



ANALISIS PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS IT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Echa Berlian Perdana^{1*}, Elinda Rizkasari², Mukhlis Mustofa³

^{1*,2,3} Universitas Slamet Riyadi

*Email: echaberlianperdana202@gmail.com, elindarizkasari@gmail.com, mukhlismustofa@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5774>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media audio visual berbasis IT berupa film animasi serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan strategi studi analisis. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Joglo Surakarta dengan subjek kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, angket respon, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan secara interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media film animasi edukatif dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi media ini berdampak positif secara signifikan, yang dibuktikan dengan tingginya perhatian, antusiasme, keaktifan bertanya, serta ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis IT efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Teknologi Informasi, Film Animasi, Motivasi Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang porsi yang sangat strategis dalam Kurikulum Merdeka, terutama karena perannya dalam membangun fondasi literasi sains dan kepekaan sosial anak usia sekolah dasar (Husnah dkk., 2023). Pada rentang usia ini, siswa kelas empat umumnya masih berada pada fase kognitif operasional konkret. Artinya, mereka membutuhkan stimulus belajar yang bisa dilihat, didengar, dan dirasakan secara langsung, bukan sekadar teori abstrak yang dibacakan dari buku teks (Darsyah, 2023). Pembelajaran yang ideal seharusnya mampu memfasilitasi rasa ingin tahu alamiah tersebut melalui pengalaman yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Sayangnya, ekspektasi ideal ini kerap kali belum sejalan dengan dinamika di ruang kelas. Temuan di lapangan saat observasi di SD Negeri Joglo Surakarta menunjukkan fakta yang cukup memprihatinkan terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, penyampaian materi rupanya masih sangat bertumpu pada metode ceramah satu arah dan pengerjaan tugas dari buku paket. Suasana kelas menjadi pasif dan kaku. Akibatnya, sekitar 64% siswa terlihat kurang fokus, 57% siswa belum aktif, dan mereka enggan berpartisipasi saat sesi diskusi. Padahal, motivasi belajar merupakan motor penggerak internal yang sangat vital dalam menentukan keberhasilan penyerapan materi oleh siswa (Fernando dkk., 2024). Jika kondisi minimnya motivasi ini terus dibiarkan tanpa intervensi, esensi dari materi IPAS tentu tidak akan terserap maksimal, yang ujungnya berimbas pada rendahnya kualitas pencapaian belajar peserta didik.

Menghadapi situasi kemandekan semacam ini, guru dituntut untuk mencari alternatif pendekatan yang lebih segar dan kekinian. Salah satu langkah paling rasional yang selaras dengan karakteristik siswa era digital adalah mengintegrasikan teknologi informasi melalui pemanfaatan



media audio visual, khususnya dalam wujud film animasi edukatif (Fatmawati & Farisi, 2025). Berbeda dengan media visual statis seperti papan tulis atau poster, media audio visual menawarkan perpaduan gambar bergerak dan elemen suara secara simultan yang jauh lebih atraktif (Fadilah & Kanya, 2023). Media semacam ini sangat efektif untuk menjembatani dan "menerjemahkan" konsep sains dan realitas sosial yang rumit menjadi sajian visual yang lebih nyata. Dengan demikian, siswa bisa memproses informasi baru tanpa merasa terbebani oleh deretan teks yang membosankan.

Tentu saja, wacana pemanfaatan media digital dalam pendidikan dasar bukanlah sesuatu yang benar-benar baru. Beberapa kajian literatur dalam dekade terakhir terus menyoroti urgensi hal ini. Sebagai contoh, riset yang dilakukan oleh Pramuswari (2023) serta Sitanggang (2024) membuktikan bahwa instrumen audio visual sangat ampuh dalam mendongkrak minat sekaligus menghapus kebosanan belajar siswa jika dibandingkan dengan gaya mengajar konvensional. Temuan tersebut juga diperkuat oleh analisis Fitri (2024) dan Anshori (2022) yang menekankan betapa krusialnya adaptasi teknologi informasi untuk mengakselerasi pemahaman konsep pada anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian Asih, dkk (2024) juga membuktikan bahwa implementasi media audio visual terbukti valid dalam meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan materi IPAS pada siswa sekolah dasar. Kendati demikian, tinjauan literatur menunjukkan bahwa mayoritas riset terdahulu masih cenderung berfokus pada uji efektivitas media secara kuantitatif semata, atau hanya menyoroti satu rumpun keilmuan secara terpisah.

Di sinilah letak celah kebaruan (*novelty*) yang coba diisi oleh kajian ini. Penelitian ini menawarkan sudut pandang yang sedikit berbeda dengan memfokuskan telaah kualitatif yang mendalam terhadap alur implementasi media film animasi secara spesifik pada mata pelajaran yang sudah terintegrasi (IPAS), serta bagaimana bentuk-bentuk habituasi motivasi itu terbangun secara alamiah dari hari ke hari di kelas. Berpijak pada celah literatur dan temuan empiris di atas, penelitian ini disusun untuk membedah lebih jauh fenomena tersebut. Kajian ini difokuskan untuk mendeskripsikan secara komprehensif alur penerapan media audio visual berbasis teknologi informasi di dalam kelas, sekaligus menganalisis secara kritis sejauh mana inovasi tersebut memberikan dampak nyata terhadap perbaikan motivasi belajar peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengadopsi pendekatan kualitatif berjenis deskriptif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan utama peneliti, yakni untuk membedah, mengamati, dan menguraikan fenomena penerapan media audio visual secara alamiah tanpa adanya manipulasi variabel. Secara geografis, lokasi yang dipilih sebagai tempat pelaksanaan riset adalah SD Negeri Joglo Surakarta. Pengambilan data di lapangan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek utama yang dilibatkan sebagai sumber informasi meliputi peserta didik kelas IV sebagai penerima tindakan pembelajaran, guru kelas IV sebagai pelaksana kegiatan, serta kepala sekolah sebagai pembuat kebijakan di tingkat institusi.

Untuk menjangkau data yang komprehensif dan kredibel, peneliti menerapkan sejumlah teknik pengumpulan informasi yang saling melengkapi. Metode utama yang digunakan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti secara langsung mengamati dinamika kelas dan mencatat respons motivasi siswa selama media film animasi ditayangkan. Langkah ini kemudian diperdalam dengan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) secara semi-terstruktur bersama guru dan kepala sekolah guna menggali perspektif mereka terkait efektivitas dan kendala penerapan media tersebut. Selain itu, peneliti juga membagikan angket respons kepada peserta didik untuk memvalidasi tingkat antusiasme mereka secara tertulis. Seluruh aktivitas ini turut didukung oleh studi dokumentasi berupa arsip modul ajar, rekam jejak penilaian, serta foto-foto kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Guna memastikan keabsahan temuan di lapangan, data yang terkumpul kemudian diuji menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi metode. Selanjutnya, tahapan analisis data dijalankan dengan merujuk pada kerangka kerja analisis interaktif yang digagas oleh Miles dan Huberman. Proses analisis ini tidak berjalan linier, melainkan bergerak dalam sebuah



siklus yang terus berputar dan saling terkait. Siklus analisis ini mencakup tiga tahapan krusial: pertama, reduksi data, yaitu proses menyeleksi dan menyederhanakan informasi kasar dari lapangan; kedua, penyajian data dalam wujud narasi deskriptif yang sistematis; dan ketiga, penarikan kesimpulan yang terus diverifikasi ulang selama peneliti masih berada di lapangan. Melalui siklus analisis yang berkesinambungan ini, esensi dari dampak penggunaan media teknologi terhadap motivasi belajar siswa dapat dirumuskan secara akurat dan objektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan secara intensif di SD Negeri Joglo Surakarta melalui tahapan observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, peneliti telah berhasil merangkum sejumlah temuan esensial di lapangan. Proses analisis data kualitatif yang berjalan secara interaktif ini pada dasarnya difokuskan untuk menjawab dua rumusan masalah utama, yakni menelisik bagaimana alur penerapan media audio visual berbasis teknologi informasi di dalam kelas, serta membuktikan seberapa besar dampaknya terhadap perbaikan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Untuk menyajikan gambaran temuan yang utuh dan komprehensif, penjabaran hasil penelitian beserta bedah analisis teoretisnya akan diklasifikasikan ke dalam tiga sub-fokus pembahasan utama berikut ini.

A. Implementasi Media Audio Visual Berbasis IT dalam Pembelajaran IPAS

Penelitian kualitatif yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Joglo Surakarta mengungkap bahwa integrasi media teknologi informasi berupa film animasi dilakukan melalui tiga tahapan terstruktur. Pada fase awal atau perencanaan, guru kelas melakukan pemetaan kebutuhan materi IPAS dan memilih tayangan animasi yang memiliki relevansi kuat dengan capaian pembelajaran materi esensial. Persiapan teknis menjadi poin krusial pada tahap ini, di mana guru harus memastikan seluruh perangkat digital pendukung seperti komputer jinjing, proyektor LCD, dan pengeras suara eksternal dalam kondisi siap pakai sebelum aktivitas belajar mengajar di ruang kelas dimulai. Langkah preventif tersebut diambil demi mengantisipasi adanya kendala teknis yang berpotensi memotong alokasi waktu efektif pembelajaran di awal sesi.

Saat memasuki fase pelaksanaan, transformasi atmosfer ruang kelas terlihat cukup signifikan jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terdahulu. Ketika film animasi edukatif mulai diputar di depan kelas, perhatian siswa secara instan terpusat penuh ke arah layar proyeksi. Struktur visual bergerak yang dikombinasikan dengan narasi audio yang dinamis terbukti mampu merebut fokus konsentrasi anak usia sekolah dasar yang cenderung mudah terdistraksi. Selama penayangan berlangsung, guru tidak melepaskan kontrol kelas begitu saja, melainkan aktif memberikan instruksi pendek agar siswa mencatat poin-poin penting yang muncul dalam alur cerita film tersebut. Proses visualisasi ini berhasil mengikis kejenuhan akibat dominasi penjelasan tekstual yang selama ini dikeluhkan oleh sebagian besar peserta didik.

Kendati implementasi media berbasis IT ini berjalan efektif, guru tetap menemui beberapa riak kendala di lapangan yang menuntut penanganan responsif. Salah satu hambatan yang paling sering muncul adalah pengondisian ruang kelas yang mendadak menjadi agak gaduh akibat luapan antusiasme siswa yang terlalu tinggi saat menyaksikan adegan animasi yang jenaka. Selain itu, faktor eksternal seperti pemadaman listrik berkala atau kualitas pencahayaan ruang kelas yang terlalu terang terkadang sedikit mereduksi ketajaman visual proyeksi video. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru berinisiatif merapatkan tirai jendela kelas guna memaksimalkan kontras gambar, serta menerapkan metode diskusi interaktif terpandu pasca-penayangan agar kegaduhan siswa dapat dianalisis menjadi partisipasi akademik yang produktif.

B. Dampak Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan film animasi edukatif sebagai instrumen pembelajaran terbukti memberikan stimulan yang sangat kuat terhadap perbaikan indikator psikologis dan motorik motivasi belajar peserta didik. Dinamika perubahan perilaku belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah adanya intervensi media digital ini tersaji secara terperinci dalam struktur data pada Tabel 1 di bawah ini.



Tabel 1. Perbandingan Indikator Perilaku Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV

No	Indikator Motivasi yang Diamati	Kondisi Awal (Metode Konvensional)	Kondisi Akhir (Media Audio Visual IT)
1	Perhatian dan Fokus Belajar	64% Siswa kerap abai dan terdistraksi	Siswa menunjukkan konsentrasi penuh pada materi
2	Partisipasi Aktif dan Bertanya	57% Siswa pasif dan enggan merespons	Siswa antusias berebut mengajukan pertanyaan
3	Ketekunan Menyelesaikan Tugas	Siswa cenderung menunda karena jenuh	Siswa mandiri dan cepat menyelesaikan tugas

Data pada Tabel 1 mengonfirmasi terjadinya lonjakan motivasi belajar yang nyata di ruang kelas. Pada kondisi awal, mayoritas siswa terjebak dalam rasa bosan yang memicu munculnya perilaku distraktif, seperti mengobrol dengan teman sebangku atau melamun. Namun, setelah materi IPAS dikemas dalam format audio visual berbasis IT, indikator perhatian siswa meningkat drastis. Perubahan atmosfer belajar ini juga diakui secara nyata oleh guru kelas IV yang merasakan kemudahan dalam mengondisikan konsentrasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan guru dalam petikan wawancara berikut:

"Biasanya anak-anak itu kalau materi IPAS baru lima belas menit sudah mulai gaduh dan minta istirahat karena jenuh membaca buku paket. Tapi semenjak saya putarkan film animasi edukatif ini, mereka malah diam, fokus melihat ke depan, dan setelah video selesai justru banyak yang berebut angkat tangan untuk bertanya tentang isi ceritanya." (Wawancara dengan Guru Kelas IV).

Lompatan motivasi belajar ini tidak hanya dirasakan dari perspektif pengajar, melainkan juga divalidasi langsung oleh pengakuan jujur dari para peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan secara acak pasca-pembelajaran, siswa mengungkapkan bahwa penyerapan konsep sains yang awalnya terasa rumit menjadi jauh lebih menyenangkan karena dibantu oleh visualisasi karakter animasi kegemaran mereka. Pernyataan tersebut diperkuat oleh petikan wawancara dengan salah satu perwakilan siswa kelas IV berikut:

"Belajar IPAS pakai video animasi itu seru sekali, tidak bikin ngantuk seperti biasanya. Gambarnya bergerak dan ada suaranya, jadi saya lebih cepat paham tugas yang diberikan Bu Guru dan ingin terus belajar di kelas." (Wawancara dengan Siswa Kelas IV).

Pembahasan

Keberhasilan pemanfaatan media audio visual berbentuk film animasi dalam mendongkrak motivasi belajar siswa kelas IV SDN Joglo Surakarta dapat dibedah secara mendalam melalui kacamata teori perkembangan kognitif. Merujuk pada postulat Jean Piaget, anak-anak usia sekolah dasar pada rentang kelas empat rata-rata berada pada fase operasional konkret. Pada tahapan psikologis ini, struktur kognitif anak belum mampu mencerna konsep-konsep keilmuan sains maupun sosial yang bersifat abstrak secara mandiri tanpa adanya jembatan instrumen peraga. Kehadiran teknologi informasi dalam wujud film animasi bertindak sebagai "penerjemah konseptual" yang mengubah narasi teoritis abstrak di dalam modul ajar menjadi fenomena visual yang nyata dan mudah diinternalisasi oleh memori jangka pendek siswa.

Selain dari aspek perkembangan kognitif, signifikansi dampak positif media ini juga mendapat pembenaran teoritis jika dikaitkan dengan konsep kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang digagas oleh Edgar Dale. Teori tersebut menegaskan bahwa kedalaman retensi memori dan pemahaman seseorang akan meningkat secara drastis apabila proses perolehan informasi melibatkan kombinasi multi-indra secara simultan, yakni indra penglihatan dan pendengaran. Stimulasi ganda dari elemen audio dan visual yang disajikan oleh film animasi mampu mengaktifkan respons sensorik siswa secara optimal. Keterlibatan aktif multi-indra inilah yang menjadi alasan utama mengapa siswa tidak mudah merasa lelah atau bosan, yang pada akhirnya memicu munculnya dorongan internal (*intrinsic motivation*) untuk terlibat aktif dalam diskursus kelas.

Secara psikologis, penguatan motivasi belajar yang terjadi di SDN Joglo Surakarta berkaitan erat dengan pemenuhan indikator motivasi ekstrinsik yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno. Media teknologi berbasis IT dalam penelitian ini berfungsi sebagai pencipta kondisi lingkungan belajar yang



konduktivitas dan menarik, yang secara tidak langsung menstimulasi hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik dengan stimulus visual yang disajikan guru, kecemasan akademis (*academic anxiety*) mereka cenderung menurun. Penurunan beban mental ini berimplikasi langsung pada tumbuhnya rasa percaya diri siswa untuk berpartisipasi aktif, berani mengambil risiko untuk bertanya, serta memiliki daya tahan atau ketekunan yang lebih tinggi saat dihadapkan pada penugasan materi IPAS yang kompleks.

Secara empiris, seluruh temuan data lapangan dan analisis teoretis dalam kajian ini memberikan konfirmasi kuat yang mendukung serta memperluas hasil-hasil penelitian relevan dalam dekade terakhir. Hasil riset ini sejalan dengan kesimpulan dari Pramuswari (2023) serta Sitanggang (2024) yang menyatakan bahwa instrumen audio visual memiliki efektivitas yang tinggi dalam meminimalisasi kejenuhan belajar serta menggeser paradigma kelas yang awalnya pasif menjadi dinamis. Begitu pula dengan analisis dari Fitri (2024) dan Anshori (2022) yang menekankan urgensi adaptasi perangkat berbasis teknologi informasi sebagai katalisator utama untuk mempercepat akselerasi pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar. Secara paralel, dampak positif ini juga mengonfirmasi temuan Asih dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa media audio visual mampu mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi lebih interaktif sehingga bermuara pada peningkatan capaian belajar IPAS.

Namun, letak diferensiasi dan nilai kontribusi ilmiah (*novelty*) dari penelitian ini dibandingkan dengan kajian-kajian terdahulu terletak pada kedalaman analisis kualitatif deskriptifnya. Jika sebagian besar riset masa lalu cenderung menguji efektivitas media secara makro-kuantitatif atau terbatas pada pemisahan rumpun IPA dan IPS secara parsial, penelitian ini berhasil membedah alur habituasi motivasi secara mikro-integratif pada mata pelajaran IPAS yang utuh dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan ini membuktikan bahwa film animasi bukan sekadar alat hiburan selingan di ruang kelas, melainkan sebuah instrumen pedagogis strategis yang mampu menstruktur ulang perilaku belajar siswa sekolah dasar menuju arah yang jauh lebih positif dan partisipatif.

4. SIMPULAN

Integrasi media audio visual berbasis teknologi informasi berupa film animasi edukatif di kelas IV SD Negeri Joglo Surakarta terbukti memberikan kontribusi nyata dalam merekonstruksi iklim pembelajaran IPAS menjadi lebih dinamis. Pelaksanaan inovasi ini berjalan secara sistematis melalui pengelolaan tiga tahapan utama yang meliputi perencanaan matang kesiapan perangkat digital, pelaksanaan terpandu di ruang kelas, serta evaluasi responsif terhadap kendala teknis lapangan seperti pengondisian kegaduhan siswa. Penerapan medium gambar bergerak dan suara ini secara signifikan sukses membalikkan kondisi awal kelas yang semula pasif dan sarat akan distraksi, menjadi lingkungan belajar yang dipenuhi oleh konsentrasi penuh, ketekunan mandiri, serta partisipasi aktif peserta didik dalam berdiskusi.

Keberhasilan penataan atmosfer belajar ini menegaskan bahwa visualisasi materi sains dan sosial yang konkret sangat selaras dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar pada fase operasional konkret. Secara praktis, temuan dalam kajian ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik untuk tidak lagi bertumpu pada pola pengajaran konvensional yang monoton, terutama dalam bingkai implementasi Kurikulum Merdeka. Guru diharapkan dapat secara konsisten mengeksplorasi dan memanfaatkan ekosistem digital sebagai instrumen pedagogis strategis demi memantik motivasi intrinsik siswa sekaligus mengakselerasi kualitas capaian hasil belajar mereka secara berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(24), 88–100.
- Asih, N. L. S. M., Sujana, I. W., & Rizkasari, E. (2024). Penerapan model inquiry learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD No. 1 Kuta. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(1), 46-51.



- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5, 857–861.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 1(2).
- Fatmawati, R. A., & Farisi, S. A. (2025). Analisis Jenis-Jenis Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 148–158.
- Fernando, Y., dkk. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Fitri, D. A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Husnah, A., dkk. (2023). Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–64.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Pramuswari, M. F. (2023). Analisis Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPAS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sitanggang, C. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.