

**PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
MATAKULIAH SISTEM MICROPROCESOR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**Alif Ramadhan
NIM. 210211059**

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH**

2025

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
MATAKULIAH SISTEM MICROPROCESOR
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda
Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memproleh
Gelar Sarjana dalam Pendidikan Teknik Elektro

Diajukan Oleh

Alif Ramadhan

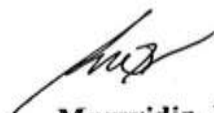
NIM. 210211059

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknik Elektro

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Elektro


Mursyidin, M.T
NIP.198204052023211020


Dr. Hari Anna Lastya S.T., M.T.
NIP. 198704302015032005

PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN PROTOTIPE PEMBASMI HAMA WERENG OTOMATIS MENGGUNAKAN KEJUT LISTRIK SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munafasyah Skripsi Prodi
Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin
Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan
Teknik Elektro

Tanggal : 17 Juli 2025
21 Muharam 1447H
Tim Penguji

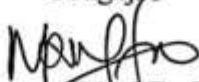
Ketua



Mursyidin, M.T

NIP.198204052023211020

Penguji I



Muhammad Rizal Fachri, M.T

NIP. 198807082019031018

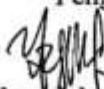
Sekretaris



Rahmayanti, M.Pd

NIP.198704162025212013

Penguji II



Raihan Islamadina, M.T.

NIP. 198901312020122011

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alif Ramadhan
Nim : 210211059
Prodi : Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Media Audio Visual Pada
Matakuliah Sistem Microprocesor

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 17 Juli 2025
Yang menyatakan

Alif Ramadhan
NIM. 18021105

ABSTRAK

Intasi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Nama : Alif Ramadhan
Nim : 210211059
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknik Elektro
Judul Skripsi : Perancangan Media Audio Visual Pada Matakuliah Sistem Microprocessor
Jumlah Halaman : 88
Pembimbing Skripsi : Mursyidin, S.T., M.T.
Kata Kunci : Media Audio Visual, Sistem Mikroprocessor, MDLC

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata kuliah Sistem Mikroprosesor, yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi serta daya tarik mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media ini dikembangkan sebagai alternatif inovatif dalam penyajian materi yang bersifat kompleks dan teknis, khususnya pada ranah pendidikan vokasional dan teknik, di mana visualisasi dan narasi audio dinilai mampu membantu pemahaman mahasiswa secara lebih efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Pada tahap implementasi, media dikembangkan menggunakan aplikasi Eleven Labs untuk menghasilkan narasi audio berbasis teks, Adobe Express untuk merancang elemen visual dan animasi, serta CapCut untuk proses editing dan integrasi akhir menjadi video pembelajaran yang utuh. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan proses validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari segi media, tingkat kelayakan mencapai 92% yang masuk dalam kategori "sangat baik", sedangkan dari aspek materi memperoleh skor 86% yang tergolong "baik". Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan secara teknis dan isi materi, serta potensial digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Sistem Mikroprosesor, MDLC, Validasi

KATA PENGANTAR



Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Tidak lupa, kami juga mengucapkan shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umat Muslim di seluruh dunia. “Saya bersyukur kepada Allah SWT atas karunia-Nya berupa kesehatan baik secara jasmani maupun rohani, yang memungkinkan saya untuk menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Perancangan Media Audio Visual Pada Matakuliah Sistem Microprocessor”.

Penulisan Skripsi ini adalah salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Saya menyadari bahwa penyelesaian Skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi rahmat dan kemudahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, saran, materi, dan bantuan lainnya yang sangat banyak demi terselesaikannya Skripsi ini.
3. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Hari Anna Lastya, M.T. selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
5. Mursyidin, M.T. sebagai pembimbing awal yang telah mendorong, membantu, dan mendorong penulis untuk menyelesaikan proposal ini
6. Bapak/Ibu dosen serta staf Prodi Pendidikan Teknik Elektro yang telah memberikan ilmunya serta membina dan membantu penulis selama ini.
7. Saya tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada qaanita wiyanda yang selalu memberikan dorongan, pengertian, serta menjadi penyemangat dalam setiap tahap penelitian hingga terselesaikannya skripsi in
8. Kepada teman-teman seperjuangan di prodi Pendidikan Teknik Elektro terkhusus untuk leting tahun 2021.

Penulis meyakini bahwa tidak ada yang terjadi tanpa kehendak Allah SWT. Walau penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi penelitian ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kekurangan dalam Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap dapat menerima saran dan masukan guna perbaikan di masa depan. Semoga Allah SWT memberkati dan memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Banda Aceh, 17 July 2025

ALIF RAMADHAN

NIM. 210211059

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN SIDANG.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Perancangan	Error! Bookmark not defined.
B. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
C. Media Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
D. Microprocessor.....	Error! Bookmark not defined.
E. Video.....	Error! Bookmark not defined.

- F. CapCut..... **Error! Bookmark not defined.**
- G. Narakeet..... **Error! Bookmark not defined.**
- H. Adobe express **Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODE PENELITIAN .Error! Bookmark not defined.

- A. Rancangan Penelitian .. **Error! Bookmark not defined.**
- B. Instrumen Pengumpulan Data **Error! Bookmark not defined.**
- C. Teknik Analisa Data **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.

- A. Hasil Perancangan Media Audio Visual.....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Hasil Rancangan Media Audio Visual**Error! Bookmark not defined.**
- C. Hasil Validasi Media ... **Error! Bookmark not defined.**
- D. Nilai Rata – Rata Hasil Perhitungan Validasi Media **Error! Bookmark not defined.**
- E. Hasil Validasi Materi... **Error! Bookmark not defined.**
- F. Nilai Rata-Rata Hasil Validasi Materi**Error! Bookmark not defined.**
- E. PEMBAHASAN..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .Error! Bookmark not defined.

- A. Kesimpulan **Error! Bookmark not defined.**
- B. Saran **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.

LAMPIRANError! Bookmark not defined.

DAFTAR RIWAYAT HIDUPError! Bookmark not defined.

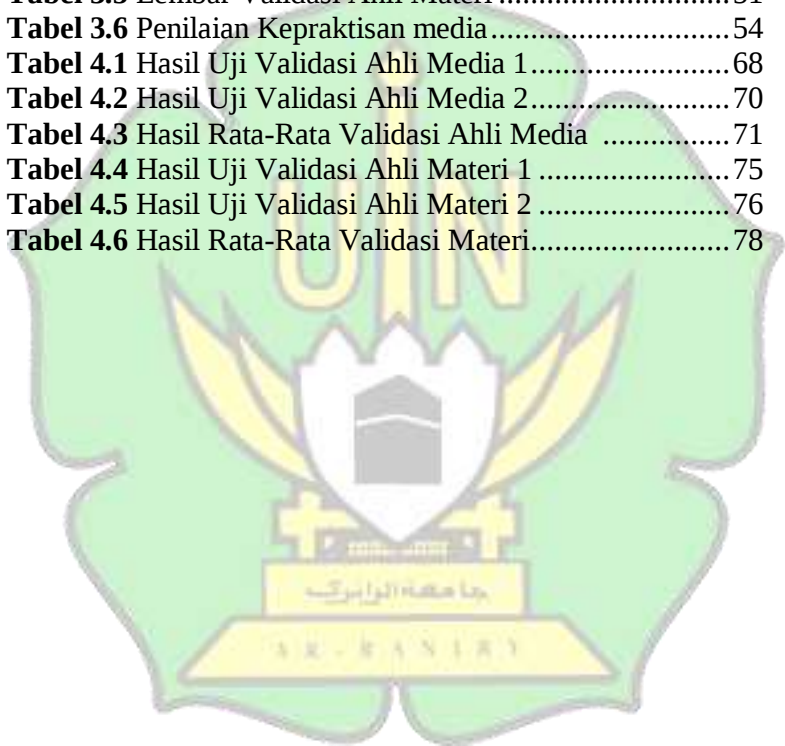
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Blok Microprocessor.....	23
Gambar 3.1	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	32
Gambar 3.3	Flowchart Desing audio visual	35
Gambar 3.4	Pembuatan animasi Adobe Express	36
Gambar 3.5	Pembuatan <i>Backround</i> di <i>CapCut</i>	36
Gambar 3.6	Arduiono.....	38
Gambar 3.7	Pin Arduino uno.....	40
Gambar 3.8	Penulisan sintak bahasa C	42
Gambar 3.9	<i>Flowchart</i> Pembuatan Audio Visual	47
Gambar 4.1	Pembuatan Audio di <i>Narakeet</i>	56
Gambar 4.2	Pembuatan Animasi di Adobe Express	57
Gambar 4.3	Pergabungan Eleven Labs dan Adobe Express.....	58
Gambar 4.4	Thumbnail.....	59
Gambar 4.5	Materi arduino	60
Gambar 4.6	Pengenalan Mikrokontroler	61
Gambar 4.7	Sejarah arduino	61
Gambar 4.8	Tokoh-Tokoh pengembangan Arduino	62
Gambar 4.9	Komponen-komponen arduino	63
Gambar 4.10	pemograman bahasa C.....	63
Gambar 4.11	Sintak pada arduino.....	64
Gambar 4.12	Sejarah bahasa C	64
Gambar 4.13	Langkah-langkah menggunakan arduino.....	65
Gambar 4.14	Kesimpulan.....	66
Gambar 4.15	Pertanyaan	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Story Board	33
Tabel 3.2 Materi Audio Visual	37
Tabel 3.3 Kriteria Jawaban dan Skor Penilaian Validasi	49
Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Penilaian Kepraktisan media	54
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Ahli Media 1.....	68
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media 2.....	70
Tabel 4.3 Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Media	71
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi 1	75
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi 2	76
Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Validasi Materi.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merencanakan serta melaksanakan program pembelajaran di dalam kelas. Teknologi pendidikan merupakan integrasi dari berbagai teknologi yang meliputi teknologi pembelajaran, teknologi belajar, teknologi pengembangan, teknologi manajemen, dan teknologi lainnya untuk keperluan pendidikan. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa merupakan faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif. Sebagai pembimbing, peran seorang guru sangatlah penting dalam memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang tepat dan efisien bagi para siswa. Suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa menjadi faktor penunjang dalam terciptanya pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana termasuk sumber belajar yang tersedia akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.¹

¹ Martin Kahfi, Yeli Ratnawati, Wawat Setiawati, Asep Saepuloh, Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu, 2021.

Pembelajaran yang dilaksanakan adalah hasil dari kombinasi berbagai elemen yang memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, berjalan dengan baik, lancar, dan memenuhi pencapaian yang sesuai dengan fungsinya masing-masing.



Karakteristik utama kegiatan pembelajaran adalah interaksi, di mana siswa berinteraksi dengan berbagai elemen lingkungan pembelajaran mereka. Mereka berinteraksi dengan guru, teman sekelas, dan menggunakan alat dan media pembelajaran serta sumber daya di lingkungan mereka. Namun, karakteristik pembelajaran yang berbeda terkait dengan berbagai elemen pembelajaran, termasuk materi, tujuan, media, strategi, dan evaluasi. Media pembelajaran adalah bentuk fisik atau teknis dalam konteks pembelajaran yang membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan atau dirumuskan dengan baik. Secara alternatif, media juga dapat diartikan sebagai fasilitas yang menjadi wadah untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, guru dan siswa menggunakan media ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²

Arsyad mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori. Kategori pertama adalah media berbasis manusia, yang mencakup peran guru, instruktur, tutor, permainan peran, kegiatan kelompok, dan kunjungan lapangan.

² Mayangsari Nikmatur Rahmi, M Agus Samsudi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai dengan Karakteristik Gaya Belajar*.

Kategori kedua adalah media berbasis cetak, yang mencakup buku, panduan, latihan, alat bantu, dan lembar kerja. Kategori ketiga adalah media berbasis visual, yang mencakup buku, diagram, grafik, peta, gambar, transparan, dan slide. Keempat, media berbasis audio-visual, yang terdiri dari film, video, slide, dan program televisi. Kelima, media berbasis komputer, yang terdiri dari pembelajaran komputer, video interaktif, dan hiperteks. Sementara itu, Kemp dan Dayton dalam Kemendikbud mendefinisikan berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut: media cetak, media tampilan, transparansi overhead (OHP), rekaman suara, slide suara, film strip, presentasi multi-gambar, video, film, dan pembelajaran berbasis komputer. Diharapkan guru dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan tepat kepada siswa karena banyaknya media pembelajaran yang tersedia.³

Salah satu jenis media yang dianggap dapat meningkatkan motivasi dan minat seseorang untuk belajar adalah media audiovisual. Secara teknis, media ini menjadi pilihan yang bagus bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis audiovisual adalah alternatif yang dapat dioptimalkan dalam banyak hal. Ini

³ Eko Sri Wahyuni, Yokhebed Yokhebed, *Deskripsi media pembelajaran digunakan guru biologi SMAN di kota Pontianak*(2019),h.33.)

memiliki banyak keuntungan, seperti membuat materi lebih mudah diakses, meningkatkan motivasi siswa, fleksibilitas dalam proses pengeditan, dan akses yang mudah baik secara online maupun tatap muka. Pembelajaran visual juga memungkinkan interaksi dua arah antara pendidik, siswa, dan media terjadi selama proses belajar. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media audio visual yang mana nantinya membuat mahasiswa tertarik di bidang elektronika.⁴ Penelitian ini hanya menggunakan materi arduino, mikrokontroler, dan cara menggunakan arduino.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil perancangan sebuah media audio visual pada mata kuliah microprocessor
2. Bagaimana kelayakan media audio visual pada mata kuliah microprocessor

C. Tujuan Penelitian

1. Merancang media audio visual di matakuliah microprocessor
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan media audio visual pada matakuliah microprocessor.

⁴ Fatih Holis Ahnaf, Farida Rochmawati, Sri Maria Utami, Dini Dwi Syahputri, *Efektivitas media animasi audio visual dalam kuliah daring keterampilan membaca*, 2021.

D. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak ada hubungan media audio visual dengan pemilihan minat bidang elektronika dan listrik

H_a : adanya hubungan media audio visual dengan pemilihan minat bidang elektronika dan listrik

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga peserta didik termotifasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.

Media berbasis teknologi, misalnya, diharapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak manfaat. Selain dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar, mereka juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi mahasiswa yaitu metode penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah Microprocessor.

- 2) Bagi dosen yaitu untuk meningkatkan wawasan dosen terkait tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Microprocessor.
- 3) Bagi prodi yaitu prodi mendapatkan minat mahasiswa di bidang elektronika.

F. Definisi Operasional

Media adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara, baik berupa manusia, materi, maupun peristiwa, yang bertujuan mendukung terciptanya kondisi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk dalam kategori media. Secara lebih spesifik, dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi visual maupun verbal.⁵ Media Audio Visual dapat berupa video bersuara atau gambar bergerak, seperti televisi. Video sebagai Media Audio Visual adalah video yang disertai suara dan digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran, memberikan informasi, atau menyampaikan penyuluhan. Video dalam konteks ini berperan sebagai media

⁵ Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.1 (2021): 1560-1566.

yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar) untuk mempermudah pemahaman dan menarik perhatian audiens.

Perancangan media audio visual merujuk pada pejabaran secara kontret tentang langkah-langkah, proses, dan komponen yang di perlukan untuk menciptakan media pembelajaran atau informasi berbasis audio visual.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Skripsi ini di tulis oleh Fatih Holis Ahnaf, Farida Rochmawati, Sri Maria Utami, Dini Dwi Syahputri, *“Efektivitas media animasi Audio Visual dalam kuliah daring keterampilan membaca”* Objek penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar mahasiswa diuji menggunakan tes kognitif sumatif melalui uji analisis deskriptif. Hasil yang diperoleh dari kelompok eksperimen 88,84 dan kelompok kontrol 78,91. Dari perhitungan tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran dengan mahasiswa yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran animasi audio visual efektif digunakan, khususnya pada mata kuliah membaca.

2. Skripsi ini di tulis oleh Eko Sri Wahyuni, Yokhebed., *“Efektivitas media animasi audio visual dalam kuliah daring keterampilan membaca”*. Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi SMAN di kota Pontianak.,2019., metode deskriptif. Menurut penelitian ini, guru biologi di SMA Negeri di kota Pontianak menggunakan media visual, audiovisual, dan multimedia dengan persentase masing-masing 56,48%, 12,04%, dan 31,48%.
3. Skripsi ini di tulis oleh Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, Asep Saepuloh., *“Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media Audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS Terpadu”*.Metode penelitian Hasil penelitian, yang melibatkan desain grup kontrol pretest-posttest, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik, dengan rata-rata 82 poin, dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan rata-rata 65 poin. Ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dengan bantuan media audiovisual lebih efektif daripada pendekatan konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS terpadu dan meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan.

4. Skripsi ini di tulis oleh Khavisa Pranata, Alvina Yulianti., "*Efektivitas media Audio Visual pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar Penjaskes kelas V Sekolah Dasar*". Metode penelitian kuantitatif eksperimen. Setelah data dikumpulkan dari pre-test dan post-test, proses analisis dimulai dengan menghitung data deskriptif, yang mencakup nilai rata-rata dan standar deviasi; melakukan persiapan pengujian hipotesis, yang mencakup pengujian normalitas dan homogenitas; dan terakhir, menguji hipotesis, menggunakan uji-t didapat thitung > ttabel atau 15,503 > 2,042 maka H_0 ditolak. Maka dari itu, penelitian ini membuktikan bahwa terdapat keefektifan media audio visual pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar penjaskes di kelas V SDN Pinang Ranti 01 Pagi. Kata kunci: Media Audio Visual, Pembelajaran Daring, Hasil Belajar Penjaskes.
5. Skripsi ini di tulis oleh Feriska Achlikul Zahwa¹, Imam Syafi'i. "*Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi*". Metode penelitian library research atau penelitian kepustakaan., Hasil penelitian berbentuk dalam laporan dengan melakukan penulisan narasi ilmiah.

Perbedaan penelitian yang akan di lakukan dengan yang sudah ada, skripsi tersebut tujuanya untuk melihat respon hasil pembelajaran dimana hanya materi saja, sedangkan penelitian yang akan di buat ialah merancang media audio visual dimana ada materi, sejarah dan praktek penggunaan, dan sayaa menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan metode menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

.