

MENINGKATKAN WAWASAN SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL AIDS DI SMK NEGERI 1 KUTALIMBARU

Harlen Simanjuntak¹, Nova Kalsim Hasugian², Nur Anjelina Safna, Risma Aprianti Pardede⁴, Enjelina Situmorang⁵

¹ Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia; harlen.simanjuntak@uhn.ac.id

² Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia; novakalsim.hasugian@student.uhn.ac.id

³ Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia; nuranjelina.safna@student.uhn.ac.id

⁴ Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia; rismaaprianti.pardede@student.uhn.ac.id

⁵ Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia; enjelina.situmorang@student.uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-05-28

Revised 2025-06-16

Accepted 2025-07-01

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis Visual Aids di SMK Negeri 1 Kutalimbaru. Media pembelajaran visual seperti gambar, video, diagram, dan animasi digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pengenalan lingkungan, diskusi dengan siswa mengenai materi yang sulit dipahami, pemberian pretest, penerapan media pembelajaran berbasis Visual Aids, pemberian soal latihan, post-test, dan evaluasi hasil belajar. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat minggu pada Februari 2025 dengan melibatkan 31 peserta dari kelas X TKJ 3. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Aids memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan wawasan siswa. Media visual terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat daya ingat. Namun, efektivitas penerapan media ini sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas pendukung dan kreativitas peneliti dalam menyusun materi pembelajaran. Dengan demikian, direkomendasikan agar pihak sekolah lebih memprioritaskan penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi dan mengadakan pelatihan bagi peneliti dalam memanfaatkan media Visual Aids secara optimal.

Kata Kunci: Visual Aids; Media Pembelajaran; Pengabdian kepada Masyarakat

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity aims to improve students' insight through the application of Visual Aid-based learning media at SMK Negeri 1 Kutalimbaru. Visual learning media such as images, videos, diagrams, and animations are used to help students understand the subject matter more effectively and interactively. The methods used in this activity include introducing the environment, discussing with students about material that is difficult to understand, providing pre-

tests, implementing Visual Aid-based learning media, providing practice questions, post-tests, and evaluating learning outcomes. This activity was carried out for four weeks in February 2025 involving 31 participants from class X TKJ 3. The results of the activity showed that the use of Visual Aid-based learning media had a significant positive impact on improving students' insight. Visual media has proven effective in helping students understand subject matter better, increasing learning motivation, and strengthening memory. However, the effectiveness of implementing this media is highly dependent on the availability of supporting facilities and the creativity of researchers in compiling learning materials. Thus, it is recommended that schools prioritize the provision of technology-based learning facilities and hold training for researchers in utilizing Visual Aid media optimally.

Keywords: Visual Aids; Learning Media; Community Service.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Harlen Simanjuntak

Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; harlen.simanjuntak@uhn.ac.id

1. PENDAHULUAN

Menurut UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, pada Pasal 1 menjelaskan bahwa pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Sidiq & Syaripudin, 2022). Dosen dan mahasiswa akan membentuk tim dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, kemudian bekerja sama dengan berbagai pihak untuk secara langsung melaksanakan berbagai aktivitas sosial di masyarakat (Fatimah, Prameswary, Butar-butur, & Suryanda, 2023). Jadi, pengabdian masyarakat dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu komunitas tertentu dalam beberapa hal tanpa mengharapkan imbalan. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (ANSHARI et al., 2024). Namun, tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terus menjadi perhatian utama, terutama di sekolah kejuruan (RimahDani, Shaleh, & Nurlaeli, 2023). Dalam upaya meningkatkan wawasan siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis visual aids menjadi salah satu solusi yang efektif. Laporan akhir ini membahas implementasi program peningkatan wawasan siswa melalui media pembelajaran visual aids di SMK Negeri 1 Kutalimbaru (Rahmawati, Khotimah, Aprilyanti, Fatmawati, & Aprillia, 2022).

Tujuan Program

Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis visual aids. Media ini dirancang untuk menarik minat belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Wahyu, 2023).

2. METODE

Pelaksanaan program ini dilakukan dengan metode partisipatif, yaitu melibatkan secara aktif peneliti dan siswa dalam proses pembuatan dan penggunaan media visual aids. Prinsip partisipatif ini bertujuan agar seluruh pihak yang terlibat merasa memiliki peran penting dalam keberhasilan program, sekaligus meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual (Zaidah, Susilawati, & Sutrio, 2022). Pada tahap awal, dilakukan sosialisasi mengenai konsep dan manfaat media visual aids kepada peneliti dan siswa. Peneliti diberikan pemahaman tentang pentingnya mengadopsi media pembelajaran visual dalam kegiatan belajar mengajar, sementara siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis media visual yang akan digunakan (Yunarti, Restapaty, Hasymi, & Fitriah, 2021). Selanjutnya, dilakukan pelatihan kepada peneliti mengenai cara membuat dan memanfaatkan media visual aids yang efektif dan menarik. Pelatihan ini meliputi teknik pembuatan gambar interaktif. Peneliti diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menyusun media visual sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan (Soleh, Parjan, Annisa Baby Callista, Ni Putu Heni Handayani, & Jajang Wijaya, 2024).

Setelah pelatihan, tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan peneliti dalam mengaplikasikan media visual aids pada kegiatan pembelajaran di kelas (Simarmata, Grace V. E., Sinaga, Christa V., & Thesalonika, 2022). Peneliti mempresentasikan materi dengan bantuan gambar, untuk mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak. Siswa diajak berpartisipasi secara aktif dengan cara memberikan tanggapan, bertanya, dan berdiskusi berdasarkan materi visual yang disajikan (Wibowo, Rahadian Aji Muhammad, Lestari, & Karsidi, 2021). Untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media visual aids, dilakukan pengukuran melalui pre-test dan post-test guna membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, dilakukan angket kepuasan kepada peneliti dan siswa untuk mengumpulkan umpan balik mengenai pengalaman pembelajaran dengan media visual aids (Wahyu bagia sulfemi, 2019).



Gambar 1. Proses Observasi



Gambar 2. Penerapan Metode Visual Aids



Gambar 3. Proses Pengajaran Melalui Media Visual Aids

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMK Negeri 1 Kutalimbaru, penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Aids telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini melibatkan penerapan berbagai media visual seperti gambar, video, diagram, dan animasi yang dirancang secara interaktif untuk mendukung proses pembelajaran (Sulfemi, 2019).

Selama proses pembelajaran, para siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan melalui media visual. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti materi yang disajikan, serta kemauan mereka untuk bertanya dan memberikan pendapat saat sesi tanya jawab berlangsung (Hidayat, 2019). Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional sebelumnya, penggunaan Visual Aids terbukti mampu menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam (Budiyanti, Mohzana, & Aminah, 2023).

Data hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 20% setelah penggunaan media Visual Aids dibandingkan dengan sebelum inovasi diterapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media visual berperan penting dalam mempermudah siswa mengingat materi yang dipelajari dan memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain

itu, hasil angket kepuasan yang diberikan kepada siswa dan peneliti menguatkan temuan ini. Sebanyak 85% responden menyatakan bahwa media visual membantu mereka lebih fokus dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih tertarik dengan materi yang divisualisasikan karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami. Peneliti juga menyatakan bahwa penggunaan Visual Aids membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan dinamis, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif (Zeptyani & Wiarta, 2020).

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berbasis Visual Aids di SMK Negeri 1 Kutalimbaru berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan hasil positif ini, diharapkan media visual dapat terus dikembangkan dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran untuk memberikan dampak pembelajaran yang optimal (JF, Rahmayani, Humaira, & Sunarti, 2021).

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Aids pada kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang abstrak. Dalam konteks pembelajaran, siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat teoritis dan kompleks. Oleh karena itu, media visual hadir sebagai solusi yang mampu menyederhanakan informasi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Saefullah, 2020). Media visual memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara konkret dan menarik sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah. Visual Aids seperti gambar, video, diagram, dan animasi tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Wilsam, 2023). Selain itu, penggunaan media visual juga mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Nadia, Wardiah, & Kuswidyarko, 2022).

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika media visual digunakan. Peningkatan motivasi ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, serta kemampuan mereka dalam mengemukakan pendapat (Saragih, Panjaitan, & Purba, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah transfer ilmu kepada peserta didik (Amindari, Sumiharsono, & Waris, 2020). Selain itu, peneliti juga merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan tidak monoton (Suliawati, Fakhri, & Sugiharta, 2020). Dengan adanya variasi dalam metode penyampaian, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan, sehingga interaksi antara peneliti dan siswa berjalan lebih lancar (Sianturi & Saragih, 2024). Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan media Visual Aids, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan peneliti dalam mengintegrasikan media dengan materi ajar. Tidak semua kelas dilengkapi dengan proyektor, perangkat komputer, atau jaringan internet yang memadai. Selain itu, peneliti juga menghadapi tantangan dalam menyusun dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal (Rohma & Sholihah, 2021). Beberapa peneliti masih merasa kesulitan dalam membuat dan mengolah media visual yang menarik dan sesuai dengan materi.

Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, laptop, dan akses internet yang stabil. Selain itu, sekolah juga perlu mengadakan pelatihan dan workshop bagi peneliti untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Winarto, Syahid, & Saguni, 2020). Dengan dukungan penuh dari semua pihak, media Visual Aids dapat terus dioptimalkan sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Anwar, Zulkifli, Syafar, & Jafar, 2020).

4. KESIMPULAN

Program peningkatan wawasan siswa melalui media pembelajaran berbasis Visual Aids di SMK Negeri 1 Kutalimbaru telah berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran. Melalui penerapan media visual seperti gambar, video edukasi, dan alat peraga, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang terlihat dari hasil evaluasi akademik yang menunjukkan perubahan positif pada nilai rata-rata siswa. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran. Guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan interaktif, sementara siswa lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Visual Aids mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami konsep yang disampaikan. Meskipun program ini telah mencapai hasil yang memuaskan, terdapat beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya lanjutan berupa dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta program pelatihan bagi guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi dengan materi ajar. Diharapkan program ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran lainnya agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh seluruh siswa. Selain itu, perlu adanya evaluasi secara berkala guna memastikan efektivitas program dan melakukan perbaikan jika ditemukan kendala dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Aids dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Kutalimbaru dan sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amindari, A., Sumiharsono, M. R., & Waris, W. (2020). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dan Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Journal Of Education Technology And Inovation*, 3(1), 54–68. <https://doi.org/10.31537/Jeti.V1i1.429>
- Anshari, F., Subhan, F., Pencawan, A. P., Wibowo, D., Pradityo, K. W., Manalu, J., ... Haris, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alat Peraga Implementasi Grafik Graf Terarah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Swasta Kartini Medan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(4), 528–537.
- Anwar, A. I., Zulkifli, A., Syafar, M., & Jafar, N. (2020). Effectiveness Of Counseling With Cartoon Animation Audio-Visual Methods In Increasing Tooth Brushing Knowledge Children Ages 10–12 Years. *Enfermeria Clinica*, 30, 285–288. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2019.07.104>
- Budiyanti, F., Mohzana, M., & Aminah, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Diskusi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (Kibasp)*, 7(1), 154–166. <https://doi.org/10.31539/Kibasp.V7i1.6875>
- Fatihah, K. A., Prameswary, I., Butar-Butar, A. D., & Suryanda, A. (2023). Media Audio Visual Aids (Ava) Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 204–214. <https://doi.org/10.51903/Pendekar.V1i6.502>
- Hidayat, W. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba Di Sekolah Menengah Atas*. Uin Raden Intan Lampung.
- Jf, N. Z., Rahmayani, C., Humaira, H., & Sunarti, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di Ra Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Aud Cendekia*, 1(1), 30–48.

- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ip. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133–139. Opgehaal Van [Http://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/157](http://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/157)
- Rahmawati, R. D., Khotimah, K., Aprilyanti, V., Fatmawati, A., & Aprillia, L. D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn Sumberagung. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 124–128. <https://doi.org/10.32764/Abdimaspen.V3i3.3366>
- Rimahdani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Saefullah, D. I. (2020). Development Of Audio Visual Learning Media Using Professional Adobe Flash Cs6 In Physical Education In Sport And Health. *Journal Of Xi'an University Of Architecture & Technology*, Xii(V), 3039–3046. <https://doi.org/10.37896/jxat12.05/1719>
- Saragih, P. C., Panjaitan, M. B., & Purba, N. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Audio, Visual, Intellectual) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 091287 Panei Tengah. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(4), 107–113.
- Sianturi, C. L., & Saragih, P. C. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Audio, Visual, Intellectual) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 122384 Pematangsiantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8387–8402. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i1.8831>
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar Dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 594–601.
- Simarmata, Grace V. E., Sinaga, Christa V., & Thesalonika, E. (2022). “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Siswa Kelas V Sd Negeri 122380 Pematangsiantar”. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5138–5145.
- Soleh, A. M., Parjan, Annisa Baby Callista, Ni Putu Heni Handayani, & Jajang Wijaya. (2024). Project Based Learning: Modifying Runway Lights As Visual Landing Aids Using Solar Power. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jipp.V8i3.85723>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.V4i1.1204>
- Suliawati, P., Fakhri, J., & Sugiharta, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis; Dampak Flipped Classroom Berbantuan Audio Visual Dan Gaya Belajar. *Jpt: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 269–278.
- Wahyu, A. (2023). Penerapan Metode Quantum Reading Quran (Qrq) Berbasis Audio Visual Aids (Ava) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Al-Quran: Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas 6a Sd Negeri 092 Cibadak Andir Kota. Uin Sunan Gunung Djati Bandung. Opgehaal Van <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/83439>
- Wahyu Bagia Sulfemi. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4, 13–19.

- Wibowo, A., Rahadian Aji Muhammad, D., Lestari, E., & Karsidi, R. (2021). Development Of A Tourism Village Based On The Integration Of Language Education And Local Potential (Case Study In Karanganyar Regency, Central Java, Indonesia). *E3s Web Of Conferences*, 316, 04003. <https://doi.org/10.1051/E3sconf/202131604003>
- Wilsam, W. (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas Ii Mi Datok Sulaiman*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness The Use Of Audio Visual Media In Teaching Islamic Religious Education. *International Journal Of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107. <https://doi.org/10.24239/Ijcieid.Vol2.Iss1.14>
- Yunarti, A., Restapaty, R., Hasymi, L. F., & Fitriah, R. (2021). Pengaruh Pemberian Video Audio Visual Aids (Ava) Terhadap Motivasi Kerja Dan Pengetahuan Petugas Promosi Kesehatan Di Puskesmas Kota Banjarbaru. *An-Nadaa: Jurnal Kesehatan Masyarakat (E-Journal)*, 8(2), 152–160.
- Zaidah, B. S., Susilawati, S., & Sutrio, S. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Alat Peraga Suhu Dan Kalor Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(2), 39. <https://doi.org/10.33394/J-Lkf.V10i2.6805>
- Zeptyani, P. A. D., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/10.23887/Paud.V8i2.24740>