

Imamatus Khofifah

Imamatus Khofifah

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Fakultas Agama Islam

Document Details

Submission ID**trn:oid:::1:2982616204****Submission Date****Aug 13, 2024, 11:14 AM GMT+7****Download Date****Aug 13, 2024, 11:21 AM GMT+7****File Name****192971200004_Imamatus_Khofifah_PGMI_final-1.pdf****File Size****322.3 KB****8 Pages****4,782 Words****30,141 Characters**

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 15 words)

Exclusions

- 18 Excluded Matches

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 4%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Replaced Characters**
10 suspect characters on 5 pages
Letters are swapped with similar characters from another alphabet.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 4%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
e-journal.rosma.ac.id		10%
2	Internet	
123dok.com		1%
3	Internet	
repository.radenintan.ac.id		1%

Analisis Penggunaan Media Audio Visual dalam Peningkatan Minat Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Systematic Literature Review

Analysis of the Use of Audio Visual Media in Increasing Interest in Learning Mathematics in Elementary School Students: A Systematic Literature Review Study

Imamatus Khofifah¹⁾, Moch. Bahak Udin By Arifin^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru MI, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

^{*}Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *This research aims to analyse the use of audio-visual media in increasing interest in learning Mathematics in elementary school students. The research method used is a systematic literature review study by conducting an analysis process on several previous articles and journals published in the last 5 years, namely between 2018 and 2024 which have relevance to the research topic raised. The data was analysed using 3 stages, namely Research Question, Search Process, Quality Assessment. The results of the analysis state that the most frequently used media in increasing students' interest in learning mathematics (2018-2024) is animated video. Animated video is a type of audio-visual media that uses animation techniques to create the illusion of movement from static images.*

Keywords - Literature Review, Audio-Visual Media, Interest in Learning Mathematic

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan minat belajar Matematika pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yakni studi literatur review yang bersifat sistematis dengan melakukan proses analisis pada beberapa artikel maupun jurnal-jurnal terdahulu yang dipublikasikan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir yakni antara tahun 2018 hingga 2024 yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang diangkat. Data dianalisis menggunakan 3 tahapan yaitu Research Question, Search Process, Quality Assesment. Hasil analisis menyatakan bahwa media yang paling sering digunakan dalam peningkatan minat belajar matematika siswa (2018–2024) adalah video animasi. Video animasi adalah jenis media audio-visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar statis.*

Kata Kunci - Studi Literatur Review, Media Audio-Visual, Minat Belajar Matematika

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia. Di tingkat sekolah dasar (SD), matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang menjadi pondasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan logis siswa[1]. Pemahaman yang kuat terhadap konsep-konsep matematika dasar sangat penting sebagai pondasi untuk mempelajari mata pelajaran yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam belajar matematika, yang sering kali disebabkan oleh persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan kurang menarik oleh banyak siswa di tingkat sekolah dasar (SD). Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, yang pada akhirnya dapat mengurangi minat mereka terhadap mata pelajaran ini. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika. Rendahnya minat belajar matematika dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa dan menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah yang esensial dalam kehidupan sehari-hari dan karier di masa depan[2]. Oleh karena itu, meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika menjadi fokus utama bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan.

Tantangan utama yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di tingkat SD yaitu diantaranya: a) Persepsi Negatif terhadap Matematika: Banyak siswa merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. b) Metode Pengajaran Tradisional: Metode pengajaran yang monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) dapat membuat siswa pasif dan tidak tertarik. c) Kesulitan dalam Memvisualisasikan Konsep Abstrak: Konsep-konsep matematika sering kali abstrak dan sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi yang memadai. d) Kurangnya Keterlibatan dan Motivasi: Siswa kehilangan minat dalam belajar matematika jika tidak melihat relevansi dan manfaat langsung dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Media audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran[3]. Media ini sangat

efektif karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media audio visual memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar matematika bagi siswa sekolah dasar. Matematika sering kali melibatkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau tulisan. Media audio visual memungkinkan konsep-konsep ini diilustrasikan secara visual dan diperkuat dengan narasi atau penjelasan audio. Misalnya, animasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan bagaimana operasi matematika seperti penjumlahan atau pembagian dilakukan, sehingga mempermudah siswa untuk memahami konsep tersebut.

Dengan menggunakan media audio visual, guru dapat mengilustrasikan bagaimana konsep matematika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media audio visual tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui penggunaan gambar, video, dan animasi, siswa dapat mengalami berbagai cara pandang terhadap materi matematika yang mungkin tidak mereka dapatkan melalui metode pengajaran konvensional[4]. Pengalaman belajar yang lebih bervariasi ini dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

Dengan adanya media audio visual yang dapat diakses secara fleksibel, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, siswa memiliki kesempatan untuk belajar mandiri. Mereka dapat mengakses video pembelajaran, tutorial online, atau aplikasi matematika interaktif untuk mendalami konsep-konsep yang mereka temui dalam pembelajaran formal di sekolah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dalam mempelajari matematika[5].

Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menafsirkan hasil penelitian yang tersedia berdasarkan pertanyaan penelitian, bidang subjek, atau kejadian tertentu. Tinjauan pustaka ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media audiovisual dalam peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar yang banyak ditemukan pada artikel-artikel di database jurnal pada tahun 2018 hingga tahun 2024.

II. METODE

A. Research Question (RQ)

Pertanyaan penelitian dibuat sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan. Berikut ini pertanyaan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

RQ1: Media audio visual apa yang paling sering digunakan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar?

RQ2: Apa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang paling sering di sekolah dasar?

RQ3: Bagaimana penggunaan media audio visual tersebut dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar?

B. Search Process

Search Process (proses pencarian) digunakan untuk mengambil atau menemukan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab suatu pertanyaan penelitian (RQ) atau referensi lain yang relevan. Caranya dengan menggunakan mesin pencari (Google Chrome) pada alamat website <https://scholar.google.com/> dan <https://garuda.kemdikbud.go.id/>. Dalam melakukan SLR diperlukan strategi dan metode untuk mencari studi yang relevan.

Pada langkah pertama, proses pencarian digunakan untuk menemukan temuan yang relevan. Kata kunci pencarian literatur pada penelitian ini adalah “media audiovisual”, “penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran matematika”, dan “media audiovisual untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika”. Kata kunci dimasukkan ke dalam fungsi pencarian Google Cendekia dan Garuda, dan opsi “tahun” dipilih. Langkah kedua adalah review 1, di mana hasil literatur diidentifikasi dan dianalisis. Proses selanjutnya adalah memilih artikel dari hasil pencarian. Pemilihan artikel meliputi: (1) Menghapus dokumen dengan judul yang tidak sesuai dengan kata kunci. (2) Mengecualikan literatur yang bukan berasal dari civitas akademika atau jurnal. (3) Hapus item duplikat. (4) Menghapus dokumen di luar rentang tahun yang ditentukan.

Hasil review 1 dibawa ke review 2 yang menganalisis internal dokumen. Pada fase review 2, ringkasan dianalisis. Literatur yang tersisa dipilih dengan cara berikut. (1) Menghapus artikel berdasarkan abstrak yang tidak sesuai dengan kata kunci yang ditentukan. (2) Menghilangkan literatur yang memuat metode penelitian yang tidak berhubungan dengan penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar. (3) Penghapusan dokumen dengan isi atau format yang tidak biasa. Sisa hasil Review 2 dikelompokkan berdasarkan media audiovisual yang digunakan. Pada langkah terakhir, peneliti melakukan seleksi. Seleksi dilakukan dengan mengevaluasi kualitas paper berdasarkan daftar penilaian kualitas (QA).

C. Quality Assesment (QA)

Quality Assessment atau QA dibentuk berdasarkan daftar rumusan masalah. QA berisi penilaian yang dapat menjawab semua rumusan masalah. Dalam penelitian ini, data yang ditemukan akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas sebagai berikut:

QA1: Apakah literatur tersebut diterbitkan pada tahun 2018–2024?

QA2: Apakah pada literatur media audio visual menjelaskan tentang minat belajar siswa?

QA3: Apakah pada sumber literatur tersebut memberikan informasi media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa?

Dari masing-masing literatur, diberi nilai jawaban di bawah ini untuk tiap-tiap pertanyaan di atas.

Y (Ya): literatur yang sesuai dengan pertanyaan pada quality assessment.

T (Tidak): literatur yang tidak sesuai dengan pertanyaan pada quality assessment.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Systematic Literature Review (SLR) bertujuan untuk mengetahui media audio visual dalam peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar[6]. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam rentang waktu tahun 2018–2024 untuk menjaga kemutakhiran dan keterbaruan literatur yang akan diulas. Data diperoleh melalui situs <https://scholar.google.com> dan <http://garuda.ristekdikti.go.id>. Data yang digunakan hanya berhubungan dengan media audio visual dalam peningkatan minat belajar matematika. Tujuan dari tinjauan literatur sistematis (SLR) adalah untuk mengetahui media audiovisual mana yang meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar [7]. Penelitian ini menggunakan data dari tahun 2018 hingga 2024 untuk memastikan kekinian dan kebaruan literatur yang diulas. Data diperoleh dari website <https://scholar.google.com> dan <http://garuda.ristekdikti.go.id>. Data yang digunakan hanya mengacu pada media audiovisual untuk meningkatkan minat belajar matematika. Pencarian literatur menggunakan Google Scholar dan Garuda menghasilkan 15.700 hasil literatur, kemudian paper akan diseleksi tahap pertama. Namun, hanya 145 dari 15.700 paper yang terkait dengan kata kunci yang telah ditentukan sebelumnya, karena sebagian besar paper tidak fokus pada penggunaan media audiovisual dalam matematika.

Pada tahap kedua, peneliti melakukan seleksi berdasarkan abstrak. Dari 145 referensi yang dipilih, hanya 91 artikel yang sesuai dengan kata kunci yang diidentifikasi. Langkah selanjutnya peneliti mengelompokkan artikel artikel berdasarkan media audiovisual dalam peningkatan minat belajar matematika. Hasilnya, 57 referensi menggunakan media video animasi, 30 referensi menggunakan media buku teks, dan sisanya tidak menyebutkan media yang digunakan. Selain itu, peneliti melakukan penilaian kualitas pada tahap akhir. Dari hasil 91 referensi, peneliti memperoleh 20 referensi yang memenuhi syarat. Hasil dari 20 referensi tersebut akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk melakukan tinjauan literatur secara sistematis.

Hasil dari penilaian Quality Assesment pada literatur yang telah dipilih yang dapat digunakan sebagai rujukan untuk menjawab RQ1 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Quality Assessment

No.	Literatur	Tahun	Q1	Q2	Q3	Hasil
1	[1]	2022	Y	Y	Y	✓
2	[2]	2020	Y	Y	Y	✓
3	[3]	2022	Y	Y	Y	✓
4	[4]	2022	Y	Y	Y	✓
5	[5]	2020	Y	Y	Y	✓
6	[6]	2021	Y	Y	Y	✓
7	[7]	2022	Y	Y	Y	✓
8	[10]	2023	Y	Y	Y	✓
9	[11]	2021	Y	Y	Y	✓
10	[12]	2023	Y	Y	Y	✓
11	[13]	2021	Y	Y	Y	✓
12	[14]	2021	Y	Y	Y	✓
13	[15]	2022	Y	Y	Y	✓
14	[17]	2023	Y	Y	Y	✓
15	[19]	2023	Y	Y	Y	✓
16	[20]	2021	Y	Y	Y	✓

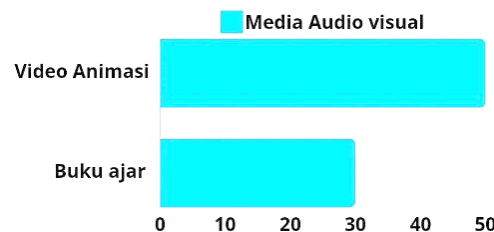
17	[21]	2019	Y	Y	Y	✓
18	[22]	2024	Y	Y	Y	✓
19	[24]	2023	Y	Y	Y	✓
20	[27]	2021	Y	Y	Y	✓

Keterangan Simbol: ✓: Untuk literatur atau data yang digunakan penelitian. × : Untuk literatur atau data yang tidak digunakan dalam penelitian.

RQ1. Media audio visual apa yang paling sering digunakan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar?

Media audiovisual yang digunakan pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dapat mempermudah pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran[8]. Berdasarkan hasil analisis pada gambar 1, menunjukkan video animasi mendapatkan skor 50 dan buku ajar mendapatkan skor 30. Dapat disimpulkan bahwa video animasi mendapatkan skor tertinggi, itu artinya video animasi menjadi media audiovisual yang sering digunakan dalam menyampaikan pembelajaran matematika karna lebih efektif meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Gambar 1 Media audio visual dalam peningkatan minat belajar matematika



Video animasi merupakan jenis media audio-visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar statis. Animasi ini dapat berupa gambar tangan yang digambar secara manual, animasi komputer yang dibuat dengan perangkat lunak, atau teknik lain yang menghasilkan gambar bergerak[9].

RQ2. Apa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang paling sering disekolah dasar?

Kelebihan dan kekurangan media audio visual dalam peningkatan minat belajar matematika, untuk menjawab RQ2 dapat dilihat pada gambar 1.

Tabel 2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi [10]

Kelebihan	Kekurangan
Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens dengan visual yang menarik	Produksi animasi bisa memakan waktu lama
Mempermudah penyampaian konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.	Proses produksi bisa sangat kompleks dan memerlukan manajemen yang baik.
Dapat dinikmati oleh berbagai kelompok usia dan latar belakang.	

RQ3: Bagaimana penggunaan media audio visual tersebut dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa disekolah dasar?

Video animasi sendiri merupakan jenis media audio-visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar statis. Berdasarkan tabel 2, video animasi memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, dimana video animasi dapat memberikan kesan yang menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, video animasi dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pengalaman yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar[11].

Keefektifan video animasi dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa sejalan dengan hasil penelitian artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibonde mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan minat dan hasil belajar siswa lebih tinggi setelah penggunaan media video pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Media audio-visual (media dengar dan pandang) didefinisikan sebagai media pembelajaran yang melibatkan 2 panca indera, yakni indera pendengaran (*audio*), dan juga indera penglihatan (*visual*) untuk meningkatkan antusiasme peserta didik di kelas dengan media yang menyenangkan dan juga bermanfaat. Berdasarkan hasil analisis, video animasi mendapatkan skor 50 dan buku ajar mendapatkan skor 30. Studi literatur jurnal dari tahun 2018-2024 menyatakan bahwa media audio visual yang sering dipakai dan mendapatkan skor tertinggi yaitu video animasi. Video animasi merupakan jenis media audio-visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar statis. Animasi ini dapat berupa gambar tangan yang digambar secara manual, animasi komputer yang dibuat dengan perangkat lunak, atau teknik lain yang menghasilkan gambar bergerak Video animasi memiliki beberapa kelebihan, dimana video animasi dapat memberikan kesan yang menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, video animasi dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pengalaman yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar

REFERENSI

- [1] Amaliyah, Aam, Alya Nur Faujiah, Dinda Habsah, Euis Suhaibah, and Zairah Zahra. “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa.” *Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 191–195. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/260>.
- [1] Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *E-Prints UNM*, 3, 1–13. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18650>
- [2] Anggraini, Clara Resti, and Kintan Limiansih. “Media Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Yang Dikembangkan Untuk Siswa Kelas II SD.” *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa* 1, no. 1 (2022): 48–54. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/66>.
- [3] Ariati, Chelsi, and Dadang Juandi. “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Penalaran Matematis: Systematic Literature Review.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5, no. 5 (2022): 1535–1550.
- [4] Astriyani, Arlin, and Faridah Fajriani. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 87.c. flores. “No TitleEAENH.” *Αγαν* 8, no. 5 (2019): 55.
- [5] Agustin, Yolanda Indra, and Ida Rindaningsih. “Framework Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Flipped Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pasca Pandemi.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.4 (2022): 1112-1123.
- [6] Chervony, C. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” (2021). <https://repository.uir.ac.id/7613/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/7613/1/Chervony.pdf>.
- [7] Disemadi, Hari Sutra. “Lensa Penelitian Hukum: Esai Deskriptif Tentang Metodologi Penelitian Hukum.” *Jurnal of Judicial Review* 24, no. 2 (2022): 289304. <http://dx.doi.org/10.37253/jr>.

- [8] Ekohariadi, E. "Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio Dan Komik Terhadap Pembelajaran." IT-Edu: Jurnal Information Technology and ... (2020): 545554. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itedu/article/view/39212>.
- [9] Ernawati, E, and M Nurwahidin. "Efektifitas Diklat Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru." Jurnal Bangun Harapan Bangsa 1, no. 2 (2022). <https://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/TP/article/view/21%0Ahttps://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/TP/article/download/21/35>.
- [10] Fitriana, A A, N R Dewi, and S B Waluya. "Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Berorientasi Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis." PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4 (2023): 198–206. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>.
- [11] Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. Media Pembelajaran. Tahta Media Group, 2021.
- [12] Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III (snhrp-III 2021) (2021): 183–188.
- [13] Imran, Al, Muliaty Yantahin, Mustamin Mustamin, and Muhammad Reza Iswanto Iswanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Hologram 3D." Remik 6, no. 4 (2022): 965–975.
- [14] Ismiyati, Eko, Supriadi Supriadi, and Sandra Sukmaning Adji. "Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Media Audio Visual Dan Pendekatan Kontekstual Serta Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." Jurnal Sains Sosio Humaniora 5, no. 2 (2021): 1141–1147.
- [15] Isnaini, Siti Nur, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar." Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar 7, no. 1 (2023): 42–51.
- [16] Istiqomah, Nurul, and Sri Widodo. "Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19." Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung 2 (Sendiksa 2) 2, no. 1 (2021): 75–90. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p59-68>.
- [17] Juniawan, Eko Rahmad, Vira Hanisa Salsabila, Agung Tri Prasetya, and Wara Dyah Pita Rengga. "Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar." Cokroaminoto Journal of Primary Education 6, no. 2 (2023): 82–94.
- [18] Jusmiana, Andi, Herianto Herianto, and Rabiatal Awalia. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19." Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika 5, no. 2 (2020): 1–11.
- [19] Lestari, Nafa, Asih Wisudawati, and Fatonah Salfadilah. "Systematic Literature Review Pengembangan Media Video Animasi Matematika Di Sekolah Dasar." Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8, no. 1 (2023): 5990–5992.
- [20] M. Ardiansyah. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Google Form Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X Multimedia Di SMK Islam Perti Jakarta." Jurnal Pendidikan Mipa 10, no. 2 (2020): 102–106.
- [21] Maharani, Annisa, Riswanti Rini, and Sugiman. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik." Jurnal Basicedu 6, no. 3 (2019): 3435–3444.
- [22] Marlina, H, H M R Sa'adah, L Aszahra, R Dewi, and ... "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar." Jurnal Inovasi ... 7 (2024): 52–65. <https://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/view/567%0Ahttps://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/download/567/682>.
- [23] Maulidina, Atika, Heru Subrata, and Hitta Alfi Muhimmah. "Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar." Jurnal MathEdu: Mathematic Education Journal 6, no. 3 (2023): 110–123. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>.
- [24] Mayung, Ria Assen, Windy Natalia Tandiayu, Zainuddin Untu, and Aniek Widajanti. "SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU TAHUN 2023 E-ISSN: 2829 - 3541." Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021, no. 2020 (2023): 105–111.
- [25] Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 1 (2023).
- [26] Novita, M, A Rusilowati, S Susilo, and ... "Meta-Analisis Literasi Sains Siswa Di Indonesia." UPEJ Unnes Physics ... 10, no. 3 (2021). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/55667%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/55667/21297>.

- [27] Nurfadhillah, Septy, Siti Fadhillatul Barokah, Siti Nur'alfiah, Nida Umayyah, Annisa Ardhana Yanti, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan." *PENSA* $\square$: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 3, no. 1 (2021): 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa..>
- [28] Nurdyansyah, Nurdyansyah. "Media pembelajaran inovatif." (2019): 1-2.
- [29] Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2022): 346–354.
- [30] Pradana. "ANALISIS HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL (Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Literatur Di Sekolah Dasar)." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2020): 1689–1699. <http://repository.unpas.ac.id/49728/>.
- [31] Pramestika, Lionida Adhi. "Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2021): 110–114.
- [32] Prasetyo, Wahyu Eka. "Pemanfaatan Media Power Point Untuk Kegiatan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snapmat)* (2022): 112–117.
- [33] Prastica, Yunita. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekoah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4120–4126. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>.
- [34] Prayuga, Yugi, and Agung P Abadi. "Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal UNSIKA* (2019): 1052–1054. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- [35] Priatmojo, B, N A Wulandari, T Herawati, and ... "Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar." ... *Pendidikan Dasar dan ...* 2, no. 8 (2023): 901–917. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5746%0Ahttps://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/download/5746/4484>.
- [36] Prilatama, Aris, and Sopiah. "Keselamatan Kerja $\square$: Systematic Literature Review (Slr) Dan Analisa Bibliometrik." *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan* 3, no. 1 (2022): 12–22.
- [37] Puspitasari, Wina Dwi, Erik Santoso, and Roni Rodiyana. "Sistematic Literatur Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 737–743.
- [38] Putra, Aan, and Kesi Afrilia. "Systematic Literature Review $\square$: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 2 (2020): 110–122.
- [39] Putra, F., and E. Ekohariadi. "Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Terhadap Hasil Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan." *IT-Edu $\square$: Jurnal Information Technology and Education* 6, no. 1 (2021): 592–596.
- [40] Rahayu, Nina, Khairul Fahmi, Salman Alparisi Efendi, and Febriyantika Wulandari. "Stimulus Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Di Tingkat Sekolah Dasar." *Diksi: Jurnal Pendidikan dan Literasi* 3, no. 1 (2024): 85–94.
- [41] Rahmawati, Desi, and Yulia Maftuhah Hidayati. "Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia $\square$: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 2367–2375.
- [42] Ranty, Sovia. "Systematic Literature Review $\square$: Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Di Sekolah Dasar." *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)* 4, no. 2 (2021).
- [43] Rochimah, Siti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang." *Skripsi* (2019).
- [44] Seftiana, Dhita, and Berliyan Arsy Delia. "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 51–59.
- [45] Sudianto, Sudianto, Dewi Damayanti Hariri, and Rohim Isnain Septian Wibowo. "Implikasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Matematika." *Didactical Mathematics* 5, no. 2 (2023): 573–579.
- [46] Supratman, and Sri Deti Rahayu. "Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP) Analisis Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Terhadap Minat." *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 56–61.
- [47] Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (2022): 107–122.
- [48] Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, and Bayu Iswara. "Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63.

- [49] Ula, Nurul, Sri Hartatik, Nafiah Nafiah, and Akhwani Akhwani. "Meta-Analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika." AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 11, no. 1 (2020): 82–92.
- [50] Utami, Khurnia, and Julianto. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DI SEKOLAH DASAR Khurnia Utami." Jpgsd 01 (2013): 0–216.
- [51] Wati, Ni nyoman Kurnia. "M Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." Widyanatya 2, no. 02 (2020): 100–108.
- [52] Widiarti, Ni Komang, I Komang Sudarma, and I Made Teguh. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran." Jurnal Edutech Undiksha 9, no. 2 (2021): 195.
- [53] Winda, Kusumawati. "Peran Guru Dalam Penanaman Karakter Religius Melalui Kegiatan Keagamaan Pada Siswa Kelas Iii Mi Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023" (2023): 164. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/18566/1/1803096064_Winda_Kusumawati_Full_Skripsi_-_Winda_Kusumawati.pdf.
- [54] Yulianti, Ari, and Ekohariani. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education 5, no. 1 (2020): 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.
- [55] Yuniarti, Ni Putu Manda, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. "Efektivitas Media Pembelajaran Videoscribe Connected Terhadap Minat Belajar Siswa." Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 5, no. 1 (2022): 160–171.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.