
PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDIT DARUL ABROR

Dini Rusmiati¹, Ani Siti Anisah², Ade Holis³

Program Studi PGMI, Universitas Garut, Indonesia

e-mail: *1dinirusmiati2001@gmail.com, 2sitianisah@uniga.ac.id, 3adeholis@uniga.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Media dianggap sebagai salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya sebuah media dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, memudahkan seorang pengajar untuk menyampaikan pesannya kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik kepadanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif di mana pada proses penelitiannya ini menggunakan statistik untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan hasil yang telah terkumpul. Berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk uji validitas terdapat 10 item pernyataan yang valid pada variabel (X) dan 10 item pernyataan yang valid pada variabel (X). Uji reliabilitas variabel (X) menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,79 dan uji reliabilitas variabel (Y) menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,83 uji reliabilitas dikategorikan sangat tinggi. Adapun respon peserta didik terhadap variabel (X) yang menunjukkan presentase sebesar 83,36% dengan kateogi sangat baik dan respon siswa terhadap variabel (Y) menunjukkan presentase 89,14% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima dengan nilai Thitung yang lebih besar dari nilai Ttabel yaitu $7,169 > 2,056$. Setelah melalui beberapa tahap perhitungan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan nilai presentase sebesar 66,40% dengan pengaruh dari luar sebesar 33,60%.

Kata kunci: media audio visual, hasil belajar, mata pelajaran IPA

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out how much influence the use of audio-visual media has on student learning outcomes in science subjects. Media is considered as one of the most important things in the learning process. The importance of media can help teachers in teaching and learning activities, making it easier for a teacher to convey his message to students. The use of learning media makes it easier for students to receive and understand messages or material conveyed by educators to them. The method used in this research is a descriptive quantitative method in which the research process uses statistics to analyze data by describing the results that have been collected. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that for the validity test, there are 10 valid statement items on variable (X) and 10 valid statement items on variable (X). The variable reliability test (X) shows a reliability coefficient value of 0.79 and the variable reliability test (Y) shows a reliability coefficient value of 0.83. The reliability test is categorized as very high. The student's responses to a variable (X) showed a percentage of 83.36% in a very good category and student responses to a variable (Y) showed a percentage of 89.14% in a very good category. While the results of the hypothesis test showed that the proposed hypothesis can be accepted with a Tcount value that is greater than the Ttable value, namely $7.169 > 2.056$. After going through several previous calculation stages, it can be concluded that the use of audio-visual media has an effect on student learning outcomes in science subjects with a percentage value of 66.40% with outside influences of 33.60%.

Keywords: audio-visual media, learning outcomes, science subjects

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Tafsir (2016) adalah salah satu sarana untuk meningkatkan pengetahuan manusia,

salah satunya dengan mengenyam bangku pendidikan. Pendidikan dalam makna yang luas didefinisikan sebagai pengembangan pribadi dalam semua aspeknya, yaitu

aspek jasmani, akal, dan rohani (Hamzah, 2017). Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Khunaifi & Matlani, 2019).

Seperti yang telah dikemukakan oleh lembaga UNESCO sebagai lembaga yang berada di bawah naungan PBB merupakan lembaga yang mengurus problematika di dunia pendidikan menyebutkan bahwa, keberhasilan sebuah pendidikan dapat dilihat dari pengukuran hasil empat pilar pengalaman dalam sebuah pembelajaran (empat buah sendi atau pilar pendidikan dalam rangka pelaksanaan pendidikan untuk masa sekarang dan masa depan) yang berorientasi pada pencapaian ranah kognitif, afektif, psikomotorik, yakni belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berbuat (*learning to do*), belajar menjadi seseorang (*learning to be*), dan belajar hidup bersama (*learning to live together*) (Syafri & Zen, 2019).

Pada tahun 2020 dunia telah dikejutkan oleh wabah *Coronavirus Disease* (Covid) yang sejak pertama kali muncul di Kota Wuhan dan merebak ke seluruh Negara di dunia. Penyakit Covid-19 ini ditetapkan oleh WHO (*World Wellbeing Association*) sebagai pandemic pada tahun 2020 lalu. Dampak dari adanya pandemic covid-19 ini mengakibatkan berbagai macam masalah bagi kehidupan manusia, baik dari segi ekonomi, sosial, politik, budaya, agama, dan pendidikan (Nurislaminingsih, 2020).

Pendidikan mengalami kesulitan dengan segala keterbatasannya yang mengakibatkan pembelajaran dialihkan secara daring (dalam jaringan) atau yang sering disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh. PJJ membuat siswa harus belajar di rumah dengan kebiasaan barunya menyimak materi melalui video di Youtube

dan penugasan yang melalui WhatsApp. Fenomena seperti ini membuat siswa ketergantungan belajar dari rumah, sehingga ketika kembali ke sekolah mengakibatkan mereka menjadi bosan dan jenuh dengan kebiasaan atau proses pembelajaran di kelas yang menggunakan media manual (Prawiyogi et al., 2020).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa memiliki kemampuan yang dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis, serta evaluasi, dan ranah afektif dan psikomotorik. Hasil belajar ini diperlukan evaluasi dengan tujuan untuk melihat kembali tujuan yang telah dicapai peserta didik (Windasari & Sofyan, 2019).

SD IT Darul Abror merupakan salah satu sekolah yang sedang mengupayakan untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik terlihat kurang semangat dan tidak memperhatikan guru pada saat guru menyampaikan materi. Ketidaktertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran disebabkan karena kurangnya penggunaan media yang inovatif dan kreatif di dalam kelas. Sedangkan pembelajaran IPA tidak hanya sekumpulan pengetahuan saja, melainkan sebuah proses penemuan yang dapat menarik perhatian siswa agar siswa terlibat aktif di dalamnya. Namun, pada kenyataannya kejenuhan dan kebosanan siswa berakibat kepada aktivitas pembelajaran yang membuat siswa malas menulis dan mencatat sehingga hasil belajarnya tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pernyataan di atas sesuai dengan hasil wawancara yang telah penulis lakukan pada tanggal 13 September 2022 bersama salah satu guru wali kelas di sekolah tempat penulis melaksanakan PLP yaitu, Ibu Siti Yuni Adriani, S.Pd. Beliau mengatakan, "Semenjak terjadinya pandemic covid-19 dan pembelajaran jarak

jauh menyebabkan siswa kehilangan semangat untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Peserta didik terlihat tidak semangat dan selalu mengeluh pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditandai dengan malasnya siswa dalam menulis dan membaca materi yang diberikan oleh guru. Sehingga pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan dengan menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan aktif. Di sini mahasiswa PLP diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media yang mampu menarik perhatian siswa agar mereka tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang mampu menarik perhatian siswa adalah penggunaan media audio visual dengan tampilan gambar atau video yang menarik, materi tersampaikan secara singkat dan padat, namun jelas dan dapat dimengerti oleh siswa dengan mudah. Dengan adanya media tersebut mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, dan kreatif. Siswa merasa senang dengan adanya media audio visual tersebut, karena dengan menyimak materi dari sebuah rekaman video siswa tidak akan membaca dan menulis terlalu panjang yang membuat mereka jenuh dan bosan. Hanya dengan menyimak dan mencatat poin pentingnya saja akan membuat siswa paham dan mengerti dengan materi yang disampaikan.”

Schramm menjelaskan bahwa media berupa teknologi dapat membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sarana fisik seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya dapat dijadikan sebagai penyampai pesan dalam proses pembelajaran (Susilana & Riyana, 2008 ;Nurfadhillah, 2021). Selain dari sarana tersebut, komunikasi dalam bentuk audio atau pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media audio visual adalah media yang

melibatkan sekaligus indera penglihatan dan indera pendengaran di dalam suatu proses. Sebuah proses visual yang dapat dilihat dan didengar itu dapat dinikmati melalui media audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain sebagainya (Ichsan et al., 2021).

Berdasarkan pengembangan hasil wawancara bersama wali kelas VB, maka media audio visual dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VB SD IT Darul Abror. Dengan penggunaan media audio visual mampu meningkatkan pemahaman siswa, daya ingat serta imajinasi siswa melalui video atau slide suara yang guru tampilkan sehingga meningkatkan motivasi serta semangat yang tinggi untuk siswa mengikuti pembelajaran

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan kepada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Teknik dalam menganalisis data pada metodologi penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik deskriptif, statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDIT Darul Abror selama 6 bulan. Populasi dan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah responden 28 orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Pada penelitian ini kami menggunakan analisis data dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji

deskripsi, uji rank spearman, uji determinasi, serta epsilon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui penyebaran angket (*kuesioner*). Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab olehnya (Sugiyono, 2021). Kuesioner dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pendapat siswa terhadap variabel (X) Media Audio Visual dan terhadap variabel (Y) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Item pernyataan variabel (X) berjumlah 10 dan variabel (Y) yang berjumlah 10, dengan total keseluruhan item pernyataan berjumlah 20 pernyataan yang disebarikan kepada siswa kelas VB dengan jumlah responden 28 orang.

Tabel 1
Angket Penggunaan Media Audio Visual dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

No	No Soal	F	F*Skor	Persen	Kategori
1	1	28	119	85,00	Sangat Baik
2	2	28	129	92,14	Sangat Baik
3	3	28	102	72,86	Baik
4	4	28	118	84,29	Sangat Baik
5	5	28	113	80,71	Baik
6	6	28	120	85,71	Sangat Baik
7	7	28	105	75,00	Baik
8	8	28	120	85,71	Sangat Baik
9	9	28	111	79,29	Baik
10	10	28	130	92,86	Sangat Baik
Rata-rata			1167	83,36	Sangat Baik

No	No Soal	F	F*Skor	Persen	Kategori
1	1	28	126	90,00	Sangat Baik
2	2	28	123	87,86	Sangat Baik
3	3	28	128	91,43	Sangat Baik
4	4	28	126	90,00	Sangat Baik

5	5	28	123	87,86	Sangat Baik
6	6	28	124	88,57	Sangat Baik
7	7	28	126	90,00	Sangat Baik
8	8	28	124	88,57	Sangat Baik
9	9	28	124	88,57	Sangat Baik
10	10	28	124	88,57	Sangat Baik
Rata-rata			1248	89,14	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio visual terhadap pada mata pelajaran IPA menunjukkan hasil presentase 83,36% dengan kategori Sangat Baik. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa presentase tertinggi diperoleh oleh item pernyataan nomor 10 dengan presentase 92,86% dimana penggunaan media audio visual pada mata pelajaran IPA ini dapat meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran IPA sehingga mereka mampu mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Pada tabel berikutnya menunjukkan presentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan Sangat Baik ditunjukkan dengan presentase sebesar 89,14%. Dari tabel tersebut dapat kita ketahui item pernyataan nomor 3 paling besar dengan presentase sebesar 91,43% dimana materi pada mata pelajaran IPA yang abstrak dapat dipahami oleh siswa dengan menggunakan media audio visual sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya dan hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat dengan signifikan.

Tabel 2
Uji Hipotesis

d ²	N	Nilai Koefisien Korelasi	T _{Hit}	T _{Tab}	Ket.
677,25	28	0,815	7,169	2,056	Diterima

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa H_a "Diterima" sesuai dengan kaidah keputusan jika T_{hitung} (7,169) > T_{tabel} (2,056) maka H_a "Diterima" yang berarti terdapat pengaruh dari Media Audio Visual

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VB SD IT Darul Abror.

Hasil Uji Determinasi (Pengaruh dari Dalam)

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,815^2 \times 100\%$$

$$KD = 66,40\%$$

Hasil Uji Epsilon (Pengaruh dari Luar)

$$\varepsilon = 100\% - D$$

$$\varepsilon = 100\% - 66,40\%$$

$$\varepsilon = 33,60\%$$

Dari hasil uji determinasi dan uji epsilon menunjukkan bahwa nilai determinasi sebesar 66,40% dengan kriteria "Kuat" yang menunjukkan bahwa variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dipengaruhi oleh penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan tingkat hubungan sebesar 0,815% dengan kriteria "Kuat". Dengan begitu dapat disimpulkan meningkatnya Hasil Belajar Siswa dipengaruhi oleh adanya Media Audio Visual.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran itu sangat penting bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti Media Audio Visual sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran. Di abad 21 ini penggunaan media audio visual sudah tidak asing lagi sudah digunakan bahkan sering digunakan oleh setiap lembaga pendidikan semenjak terjadinya pandemi covid-19 tiga tahun yang lalu (Rarasati & Rosyida, 2022). Pada saat ini penggunaan media audio visual tidak hanya digunakan ketika pembelajaran jarak jauh saja, melainkan sudah menjadi media yang layak ada pada setiap pembelajaran berlangsung. Penggunaan media audio visual ini tentu dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingatnya sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya khususnya pada mata pelajaran IPA yang menjadi fokus penelitian (Darmawan, 2022).

Pembelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran audio visual ini sangat selaras dengan situasi dan kondisi saat ini. Pembelajaran IPA tidak hanya tentang penguasaan atau sekumpulan materi saja, melainkan sebuah proses penemuan yang dapat menarik perhatian siswa agar terlibat aktif di dalamnya (Bahansubu et al., 2022). Oleh sebab itu, menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan media audio visual yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan begitu, pembelajaran IPA tidak hanya pelajaran wajib saja yang berada di satuan pendidikan, IPA juga sangat berperang penting dalam kemajuan teknologi sehingga sangat cocok jika pembelajaran IPA dapat menggunakan media audio visual. Materi yang bersifat abstrak dengan penjelasan yang disampaikan melalui media audio visual ini dapat disampaikan secara jelas dan dapat dipahami oleh peserta didik dengan sangat jelas (Yusnarti et al., 2022).

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan penelitian selama 6 bulan terhitung sejak bulan September 2022 hingga Februari 2023 di kelas VB SD IT Darul Abror. Hasil daripada penemuan peneliti di kelas VB SD IT Darul Abror yang dikaitkan dengan teori-teori dari para ahli sebelumnya penggunaan media audio visual telah digunakan di kelas VB SD IT Darul Abror. Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual sangat baik sehingga harapannya siswa mampu menguasai pemahaman dan mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Pengaruh Media Audio Visual (Variabel X) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Variabel Y) menunjukkan korelasi yang sangat positif dengan nilai determinasi yang lebih besar dari epsilon. (Determinasi) dengan memperhatikan nilai koefisien korelasi sebesar 0,815 yang menunjukkan hasil presentasi 66,40% dan epsilon yang menunjukkan hasil 33,60% sebagai pengaruh dari luar. Hasil dari

pengolahan data tersebut diperkuat dengan beberapa pernyataan siswa yang merasa bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dari penggunaan media biasanya sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual dilakukan secara menyenangkan dengan tampilan video, gambar, tulisan yang bervariasi mampu memberikan motivasi yang tinggi kepada peserta didik sehingga siswa terlibat aktif di dalamnya. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan seperti ini, guru mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik seluas-luasnya dengan keanekaragaman karakteristik peserta didik yang dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audio visual sehingga hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan yang diharapkan (Huda & Susdarwono, 2023).

Dari data di atas yang menunjukkan 66,40% pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa diperkuat oleh hasil observasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang telah diajarkan oleh seorang guru yang berkompeten di bidangnya. Seorang guru yang tidak hanya memahami adanya teknologi dan pemanfaatan atas keberadaannya, melainkan mampu menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sangat baik dan mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan pengaruh dari luar sebesar 33,60% dapat dilihat jika peserta didik mengikuti waktu pembelajaran yang telah ditentukan dengan penggunaan media audio visual.

Pengaruh yang ditunjukkan dalam presentase 66,40% dapat dideskripsikan sebagai jawaban terkait permasalahan yang peneliti temui di kelas VB SD IT Darul Abror. Penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa sehingga menjadi solusi atau jawaban yang mampu membantu pendidik dalam proses

pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik" dimana diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,45% yang termasuk ke dalam kriteria cukup baik dalam penggunaan media audio visual tersebut. Selain itu, dalam pemilihan media audio visual ini sangat sesuai dengan kebutuhan serta memenuhi karakteristik setiap peserta didik, bahkan penelitian terdahulu yang melakukan penelitian di SLB juga telah berhasil dalam menerapkan media audio visual (Ayu, 2021)

KESIMPULAN

Media dianggap sebagai salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya sebuah media dapat membantu guru dalam kegiatan mengajar, memudahkan seorang pengajar untuk menyampaikan pesannya kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik kepadanya. Salah satu penggunaan media yang saat ini sering digunakan adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu media yang berbasis teknologi yang tepat dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik. Minat dan motivasi siswa yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Materi pada pelajaran IPA secara abstrak dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik dengan menggunakan media audio visual tersebut.

Dengan tidak bermaksud menggurui, dilihat dari hasil penelitian yang penulis lakukan, maka penulis ingin menyampaikan saran yang diharapkan mampu membangun dan dapat memberikan pengaruh yang lebih baik lagi ke depannya. Berdasarkan kepada temuan dan keterbatasan pada penelitian ini, maka

diharapkan kepada berbagai pihak untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media audio visual disesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan tentunya semakin banyak juga penemuan media yang lebih berinovasi berkaitan dengan pembelajaran IPA di abad 21 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, I. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mata Pelajaran PAI Untuk Anak Tunarungu di SLBN 5 Kota Bengkulu*. UIN FAS BENGKULU.
- Bahansubu, H., Mangantung, J., & Liando, M. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Dengan media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Moyongkota Baru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13825>
- Darmawan, E. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Diesel Fuel Injection Pump Type Inline Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamzah, A. R. (2017). Konsep Pendidikan Dalam Islam Perspektif Ahmad Tafsir. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01), 73–89.
<https://doi.org/10.24127/att.v1i01.336>
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan kognitif Piaget dan Teori Belajar Bruner. *Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66.
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *SNHRP*, 183–188.
- Khunaifi, A. Y., & Matlani, M. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 81.
<https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurislaminingsih, R. (2020). Layanan Pengetahuan tentang COVID-19 di Lembaga Informasi. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 19.
<https://doi.org/10.29240/tik.v4i1.1468>
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh terhadap pembelajaran siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94–101.
<https://doi.org/10.21009/jpd.v11i1.15347>
- Rarasati, I. P., & Rosyida, D. A. (2022). Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Bagi Guru di SDN Tagogan 02 Kabupaten Blitar. *Al Khidma; Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 81–90.
<https://doi.org/10.35931/ak.v2i2.1494>
- Sugiyono, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, 26–33.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Syafril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Prenada Media.
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13.
<https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., Asmedy, Amin, M., & Jamaah. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Ainara (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 232–238.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2967>

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: Kencana.