



## Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Kelas IV MI Bahrul Ulum Kemlagilor

Arifatul Kamiliyah<sup>1\*</sup>, Ida Latifatul Umroh<sup>2</sup>, Hurin Innihayatus Sa'adah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

\*Corresponding author: arifatul.2020@mhs.unisda.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received 05-09-25

Revised 17-09-25

Accepted 24-09-25

#### Keyword

*Development of Learning Media,  
Audio-Visual,  
Social Sciences.*

### ABSTRACT

The main problem of this research is that the learning process in various subjects is still dominated by teachers using conventional learning models and only using printed teaching materials, while existing facilities in schools, such as digital television, have not been maximized for the teaching and learning process. The purpose of this study is to determine the development and effectiveness of Audio-Visual Learning Media for Social Sciences in Grade IV of MI Bahrul Ulum Kemlagilor. The Research and Development method used in this study is the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The validators in this study were 3 people (material experts, media experts and educators) and 3 class teachers. The limited trial subjects in this study were 10 fourth grade students. The data collection technique used was an assessment instrument sheet. The results of the pre-test and post-test were calculated using the Wilcoxon test. The results of the expert assessment obtained a score of 95.00% from material experts, 96.00% from media experts, and 86.09% from educators. while from the teacher trial obtained 89.36%, 80.85%, and also 74.46%.. based on the effectiveness results Here there are "10" positive data (N) which means that the 10 students experienced an increase from the Pre-Test score to the Post-Test score. The Mean Ranks or average increase is "5.50", while the number of positive rankings or Sum of Ranks is "55.00". so it can be concluded that the use of audio-visual media is effective in stimulating understanding of science material and improving the learning of fourth grade students at Mi Bahrul Ulum Kemlagilor.

## Pendahuluan

Ilmu pengetahuan selalu berkembang dan mengalami kemajuan yang sangat pesat, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tidak akan bisa maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusia bangsa kita. Kualitas hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang mapan. Sistem pendidikan yang mapan, memungkinkan kita berpikir kritis, kreatif, dan produktif (Rahelina et al., 2020).

Pendidikan adalah salah satu gerbang utama menuju ilmu pengetahuan. Manusia lahir di muka bumi ini belum memiliki ilmu pengetahuan, namun ia dibekali berbagai potensi yang dapat digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati atau pikiran. (Sunaryo Adi Swasono et al., 2023). Agama Islam telah menjelaskan bahwa Allah Subhanahu Wata'ala memberikan segala fasilitas kepada ummat manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana firman-Nya dalam QS. An-Nahl/16:78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Terjemahannya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur" (Q S An-Nahl/16:78).

Pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang (UU) RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan (*UU Sistem Pendidikan Nasional*, 2008). Inti dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Perbaikan mutu pendidikan harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas agar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang membuat orang belajar. Setiap proses pembelajaran tersebut, peranan guru selaku pendidik bertugas membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah. Di samping itu, peserta didik berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Megan Antropa Legendari Hendri Raharjo et al., 2016). Sehingga dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar yang baik adalah yang memiliki hubungan timbal balik antara guru dan murid melalui interaksi komunikasi selama

proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran yang monoton akan cepat mengakibatkan kebosanan, bahwa kualitas pembelajaran tampaknya masih menjadi sorotan dalam dunia pendidikan di tanah air. Siswa masih menganggap bahwa materi yang diberikan merupakan materi yang membosankan dan banyak hafalannya (A. Mustika Abidin et al., 2019). Adanya anggapan tersebut menjadikan tes atau hasil belajar siswa rendah. Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh seorang pendidik khususnya guru mata pelajaran secara spesifik agar selalu berusaha untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, sehingga prestasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Di antara inovasi tersebut yaitu dengan mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai.

Perkembangan teknologi ini akan diikuti oleh peningkatan penggunaan perangkat teknologi pula, seperti penggunaan android, laptop maupun komputer. Hal ini dapat memudahkan mengakses media pembelajaran tersebut dengan alat bantu gadget tersebut. Guru atau tenaga pengajar dapat mengganti media pembelajaran yang awalnya menggunakan E-learning atau melalui media online, untuk melakukan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan Audio-visual tersebut.

Maka dengan program seperti itu pun media ini dapat meringankan beban guru atau pengajar agar tidak membuang waktu atau meringkas waktu menerangkan di depan kelas. Siswa pun juga ada beberapa yang tidak masuk karena sudah terbiasa daring selama satu setengah tahun sehingga mereka sangat malas untuk berangkat sekolah. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Untuk media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi. Media pembelajaran Audio-visual perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik (Rahmatullah et al., 2020).

Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa (Sudarwan Damin et al., 2013). Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis visual atau penglihatan, audio atau pendengaran, serta audio visual, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendaayagunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi juga terlihat dengan berkembangnya media pembelajaran yang beraneka jenis (Ahmad Sodikin et al., 2023).

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual, dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda-benda, beberapa objek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung di dalam kelas (Ika Lestari et al., 2005).

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi sangat beraneka ragam. Untuk itu penulis gunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual yang menggabungkan antara media visual dan media audio berbasis video yang diproyeksikan melalui Liquid Crystal Display (LCD) proyektor, TV Dan sejenisnya. Dengan media ini sangat dalam berpengaruh dalam menangkap pemahaman dengan cepat serta membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri yang nantinya menjadi harapan berpengaruh pula pada hasil belajar siswa. Saat ini ketersediaan media audio visual untuk membantu proses pembelajaran khususnya pelajaran IPAS masih kurang dan belum banyak digunakan di sekolah. Jadi belum memadai untuk semua kelas dikarenakan ketika memakai media audivio visual harus bergantian. MI Bahrul Ulum Kemlagilor ini merupakan salah satu sekolah yang belum memaksimalkan dalam penggunaan media ini, walaupun di sekolah tersebut telah tersedia sarana yang mendukung diantaranya yaitu LCD, TV dan laptop namun sangat terbatas jumlahnya (Nana Sujana et al., 2005).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 20 Maret 2024 di MI Bahrul Ulum Kemlagilor Turi Lamongan, diketahui bahwa proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan ajar cetak, sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti tv digital belum dimaksimalkan untuk proses belajar mengajar (Wawancara kepek., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV di MI Bahrul Ulum Kemlagilor yang akan meningkatkan pola pikir kritis siswa dan mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Sosial Kelas IV MI Bahrul Ulum Kemlagilor".

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research Development* (R&D) yang mana metode pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guna memecahkan permasalahan yang ada. Metode R & D berfungsi mengembangkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kondisi di lapangan

dengan adanya uji kelayakan, uji kepraktisan dan keefektifan produk (Sugiyono et al., 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) guna merancang sistem pembelajaran, yaitu model pengembangan yang berfokus untuk menciptakan dan mengembangkan desain media pembelajaran. Terdapat lima tahap pengembangan dalam ADDIE yaitu; *Analysis* (menganalisa), *Design* (merancang/mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi). Pendekatan sistem yang efektif dan efisien yang mana prosesnya bersifat interaktif dengan siswa, guru dan lingkungan merupakan landasan ADDIE (Gunawan and A Ritonga et al., 2021). Selain itu karena ADDIE memiliki tahap yang sangat sistematis yang mana mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan standarisasi pengujian (N Sugihartini and K Yudiana et al., 2018).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang diperuntukkan untuk menstimulasikan keterampilan belajar dan pemahaman materi IPAS pada peserta didik kelas IV MI Bahrul Ulum Kemlagilor dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*). Tahap proses pengembangan yang pertama yakni melakukan studi awal lapangan untuk menganalisa suatu permasalahan di lapangan yaitu mengenai rendahnya angka keterampilan berkomunikasi dalam media serta pemahaman pada anak peserta didik dikarenakan kurangnya proses pembelajaran yang interaktif dan penggunaan media yang hanya bersandar pada LKS saja. Belum ada yang memberikan media teknologi di sekolah tersebut. Hal ini sangat menarik untuk dikembangkan dan diimplementasikan pada sekolah tersebut agar dapat menunjang stimulasi bagi keterampilan komunikasi dan pemahaman pada anak usia dini. Dengan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan di lapangan dengan mengembangkan media *audioi-visual* yang dirancang dengan sebaik mungkin. Tujuannya adalah agar media layak dan efektif untuk menstimulasikan keterampilan belajar pada anak. Sejalan dengan hal tersebut terdapat teori konstruktivisme dari Piaget, Vygotsky dan Gardner bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dan treatment orang lain maka diberikan media untuk menjadikan media treatment bagi anak. Media tersebut dipilih karena mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut dapat dilihat Ketika media digunakan baik saat menggunakan jaringan internet maupun tanpa jaringan internet, serta baik digunakan di dalam maupun luar ruangan.

Audio-visual ini telah unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah



adanya video animasi berbicara yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Audio-visual ini juga memberikan bahan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan ketertarik anak untuk belajar. Pada umumnya, audio-visual ini ditawarkan sebagai video animasi berbicara interaktif dengan sejumlah fitur yang menyenangkan seperti umpan balik karakter dan efek suara. Audio-visual tidak hanya menempatkan sebagai media permainan dan kesenangan saja, melainkan juga menampilkan konten edukasi yang akan mendukung suatu pembelajaran. Faktanya, audio-visual mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi, pelajaran untuk mengikuti pengajaran dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial terutama dibidang keterampilan berkomunikasi, menjalin komunikasi anak-orangtua saat belajar atau dirumah, serta memberikan hiburan (Saputri1, S et al., 2019). Indikator yang dicapai dalam penelitian ini mengacu pada permendikbudristek No.16 Tahun 2022 terkait standar proses pada PGMI dan Dikdasmen bahwa Perkembangan bahasa memiliki tingkat pencapaian yang sangat berkesinambungan terhadap ruang lingkup stimulasi keterampilan berkomunikasi dan pemahaman yang diteliti oleh peneliti. seperti anak harusnya mampu untuk mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.

Penelitian yang mendukung dan memperkuat dilakukan oleh Juniarti mengenai pengembangan aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak pada sekolah taman kanak-kanak diambil hasilnya yaitu, Kehadiran video game ini selain memberikan dampak negative juga memberikan dampak positif, dimana dengan melakukan video game anak-anak akan terlatih dalam berkomunikasi, meningkatkan kosa kata anak, Pemain dapat berkomunikasi dengan kata-kata, pantomim, menggunakan gerakan tubuh, dan gerakan yang menunjukkan kesenangan dan ketidakpastian (Juniarti, Y et al., 2021). Apalagi permainan bisa dilakukan dengan secara bersama sehingga anak akan berkomunikasi untuk melakukan kesepakatan dalam bermain video game.

Penelitian lain oleh Kurnia mengenai pemanfaatan unity dalam perancangan media audio-visual bagi anak peserta didik berbasis android, audio-visual ini dapat melatih komunikasi dan pemahaman anak, karena anak dituntut aktif berinteraksi dengan teman gamer yang ada pada permainan tersebut (Kurnia, M. B et al., 2019).

Dalam pengembangan audio-visual ini peneliti menggunakan topik IPAS untuk diimplementasikan pada anak. Perubahan wujud zat merupakan salah satu topik penting di Satuan PGMI dan merupakan diversifikasi dari Kurikulum PGMI. Perubahan wujud zat harus dilakukan secara sederhana dan sesuai usia anak agar

mudah dipahami. Program edukasi audio-visual juga bermanfaat untuk menumbuhkan kebiasaan baik dalam sekolah maupun luar sekolah. Berdasarkan point di atas dapat diberikan secara gamblang menggunakan pengembangan media audio-visual dalam proses pembelajaran dalam satuan PGMI (Izzuddin et al., 2019).

Kemudian melakukan uji validasi dimana ada beberapa revisi seperti mengganti scene yang harusnya ada pada sub menu "non alamiah" namun tidak ada dan salah diletakkan pada sub menu "alamiah" dan memang harus diganti. Kemudian menambahkan beberapa voice over yang kurang, hal ini dilakukan supaya media layak untuk digunakan pada penelitian atau uji coba produk. Selanjutnya uji validasi materi, dimana media layak digunakan untuk uji coba atau penelitian namun terdapat juga revisi dan saran agar materi dari media audio visual lebih baik lagi, seperti mengganti suara dubbing agar lebih jelas lagi, memberi tambahan dan mengganti beberapa background yang salah dalam penempatannya.

Setelah melakukan semua tahapan pengembangan yang berkaitan dengan kelayakan dan uji coba lapangan sesuai dengan tahapan-tahapan pada penelitian pengembangan dengan hasil presentase validasi media 87,50% dan presentase ahli materi 93,75%, sejalan dengan interpretasi skor menurut Sugiyono (2014) bahwa hasil validasi tersebut dalam kategori sangat baik maka interpretasinya dikatakan layak. Sehingga media audio-visual dikatakan layak serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasikan keterampilan berkomunikasi pada anak. selain menggunakan uji validasi media atau produk, peneliti menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media audio-visual pada pembelajaran. Data angket yang diberikan kepada guru diperoleh persentase sebanyak 89,36%, 80,85%, dan juga 74,46% dengan kriteria termasuk pada kategori sangat baik dan baik, dan interpretasinya sangat layak dan layak.

Selanjutnya hasil dari pengembangan audio-visual untuk mengetahui keefektifitas media tersebut dengan menggunakan lembar instrument penilaian pada saat penelitian berlangsung. Hal ini sebagai evaluasi anak dalam pembelajaran, hasil nilai presentase dari pemberian pre-test yaitu sebesar 53,75% serta hasil nilai presentase dari pemberian post-test yaitu sebesar 85%. Presentase tersebut sesuai dengan kriteria keefektifan media audio-visual yang telah ditentukan. Produk atau media dikatakan sangat efektif jika penilaian dalam kategori 76%-100%, sehingga media audio-visual layak digunakan dalam menstimulasikan keterampilan berkomunikasi pada anak. Hal ini diperkuat oleh penelitian Milala, 2022 pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe dinilai sangat efektif, ditinjau dari hasil yang menunjukkan rata-rata nilai keefektifannya yang dikategorikan sangat efektif. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan dari hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara pre-test dengan post-test yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil

post-testnya.

### Kesimpulan

Setelah melakukan pengembangan produk menggunakan ADDIE melalui tahapan-tahapannya, yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementasi*, dan (5) *Evaluation*. Maka pengembangan media audio-visual dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Sosial Kelas IV MI Bahrul Ulum Kemlagilor" dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan ADDIE. Desain media audio-visual setelah melalui uji validasi media memperoleh hasil 96,00% dan presentase ahli materi 95,00%. Juga validasi pendidik dengan hasil 86,09%. Selain itu pada hasil kelayakan dari 3 responden guru yaitu 89,36%, 80,85%, dan juga 74,46% sehingga media siap digunakan. Dari hasil tersebut bahwa produk dikategorikan layak untuk digunakan.
2. Keefektifan media audio-visual dilihat dari perbedaan yang sangat signifikan pada penelitian dengan hasil rata-rata *pre-test* 53,75% < *pos-test* 85%. Selain itu, didapatkan hasil sebesar 0,001 < 0,05 karena hasil nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dengan *post-test* yang mengalami kenaikan nilai skornya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dapat mencapai tujuan yaitu dapat menstimulasikan keterampilan berkomunikasi dan melek media serta pemahaman pada peserta didik.

### Referensi

- Abidin, A. Mustika, 'Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11.2 (2019), 38-225 <<https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>>
- Ahmad Rivai dan Nana Sujana, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005)
- An-Nahl/16:78, Q S, 'An-Nahl/16:78, Q S'
- Damin, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Gunawan, dan A Ritonga, 'Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0', 2021
- Hendri Raharjo, Megan Antropa Legendari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII Di SMP N 1 Ciledug', *Eduma*, 5.1 (2016), 70
- Izzuddin. (2019). Yang Perlu Dilakukan Saat Banjir. In *Buku Seri Aku Tangguh Bencana*. Ditjen PAUD Kemdikbud.
- Jazilatur Rosyidah (2024). Wawancara Mengenai Berjalannya Pembelajaran Yang Ada Di MIBU Dan Media Pembelajaran Yang Digunakan Serta Menilik Keadaan Obyektif Yang Ada Disekolah Dan Hasil Setelah Penelitian. Lembaga MI Bharul Ulum Kemlagilor, 20 Maret 2024
- Lestari, Ika, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013)



- Rahelina, 'Penggunaan Model Pembelajaran STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA', *Jurnal Global Edukasi*, 3.5 (2020), 84-279  
<<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE>>
- Rahmatullah, R, I Inanna, and Andi, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva"', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12.2 (2020)
- Saputri1, S. (2019). *View of Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir -Tirta Si Pejuang Banjir*. <https://e-journals.dinamika.ac.id/joti/article/view/4/2>
- Sodikin, Ahmad, Lena Lestiana, dan Ahmad Taher Ichsan, 'Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Audio Visual Di SMP', *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 2.2 (2023), 37-127  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jupin.v2i02.741>>
- Sugihartini, N, dan K Yudiana, 'Addie Sebagai Model Pengembangan', 2018
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Swasono, Sunaryo Adi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Cerita Naratif Kelas 4 Sdn 01 Tirtoyudo Malang', *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7.1 (2023), 52-145  
<<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>>
- UU Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sinar Grafika, 2008)