

Terbit online pada laman web jurnal: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jto>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ARTICULATE STORYLINE 3 PADA ALAT UKUR ELEKTRIK TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PDTO SISWA KELAS X TKRO SMKN 1 SINGOSARI

Muhammad Nur Ali¹, Sumarli², Paryono³

¹⁻³Program Studi S1 Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang
¹muhammad.nur.150136@students.um.ac.id, ²sumarli.ft@um.ac.id, ³paryono.ft@um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membandingkan hasil belajar dan minat siswa PDTO yang menggunakan Articulate Storyline 3 dan materi audio-visual Ms. Powerpoint dengan siswa yang hanya menggunakan materi audio-visual Ms. Powerpoint. Temuan mengungkapkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih tertarik untuk belajar daripada di kelas control yang dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ berikut: $6389 > 1.699$. Selain itu, dibandingkan dengan kelas kontrol, siswa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih besar, yang memiliki nilai $t_{hitung} 1,947 > t_{tabel} 1,699$, sebagai bukti penelitian.

Kata kunci: Media Audio Visual, Articulate Storyline 3, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

This study compared the learning outcomes and interests of PDTO students using Articulate Storyline 3 and Ms. Powerpoint's audio-visual materials to those of students using only Ms. Powerpoint's audio-visual materials. The findings revealed that students in the experimental class are more interested in learning than in the control class as evidenced by $t_{count} > t_{table}$ The following table: $6389 > 1,699$. Besides that, compared with the control class, experimental class students have greater learning outcomes, which have a calculated t value of $1.947 > t_{table} 1.699$, as research evidence.

Keywords: abstract keywords

Perkembangan TIK yang begitu pesat menuntut guru dan siswa untuk menguasai serta memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Putri, 2020). Karena pedoman Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), pembelajaran harus dilakukan secara online. Guru sekarang harus mengembangkan strategi pengajaran yang menarik melalui pembelajaran online, terutama saat penyusunan media pembelajaran.

Siswa SMK memang dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi guna menunjang mereka ketika sudah bekerja. Khususnya pada jurusan Otomotif terdapat banyak kompetensi, seperti kelistrikan, mesin bakar, transmisi dan yang paling dasar adalah menguasai penggunaan alat – alat otomotif yang dijelaskan pada mata pelajaran PDTO. Berdasarkan pengalaman penulis ketika di dunia kerja, prakerin dan PPL, penulis berhadapan dengan situasi di mana banyak siswa magang ataupun baru direkrut yang belum memahami bagaimana cara menggunakan peralatan dasar

pada bidang otomotif, di mana hal tersebut sangat mengkhawatirkan karena hal tersebut adalah pekerjaan yang paling dasar.

Berdasarkan informasi yang penulis pelajari selama mengikuti PPL di SMK Negeri 1 Singosari, di kelas X TKRO 1, dari 35 anak, hanya 18 siswa yang menyelesaikan setiap tugas yang sudah diberikan. Pada X TKRO 2, dari 34 siswa hanya 11 siswa yang menyelesaikan setiap tugas yang sudah diberikan. Kemudian untuk nilai tes tulis dari kelas X TKRO 1, dari 35 anak, hanya 9 siswa yang mampu menyelesaikan tes tulis tanpa melalui remedial. Sedangkan pada kelas X TKRO 2, dari 34 anak, hanya 11 siswa yang mampu menyelesaikan tes tulis tanpa melalui remedial. Namun tidak serta merta hal ini seluruhnya merupakan kesalahan dari siswa. Tidak maksimalnya hasil belajar bisa berasal dari berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar.

"Ketertarikan pada sesuatu adalah hasil dari pembelajaran dan mendukung pembelajaran lebih lanjut," klaim Pratiwi (2015:

90). Jika siswa percaya apa yang mereka pelajari dapat sesuai dengan kebutuhan mereka atau bermanfaat dan konsisten dengan cita-cita mereka, minat mereka akan dipertahankan. Siswa tidak akan dapat memahami apa pun yang telah dikomunikasikan dan lulus, jika minat mereka tidak muncul sama sekali. Salah satu inti pada proses pembelajaran adalah materi pembelajaran yang mampu menarik minat dalam belajar. Kegiatan untuk pembelajaran yang melibatkan media audio visual tidak diragukan lagi lebih efektif dan menyenangkan daripada pembelajaran tradisional. Konten peneliti mencakup informasi tentang penggunaan alat pengukur listrik di PDTO.

Media yang disertai dengan gambar dan suara dikenal sebagai media audio-visual, dan membantu siswa memahami informasi yang disajikan karena disertai dengan gambar (Yusup et al. 2016). Menggunakan smartphone atau laptop, siapa pun dapat mengakses materi audio visual yang menggunakan alat ukur elektrik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar murid pelaku eksperimen. Peneliti memilih menggunakan Software Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran dikarenakan banyak review dari berbagai pihak yang berpendapat bahwa software tersebut selain baru, namun penggunaannya juga sederhana.

Menurut penelitian oleh (Pradilasari, et al., 2019), pemanfaatan materi pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Ini menyoroti pentingnya penelitian saat ini. Studi lain oleh Saka (2019), mengungkapkan bahwa penggunaan media audio visual untuk pembelajaran umumnya dianggap sangat praktis dan mendapat reaksi positif, dengan tingkat respons rata-rata 91,5%. (Yusup, et al., 2016) juga memanfaatkan media AV dengan hasil yang mempermudah siswa untuk paham dan mengeksplorasi materi yang telah disajikan dan disajikan sebagai penyajian informasi pembelajaran. Sangat penting untuk melakukan penelitian ini karena ketersediaan studi sebelumnya dapat memperkuatnya.

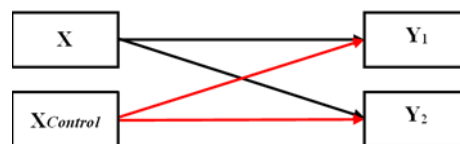
Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul berdasarkan penjelasan di atas, yaitu: “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Articulate Storyline 3 Pada Alat

Ukur Elektrik Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKRO SMKN 1 Singosari”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus untuk membedakan hasil belajar dan minat siswa PDTO di TKRO 1 menggunakan Articulate Storyline 3 dan media audio visual Ms. Powerpoint dengan siswa TKRO 2 menggunakan media audio visual Ms. Powerpoint semata. Desain Kelompok Kontrol Non-equivalent yang berpedoman dari kedua kelas di atas, adalah desain *quasi-experimental* yang digunakan dalam kegiatan ini.

Variabel dependennya adalah minat belajar siswa (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2), sedangkan faktor independennya adalah penggunaan media pembelajaran, yang meliputi materi audiovisual dari Articulate Storyline 3 dan materi visual dari PowerPoint (X). Variabel kontrol adalah kelas (Xcontrol) yang hanya memanfaatkan aplikasi media PowerPoint dan tidak menggunakan konten AV apa pun yang dibuat dengan Articulate Storyline 3. Dalam penelitian ini, ada hubungan independen – dependen antara variabel. Berikut ini adalah representasi variabel yang terkait secara visual:



Gambar 1. Visualisasi Keterkaitan Antar Variabel

Semua siswa kelas X TKRO di SMKN 1 Singosari merupakan populasi penelitian. Kelas X TKRO 1 dan kelas X TKRO 2, merupakan sampel penelitian. Setiap kelas terdiri dari sekitar 30 murid.

Untuk menilai hasil belajar PDTO siswa dan mengukur tingkat antusiasme mereka dalam belajar, penelitian ini menggunakan instrumen ujian dan angket. Sahid Raharjo (2018) menggunakan tes analisis kebutuhan untuk analisisnya yang terdiri dari lima jenis tes yang berbeda: Empat tes berikut digunakan untuk menentukan apakah data normal atau abnormal yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji t sampel berpasangan, dan uji Wilcoxon. Kemudian, untuk pengujian

hipotesis, Uji Independent Sample t dan Uji Mann Whitney digunakan, masing-masing, jika datanya normal dan abnormal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data minat dan hasil belajar setelah percobaan dapat diringkas sebagai berikut berdasarkan temuan penelitian penulis.

Analisa Data Minat Belajar

Tabel 1. Data Minat Belajar

	Terendah	Tertinggi	Rata
PreAngketEks	50	75	60.32
PostAngketEks	62	80	71.10
PreAngketKon	48	74	61.71
PostAngketKon	49	73	62.06

Pada ilustrasi di bawah ini, grafik untuk minat belajar kelas eksperimen ditampilkan, dengan garis biru, sedangkan garis oranye digunakan untuk kelompok kontrol.



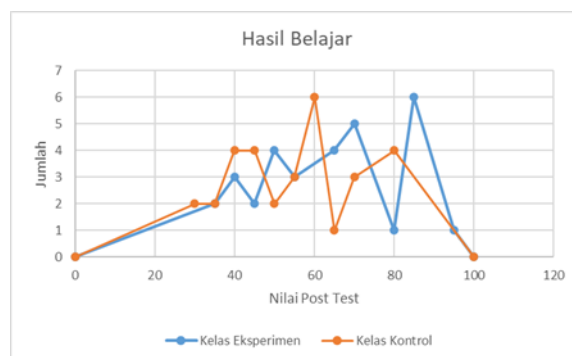
Gambar 2. Grafik Minat Belajar Setelah Perlakuan

Analisa Data Hasil Belajar

Tabel 2. Data Hasil Belajar

	Terendah	Tertinggi	Rata
PreAngketEks	10	50	32.74
PostAngketEks	35	95	62.58
PreAngketKon	15	55	35.65
PostAngketKon	30	80	54.52

Pada ilustrasi di bawah ini, grafik untuk minat belajar kelas eksperimen ditampilkan, dengan garis biru, sedangkan garis oranye digunakan untuk kelompok kontrol.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Setelah Perlakuan

Uji Prasyarat Analisis

Berikut ini adalah temuan dari tes uji normalitas dan uji homogenitas. Bantuan perangkat lunak MS digunakan dalam penelitian ini. Pengujian untuk prasyarat analisis dilakukan menggunakan Excel dan IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Setelah Percobaan Kelas Eksperimen

Data Penelitian	Kelas Eksperimen	
	Kolmogorov-Smirnov ^a	Interpretasi
Minat Belajar PDTO	Sig. 0.146	Normal
Hasil Belajar PDTO	Sig. 0.2	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Setelah Percobaan Kelas Kontrol

Data Penelitian	Kelas Eksperimen	
	Kolmogorov-Smirnov ^a	Interpretasi
Minat Belajar PDTO	Sig. 0.2	Normal
Hasil Belajar PDTO	Sig. 0.2	Normal

Data didistribusikan secara normal jika nilai (Sig.) > 0,05. Pada table 1 dipaparkan jika data yang relevan dan hasil pembelajaran PDTO di kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi normal karena berada pada nilai 0,2 > 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Setelah Perlakuan

Data Penelitian	Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	
	Levene Statistic	Interpretasi
Minat Belajar PDTO	Sig. 0.197	Homogen
Hasil Belajar PDTO	Sig. 0.028	Tidak Homogen

Jika nilai (Sig.) > 0,05, datanya homogen. Mengingat minat belajar memiliki nilai (Sig.) 0,197 > 0,05, maka dapat

disimpulkan dari Tabel 2 bahwa data di dalamnya homogen untuk kedua kelas. Untuk hasil belajar dengan nilai signifikansi (Sig.) $0,028 < 0,05$, menjelaskan jika data minat belajar kedua kelas bersifat heterogen. Selama data didistribusikan secara teratur, uji homogenitas tidak berdampak pada uji-t sampel independen untuk mengevaluasi hipotesis nol.

Percobaan Hipotesis

Peneliti menggunakan Sampel Independen t-evaluasi untuk mengevaluasi hipotesis. Sebelum melakukan tes, data harus sudah melakukan uji normalitas dan homogenitas (bukan syarat mutlak). Dikarenakan data minat belajar adalah normal dan homogen, maka data yang diperlukan mengacu pada kolom Equal variances assumed. Sedangkan untuk data hasil belajar adalah normal namun tidak homogen, maka data yang diperlukan mengacu pada kolom *equal variances non assumed*.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test Minat Belajar dan Hasil Belajar

		t
Minat Belajar PDTO	<i>Equal variances assumed</i>	6.389
	<i>Equal variances non assumed</i>	6.389
Hasil Belajar PDTO	<i>Equal variances assumed</i>	1.947
	<i>Equal variances non assumed</i>	1.947

Hipotesis yang dipilih peneliti adalah (Ho), yang mengklaim bahwa "Hasil dan minat pada pembelajaran untuk standar kompetensi PDTO menggunakan alat ukur elektronik untuk siswa di kelas menggunakan media audiovisual Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point sama dengan atau lebih kecil dari siswa yang menggunakan Ms. Powerpoint saja." Dalam kasus di mana kriterianya adalah "tolak Ho ketika jumlah t melebihi t tabel sebesar 5%. Namun Terima Ho setiap kali jumlah t turun di bawah tabel t sebesar 5%.

Uji t menghasilkan nilai t sebesar 6,389 untuk minat belajar dan nilai t sebesar 1,947 untuk hasil belajar. Dengan taraf signifikansi 5%, nilai t tabel adalah df 29 ($df = n - k$, dimana berlaku penghitungan $31 - 2 = 29$) dan sebesar 1,699.

T hitung $>$ t tabel, atau lebih khusus lagi, $6389 > 1,699$, diketahui berdasarkan tabel

yang disebutkan di atas. Kemudian hipotesis nol (Ho) ditolak, menunjukkan bahwa "Siswa yang memanfaatkan media Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point lebih tertarik mempelajari standar kompetensi menggunakan alat ukur elektronik daripada siswa yang menggunakan Ms. Power Point saja." Atau bisa dibaca sebagai "Minat Belajar PDTO Siswa Dipengaruhi Penggunaan Media Articulate Storyline 3."

Dari segi hasil belajar, nilai uji t yaitu $1.947 > 1.699$, berdasarkan tabel di atas. Hipotesis nol (Ho) kemudian dibantah, menunjukkan bahwa "Siswa yang memanfaatkan media Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point lebih mungkin untuk mencapai hasil belajar dari standar kompetensi menggunakan alat pengukur elektronik daripada siswa yang menggunakan Ms. Power Point saja." Hal ini juga dapat dibaca sebagai "Hasil Belajar PDTO Siswa Dipengaruhi oleh Penggunaan Media Audio Visual Articulate Storyline 3."

Deskripsi Olah Data Minat dan Hasil Belajar Pada Matpel PDTO

Menurut tabel 1, dijelaskan rata-rata minat belajar untuk kelas eksperimen sebelum mendapat perlakuan 60,32, sedangkan rata-rata untuk kelas control pada minat belajar adalah 61,71. Hal ini menunjukkan bahwa minat murid kelas kontrol untuk belajar sebelum pengobatan adalah 1,39% lebih tinggi daripada kelas eksperimen.

Tetapi setelah terapi, skor rata-rata kelas eksperimen meningkat sekitar 10% dari sebelumnya, menjadi 71,10. Rata-rata untuk kelas kontrol adalah 62,06, yang hanya meningkat sekitar 1%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan, minat siswa kelas eksperimen dalam belajar adalah 9% lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Menurut tabel 2, kelas eksperimen memiliki skor rata-rata 32,74 sebelum percobaan. Ketika temuan berada di bawah rata-rata kelas kontrol 35,65, dengan nilai maksimum 55 dan minimal 15, hasilnya dianggap negatif. Sehingga terbukti bahwa hasil belajar rata-rata pra-perlakuan kelas eksperimen adalah 2% lebih rendah daripada kelas kontrol.

Skor rata-rata kelas eksperimen adalah 62,58, dengan skor minimum 35 dan skor maksimum 95, menurut statistik hasil belajar setelah perlakuan. Sebaliknya, skor pasca perawatan rata-rata kelas kontrol, yang berkisar antara 30 hingga 80, adalah 54,52. Didapatkan kesimpulan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar pasca perlakuan 8% lebih baik daripada kelas kontrol.

Pengaruh Antar Variabel

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t pada tabel 5 menghasilkan nilai t hitung sebesar 6389, dimana $t \text{ hitung} > t \text{ tabel } 5$ yaitu $6389 > 1,699$ digunakan sebagai dasar perhitungan. Disimpulkan bahwa "hipotesis nol (H_0) yang menyatakan minat siswa untuk belajar di kelas memanfaatkan media Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point sama dengan atau lebih kecil dari siswa yang menggunakan Ms. Powerpoint saja ditolak" adalah salah. Temuan analisis dapat dibaca sebagai "penggunaan media audio-visual mengartikulasikan alur cerita 3 memiliki pengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam belajar".

Menurut (Suwisi, 2015), karena nilai t-hitung 2,921, yang lebih tinggi dari nilai t-tabel 2,030, maka media pembelajaran berbasis av punya dampak cukup besar terhadap minat belajar, hasil penelitian ini dikonfirmasi oleh temuan tersebut. Jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media audio visual, L. Rahmi & A. menemukan bahwa (2021) media audio visual mampu menghasilkan perubahan minat belajar sebesar 27,1% lebih baik.

Nilai t-hitung yang dihasilkan adalah 1947, dimana $t \text{ hitung} > t \text{ tabel } 5\%$, yaitu $1947 > 1,699$, didasarkan pada temuan pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel mandiri tabel 4.23 dengan membandingkan nilai hasil belajar pra-perlakuan untuk kelas TKRO 1 (Eksperimen) dan TKRO 2 (Kontrol). Terjadi penolakan terhadap "hipotesis nol (H_0) bahwa hasil belajar PDT0 siswa di kelas yang menggunakan media audio visual, seperti Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point, sama dengan atau lebih kecil dari siswa yang menggunakan Ms. Power Point." Jika ada, pemanfaatan media audio visual Articulate

Storyline 3 memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini dikuatkan oleh (Oktadinata. S., 2011), yang mengklaim bahwa siswa yang menggunakan media audiovisual mencapai hasil belajar tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak. Hasil uji-t, yang didapatkan, $t \text{ hitung} = 5,150$ lebih tinggi dari $t \text{ tabel } 5\% = 1,677$ pada nilai posttest, membuktikan hal ini. Penggunaan media audiovisual berdampak pada hasil belajar siswa dalam disiplin ilmu PAI, menurut M. Fatrur Rozi (2020). Nilai rata-rata sebelum dan sesudah menerima terapi meningkat sebagai hasil dari temuan dari 51,47 menjadi 76,17. Penggunaan media audiovisual, menurut studi oleh (Vinny et al.), memiliki dampak baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Dimungkinkan untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sehubungan dengan isu-isu yang telah dikemukakan, adalah sebagai berikut.

Pertama, siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point, memiliki minat belajar lebih baik dari siswa di kelas kontrol, yang hanya menggunakan Ms. Power Point. Hal ini dapat dilihat pada hitungan $T > \text{tabel } T$, lebih tepatnya, $1,947 > 1,699$.

Kedua, siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan Articulate Storyline 3 dan Ms. Power Point, hasil belajar lebih baik dari siswa di kelas kontrol, yang hanya menggunakan Ms. Power Point. Hal ini dapat dilihat pada hitungan $T > \text{tabel } T$, lebih tepatnya, $1,947 > 1,699$.

Saran

Kami memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu sekolah dan pihak lain mengingat kesimpulan yang telah dibahas. Bagi sekolah, selalu mendukung dan mengedukasi pentingnya penggunaan media audio visual yang bervariasi kepada guru agar dapat menghasilkan minat belajar siswa yang positif.

Bagi guru, kami memberikan saran untuk menggunakan media articulate storyline 3 sebagai alat bantu pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah penyampaian

materi kepada siswa, terutama pada situasi pandemi yang menyebabkan tidak optimalnya waktu tatap muka antara guru dan siswa.

Bagi siswa, untuk selalu selalu meningkatkan minat belajar internal maupun eksternal, agar penyerapan materi dapat berjalan maksimal sehingga menghasilkan lulusan yang berkompoten di dunia kerja.

Bagi peneliti selanjutnya, agar selalu kreatif ketika mengembangkan alat dan metode pembelajaran baru untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dan keberhasilan akademik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alam, Y. 2018. Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang. *Motivasi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 3(2), 573-591. DOI: <https://doi.org/10.32502/mti.v3i2.2078>
- Alfianti, V.; Rosnita & Kresnadi, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14203>
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basri, I. Y.; Arsyafhillah, A.; Irfan, D. & Thamrin, T. 2018. Rancang Bangun Media Pembelajaran Mini Trainer IC 555. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(2), 65-76. DOI: <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i2.332>
- Douglas, B. H. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Longman, Inc.
- Fatur Rozi, M.. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iv Sd Negeri Bengkulu Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FTT UNIFAS.
- Indriani, M. S; Artika, I. W. & Ningtias, D. R. W. 2021. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksba*, 11(1), 25-36.
- DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.29316>
- Janah, S. N. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Karo-Karo, I. R. & Rohani 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96. DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Khalistana, T. M.; Halimah, M. & Lidnillah, D. A. M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 129-140. DOI: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v2i1.5796>
- Kusumadewi, E. S.. 2011. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di SDN Pondio Pinang 012 Pagi Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mukhadis, A. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Bidang Pendidikan dan Contoh Aplikasinya*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Oktadinata, S. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Standar Kompetensi Memperbaiki Sistem Starter dan Pengisian di Smk Muhammadiyah 4 Klaten Tengah*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FT-UNY.
- Qonita, N. A. 2021. *Articulate Storyline: Teknologi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif Mudah dan Menarik-Update 2021*. (Online), (<https://warstek.com/articulate-storyline/>), diakses pada Desember 2021.
- Raharjo, Sahid. 2018. *Analisa Kelas Eksperimen dan Kontrol*. (Online), (<https://www.youtube.com/c/SahidRaharjo/playlists>), diakses pada 5 April 2022.
- Suwisi & Maksum, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Audio Visual Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswi Pada Mata

Kuliah Askeb II Di Akademi Kebidanan
Wira Husada Nusantara. *Biomed Science*,
3(1), 1-9. DOI: [https://jurnal.unitri
.ac.id/index.php/biomed/article/view/8](https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/biomed/article/view/8)
55

