652,632 + 0,158617818X$$

- b. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂).

$$Y_2 = a_2 + b_2X$$

Dimana:

$$b_2 = \frac{N(\sum XY_2) - (\sum X)(\sum Y_2)}{N(\sum X^2) - (\sum x)^2}$$

$$b_2 = \frac{19(15977) - (463)(653)}{19(11409) - (463)^2}$$

$$b_2 = \frac{303563 - 302339}{216771 - 214369}$$

$$b_2 = \frac{1224}{2402} = 0,5095755354$$

$$a_2 = \frac{(\sum Y_2) - b_2 (\sum X)}{N}$$

$$a_2 = \frac{653 - (0,5095755354)(463)}{19}$$

$$a_2 = \frac{653 - 235,9}{19}$$

$$a_2 = \frac{417,1}{19} = 21,9526316$$

Jadi, hasil persamaan garis regresi adalah:

$$Y_2 = 21,9526316 + 0,5095755354$$

Menghitung Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y₁ dan Y₂), maka digunakan rumus *Korelasi Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_1y_2 - (\sum x)(\sum y_1)(\sum y_2)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y_1^2) - (\sum y_1)^2][n(\sum y_2^2) - (\sum y_2)^2]}}$$

- a. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁).

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_1 - (\sum x)(\sum y_1)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y_1^2) - (\sum y_1)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{19(11790) - (463)(483)}{\sqrt{[19(11409) - (463)^2][19(12339) - (483)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{224010 - 223629}{10381}$$

$$r_{xy} = \frac{389}{10381}$$

$$r_{xy} = \frac{\sqrt{(2407)(1152)}}{10381}$$

$$r_{xy} = \frac{1665,19188}{10381}$$

$$r_{xy} = 6,2341164$$

$$r^2_{xy} = 3,886$$

- b. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂).

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_2 - (\sum x)(\sum y_2)}{\sqrt{[n(\sum x^2 - (\sum x)^2)][n(\sum y_2^2) - (\sum y_2)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{19(15977) - (463)(653)}{\sqrt{[19(11409) - (463)^2][19(22551) - (653)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{303563 - 302339}{1224}$$

$$r_{xy} = \frac{1224}{\sqrt{(2132)(2060)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1224}{\sqrt{4391920}}$$

$$r_{xy} = \frac{1224}{2095,69}$$

$$r_{xy} = 0,584055848$$

$$r^2_{xy} = 0,341$$

Dengan rumus tersebut dan memasukkan data-data yang ada. Maka, diperoleh nilai $F_{reg} = 17,004375$, untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai F_{hitung} di bandingkan dengan hasil F_{tabel} . Derajat kebebasan untuk menguji signifikansi nilai F_{reg} adalah $m(N - m - 1)$ dalam kasus ini dalam $db = 1/17$ dengan taraf signifikan $5\% = 4,451$, jadi nilai $F_{reg} = 17,004375$ ini signifikan yang berarti hipotesis (H_0) di tolak dan

hipotesis (H_a) diterima. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel perbandingan dibawah ini:

Tabel Perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada variabel (X) dan (Y_1)

Hipotesis	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan statistik	Korelasi	Keputusan akhir
H_0	-	-	-	-	H_0 ditolak
H_a	17,004375	4,451	Signifikan	Berpengaruh	H_a diterima

Pengaruh Media Pembelajaran *Audio-Visual* Dengan *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol).

Persamaan Garis Regresi

Persamaan garis regresi linear dilakukan dengan koefisien prediktor (b) dan bilangan konstanta (a) sebagai berikut:

- Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y_1).

$$Y_1 = a_1 + b_1X$$

Dimana:

$$b_1 = \frac{N(\sum XY_1) - (\sum X)(\sum Y_1)}{N(\sum X^2) - (\sum x)^2}$$

$$b_1 = \frac{17(4181) - (274)(260)}{19(4508) - (274)^2}$$

$$b_1 = \frac{71077 - 71240}{76585 - 75076}$$

$$b_1 = \frac{-163}{1509}$$

$$b_1 = -0,108$$

$$a_1 = \frac{(\sum Y_1) - b_1(\sum X)}{N}$$

$$a_1 = \frac{260 - (-0,108)(274)}{17}$$

$$a_1 = \frac{260 - (-29592)}{17}$$

$$a_1 = \frac{260 + 29592}{17}$$

$$a_1 = \frac{289592}{17}$$

$$a_1 = 17,034$$

Jadi, hasil persamaan garis regresi yaitu: $Y_1 = 17,034 - 0,108$

- b. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂). $Y_2 = a_2 + b_2X$

Dimana:

$$b_2 = \frac{N(\sum XY_2) - (\sum X)(\sum Y_2)}{N(\sum X^2) - (\sum x)^2}$$

$$b_2 = \frac{17(6186) - (274)(382)}{17(4508) - (274)^2}$$

$$b_2 = \frac{105162 - 104668}{76636 - 75076}$$

$$b_2 = \frac{494}{1560}$$

$$b_2 = 0,316$$

$$a_2 = \frac{(\sum Y_2) - b_2 (\sum X)}{N}$$

$$a_2 = \frac{382 - (0,316)(274)}{17}$$

$$a_2 = \frac{382 - 86,584}{17}$$

$$a_2 = \frac{295416}{17}$$

$$a_2 = 17,377$$

Jadi, hasil persamaan garis regresi adalah: $Y_2 = 17,377 + 0,316X$

Menghitung Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y₁ dan Y₂), maka digunakan rumus *Korelasi Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_1y_2 - (\sum x)(\sum y_1)(\sum y_2)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y_1^2) - (\sum y_1)^2][n(\sum y_2^2) - (\sum y_2)^2]}}$$

- a. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁).

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_1 - (\sum x)(\sum y_1)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y_1^2) - (\sum y_1)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{17(4181) - (274)(260)}{\sqrt{[17(4508) - (274)^2][17(4078) - (260)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{-163}{71077 - 71240}$$

$$r_{xy} = \frac{-163}{\sqrt{[76636 - 75076][69326 - 67600]}}$$

$$r_{xy} = \frac{-163}{\sqrt{(1560)(1726)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-163}{\sqrt{2692560}}$$

$$r_{xy} = \frac{-163}{164090}$$

$$r_{xy} = -0,099$$

$$r^2_{xy} = 0,009$$

- b. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂).

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy_2 - (\sum x)(\sum y_2)}{\sqrt{[n(\sum x^2 - (\sum x)^2)][n(\sum y_2^2) - (\sum y_2)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{17(6186) - (274)(382)}{\sqrt{[17(4508) - (274)^2][17(8680) - (382)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{494}{105162 - 104668}$$

$$r_{xy} = \frac{494}{\sqrt{[76636 - 75076][147560 - 145924]}}$$

$$r_{xy} = \frac{494}{\sqrt{(1560)(1636)}}$$

$$r_{xy} = \frac{494}{\sqrt{2552160}}$$

$$r_{xy} = \frac{494}{159754}$$

$$r_{xy} = 0,309$$

$$r^2_{xy} = 0,095$$

Menghitung Analisa Variasi Garis Regresi

- a. Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁).

Untuk mengetahui apakah nilai $r_{xy} = -0,099$ Signifikan atau tidak, maka dilakukan analisis regresi dengan menggunakan F_{hitung} yang selanjutnya di bandingkan dengan hasil F_{tabel} .

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

$$F_{reg} = \frac{0,009 (17 - 1 - 1)}{1 (1 - 0,009)}$$

$$F_{reg} = \frac{0,009 (15)}{1 (0,991)}$$

$$F_{reg} = \frac{0,135}{0,991}$$

$$F_{reg} = 0,136$$

PEMBAHASAN

Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁).

Setelah menganalisa data dan pengujian hipotesis, diketahui tingkat nilai koefisien koelasi antara pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁) pada kelas (Kelas Eksperimen) sebesar 6,234 dengan nilai F_{hitung} = 17,004. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel}. Derajat kebebasan untuk menguji signifikan nilai F_{hitung} adalah m (N – m - 1) dengan db = 1/17, nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 4,451 dengan nilai F_{hitung} = 17,004 ini signifikan dengan Efektifitas Garis Regresi (EGR) sebesar = 30,993%.

Sedangkan untuk (kelas kontrol) diketahui tingkat nilai koefisien koelasi antara pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y₁) sebesar -0,099 dengan nilai F_{hitung} = 0,136. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel}. Derajat kebebasan untuk menguji signifikan nilai F_{hitung} adalah m (N – m - 1) dengan db = 1/15, nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 4,543 dengan nilai F_{hitung} = 0,136 ini tidak signifikan dengan Efektifitas Garis Regresi (EGR) sebesar = 80,195%.

Menghitung pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂).

Setelah menganalisa data dan pengujian hipotesis, diketahui tingkat nilai koefisien koelasi antara pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan

microsoft powerpoint (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y_2) pada kelas (Kelas Eksperimen) sebesar 0,584 dengan nilai $F_{hitung} = 8,796$. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Derajat kebebasan untuk menguji signifikan nilai F_{hitung} adalah $m(N - m - 1)$ dengan $db = 1/17$, nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 4,451 dengan nilai $F_{hitung} = 8,796$ ini signifikan dengan Efektifitas Garis Regresi (EGR) sebesar = 13,71%.

Sedangkan untuk (kelas kontrol) diketahui tingkat nilai koefisien koelasi antara pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y_2) sebesar 0,309 dengan nilai $F_{hitung} = 1,574$. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Derajat kebebasan untuk menguji signifikan nilai F_{hitung} adalah $m(N - m - 1)$ dengan $db = 1/15$, nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 4,543 dengan nilai $F_{hitung} = 1,574$ ini tidak signifikan dengan Efektifitas Garis Regresi (EGR) sebesar = 25,939%.

KESIMPULAN

Setelah penulis menganalisis semua data yang diperoleh dari hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan Tahun Pelajaran 2021-2022, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y_1) kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan tahun pelajaran 2021-2022, diketahui bahwa nilai kelas X IPS 2 (Kelas Eksperimen) sebesar (6,234) dengan tingkat pengaruh sempurna. Sedangkan pada kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol) dengan nilai sebesar (-0,099) yang berarti tidak ada pengaruh.
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio-visual* dengan *microsoft powerpoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y_2) kelas X pada mata pelajaran sosiologi di MA Nurul Huda Kapongan tahun pelajaran 2021-

2022, diketahui bahwa nilai kelas X IPS 2 (Kelas Eksperimen) sebesar (0,584) dengan tingkat pengaruh sedang. Sedangkan pada kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol) dengan nilai sebesar (0,309) dengan tingkat pengaruh rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang,2017, *BELAJAR-DAN-PELAJARAN*,e-ISSN:2460-2345,p-ISSN:2442-6997, diambil melalui website google scholar
- Askhabul Kirom,2017,*PERAN-GURU-DAN-PESERTA-DIDIK-DALAM-PROSES-PEMBELAJARAN-BERBASIS-MULTIKULTURAL*,E-ISSN (online): 2548-1371, Diambil dari google scholar.
- Endonesa._. *Media Pembelajaran*, (Online), (<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-pembelajaran/>, diakses 4 Januari 2019)
- Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan dan Hamdan Tri Atmaja,2017,*Pengaruh-Penggunaan-Media-PowerPoint-Terhadap-Minat-Belajar-Sejarah-Siswa-Kelas-X-SMA-Negeri-1-Bumiayu-Tahun-Ajaran-2017/2018*,E-ISSN:2549-0354, diambil dari google scholar.
- Hasmiana Hasan,2016,pengaruh-media-audio-visual-terhadap-ketuntasan-belajar-IPS-materi-perkembangan-teknologi-produksi,-komunikasi,-dan-transportasi-pada-siswa-kelas-iv-SD-negeri-20-banda-aceh,ISSN:2337-9227, diambil dari google scholar
- Hasmiana Hasan,2016,*Penggunaan-Media-Audio-Visual-Terhadap-Ketuntasan-belajar-Ips-Materi-Perkembangan-Teknologi-Produksi,-Komunikasi,-Dan-Transportasi-Pada-Siswa-Kelas-IV-Sd-Negeri-20-Banda-Aceh*,ISSN: 2337-9227, diambil dari google scholar.
- Heriyati,2017,*pengruh-minat-dan-motivasi-belajar-terhadap-prestasi-belajar-matematika*,ISSN:2088-351X, diambil dari google scholar.

- Innayah,2018,*Evaluasi-Pemanfaatan-Media-Audio-“Abc”-(Aku Baca Dalam Cerita)-Untuk-Mengenalkan-Huruf-Pada-Paud*,online ISSN:2622-4283, diambil dari google scholar.
- Muklas Syafi'i putra dan Abdul Rachman Syam tuasikal,2017,*pemanfaatan-media-visual-terhadap-hasil-belajar-dribble-bola-basket*,ISSN:2338-798X. Diambil dari google scholar.
- Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad dan Febri Harianto,2017,*Hubungan-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Audio-Visual-dengan-Minat-Peserta-Didik-pada-Pembelajaran-Pendidikan-Agama-Islam-di-SMAN-Bangkinang-Kota*,ISSN:1412-5382, diambil dari google scholar.
- Nugroho Wibowo,2016,*Upaya-Peningkatan-Keaktifan-Siswa-Melalui-Pembelajaran-Berdasarkan-Gaya-Belajar-Di-Smk-Negeri-1-Saptosari*, Jurnal-Electronics,Informatics,and-Vocational-Education-(ELINVO), Volume-1,Nomor-2, diambil melalui website google
- Prof. Dr. Sugiono,2018,*METODE-PENELIAN-Kuantitatif-Kualitatif-dan-R&D*, Bandung: PT Alfabeta.
- Srimaya,2017,*efektifitas-media-pembelajaran-powerpoint-untuk-meningkatkan-motivasi_dan-hasil-belajar-biologi-siswa*,volume-5-nomor-1-juni-2017, diambil dari google scholar.
- Sujono dan Harry Budi Santoso,2017,*Analisi-Kualitas-E-Learning-Dalam-Pemanfaatan-Web-Conference-Metode-Webqual*,ISSN online:2541-1942, diambil dari google scholar.