

## **PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS VI RUANG CREMONA SDK ONEKORE 2 St. URSULA ENDE**

**Albertus Magnus Mai**

SDK Onekore 2 St. Ursula Ende, Indonesia

\* Corresponding Email: [albertusmagnusmai@gmail.com](mailto:albertusmagnusmai@gmail.com)

### **A B S T R A K**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VI Ruang Cremona SDK Onekore 2 St Ursula melalui penerapan media audiovisual. Prosedur penelitian ini dilakukan secara siklik dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI Ruang Cremona SDK Onekore 2 St. Ursula yang berjumlah 29 siswa. Data diambil dengan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisa dengan tahapan reduksi data, penyajian dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas VI Ruang Cremona SDK Onekore 2 St Ursula setelah diterapkan media audiovisual dalam dua siklus.

**Kata Kunci :** Media Audioviual, Hasil Belajar IPA

### **A B S T R A C T**

*This research is a classroom action research that aims to improve science learning outcomes in class VI Cremona Room SDK Onekore 2 St Ursula through the application of audiovisual media. The research procedure was carried out cyclically with the stages of planning, action, observation and reflection. The research subjects were students of class VI Cremona Room SDK Onekore 2 St. Ursula which amounted to 29 students. Data was collected by testing techniques, observation, interviews and documentation. The data were analyzed with the stages of data reduction, presentation and verification. The results showed that there was an increase in science learning outcomes in class VI Cremona Room SDK Onekore 2 St Ursula after audiovisual media was applied in two cycles.*

**Keywords :** audiovisual media, Science learning outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sesuatu yang memiliki peran penting sebagai pondasi dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin dan berorientasi kepada masa depan. Pendidikan sendiri memiliki tujuan utama untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. oleh karena itu pendidikan harus bisa dirasakan oleh setiap manusia baik dilaksanakan secara formal, informal maupun non formal (Fujiyanto, Jayadiyanto, & Kurnia, 2016).

Pendidikan dalam sebuah negara dapat dikatakan sebagai salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dan ditingkatkan. Alasannya adalah peningkatan sistem pendidikan yang berjalan dengan baik, secara langsung merupakan keberhasilan

dari sebuah negara dalam melakukan pembangunan sumber daya manusia yang kelak akan memegang tanggung jawab suatu negara. Dalam lingkup yang luas, pendidikan bisa dikatakan sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang akan digunakan menjadi warisan dari satu generasi menuju generasi selanjutnya. Proses pembelajaran sendiri dimulai dari pengajaran, pelatihan, hingga penelitian. Pendidikan juga bisa menjadi cara dalam upaya meningkatkan kecerdasan, budi pekerti, kepribadian, dan keterampilan yang akan bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain disekelilingnya.

Dalam konteks yang sempit, pendidikan biasa dipahami sebagai sekolah. Sekolah merupakan tempat bagi siswa atau murid untuk melakukan proses pembelajaran dengan tujuan mendapatkan pengetahuan dan memiliki pemahaman tentang sesuatu yang membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dan kreatif. Tujuan utama yang harus menjadi orientasi dalam pendidikan salah satunya adalah mengembangkan potensi dan mencerdaskan manusia menjadi semakin lebih baik. Tujuan pendidikan ini termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi, sebagai berikut: "Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran pada dasarnya bagian dari pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas yang diselenggarakan oleh guru kepada siswa untuk membelajarkan siswa agar memperoleh pengetahuan. Terdapat berbagai pengetahuan yang dipelajari siswa di sekolah salah satunya pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023 di kelas 6 Ruang Cremona SDK Santa Ursula Ende dimana hasil belajar pada materi IPA tentang " tata surya dan benda langit", yang didapatkan masih rendah. Hal ini ditunjukkan pada nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) sebagian siswa yang masih belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal (KBM). Batas nilai KBM IPA yang telah ditentukan adalah 78. Namun siswa yang belum tuntas ditemukan sebanyak 15 siswa dari 29 siswa. Ke-15 siswa tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPA dibawah 60. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah dan kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan refleksi peneliti sebagai guru kelas, penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan proses komunikasi pembelajaran yang berlangsung kurang informatif dan tidak mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar. Penyampaian materi tata surya dan benda langit yang abstrak membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru. Untuk itu diperlukan perantara yang dapat mengkonkretkan

materi yang abstrak tersebut. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan media audiovisual. Media audiovisual menurut Arsyad adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual (Fareza, 2022). Media audio visual bersifat auditif dan visualitatif yakni dapat didengar dan dapat dilihat sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Bakhtiar (2019), pengajaran dengan media audiovisual membutuhkan perangkat seperti projector yang mempermudah guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Gambaran materi yang dapat didengar dan dilihat langsung membuat proses pembelajaran menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi (Ananda, 2017).

Media audiovisual yang diterapkan dalam suatu proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media audiovisual menurut Atoel (Fareza, 2022) antara lain (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis, atau lisan), (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, dan (c) media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Sedangkan kekurangannya yaitu Kekurangannya yaitu sebagai berikut: (a) informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab, (b) kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan, dan (c) harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

Media audiovisual merupakan media yang telah diterapkan ke dalam sejumlah penelitian dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dalam hasil penelitian Lestari (2018); Kusuma (2018); Setiawan & Riadin (2020) serta penelitian Sari (2016) membuktikan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, berdasarkan permasalahan, kajian teoretik dan penelitian terdahulu maka perlu diterapkan media audiovisual di kelas VI Ruang Cremona SDK Onekore 2 St Ursula Ende untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Subyek penelitian adalah siswa kelas 6 SDK Onekore 2 St Ursula Ende. Subyek penelitian berjumlah 29 siswa.

Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah data ketuntasan hasil belajar. Teknik pengambilan data diambil dengan metode tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrument pengukuran dan instrument proses pembelajaran. Instrument pengukuran meliputi soal tes hasil belajar, lembar observasi dan pedoman wawancara. Sedangkan instrument proses pembelajaran terdiri dari modeul ajar/RPP, lembar kerja siswa, buku sumber dan media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis Miles Hubberman yang terdiri atas tahapan reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Untuk menentukan keberlanjutan siklus penelitian ini digunakan indicator kinerja yakni apabila

ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai 90% maka prosedur penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan refleksi. Pada siklus I tahapan perencanaan dilakukan dengan:

1. Menyiapkan instrumen proses pembelajaran dan instrument pengukuran terdiri dari modul ajar/RPP, lembar kerja siswa, buku sumber/buku teks, soal tes, lembar observasi aktivitas belajar siswa dan guru serta pedoman wawancara.
2. Menyiapkan media audiovisual berupa video-video terkait materi tata surya dan benda langit yang diunduh dari aplikasi *youtube*.
3. Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian

Tahap tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan stimulus mengenai benda-benda langit apa sajakah yang dapat diamati pada siang hari maupun malam hari. Bagaimanakah ukuran sebenarnya benda-benda langit tersebut?. Guru merangkum jawaban siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran dimana siswa diminta untuk mengamati galaksi dan system tata surya, karakteristik matahari dan planet-planet serta perbedaan planet dalam dan planet luar melalui video pembelajaran yang akan ditayangkan pada layar projector.

Guru membagi siswa ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok diberi lembar kerja siswa. Guru menayangkan video dan meminta siswa menyimak isi video dengan seksama. Pada akhir tayangan, guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan sesuai isi lembar kerja siswa dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Pada pertemuan kedua, proses pengamatan kembali dilakukan dengan media audiovisual pada materi rotasi dan revolusi bumi. Siswa juga diminta untuk melakukan investigasi melalui tayangan video dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan pada siklus I, di akhir pembelajaran siswa diberi tes hasil belajar. Hasil tes siswa siklus I ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil belajar siswa siklus I**

No	Keterangan	Hasil Belajar
1	Jumlah siswa yang tuntas	17
2	Persentase ketuntasan siswa	59%
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12
4	Persentase ketidaktuntasan	41%
5	Nilai rata-rata	72,9
6	Nilai Tertinggi	92
7	Nilai Terendah	56

Berdasarkan data pada Table 1 dapat diketahui bahwa setelah diterapkan media audiovisual pada siklus I terjadi peningkatan jumlah ketuntasan siswa dari 15 siswa menjadi 17 siswa dengan persentase 59%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus I sebanyak 14 siswa dengan persentase 41%. Nilai tertinggi yang diperoleh dalam hasil tes ini sebesar 92 dan nilai terendah sebesar 56.

Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa maupun aktivitas guru dalam proses pembelajaran dalam kategori baik. Beberapa siswa yang diwawancara terkait responnya pada proses pembelajaran yang melibatkan media audiovisual menyatakan sangat tertarik dan antusias menyimak video pembelajaran yang ditayangkan guru. Siswa merasa lebih memahami materi dan lebih konkret setelah menyaksikan langsung benda-benda langit yang ditayangkan di dalam video, seperti ukuran planet, warna planet, proses rotasi, terjadinya gerhana dan lain-lain. Setelah menyaksikan video tersebut, siswa mampu mendeskripsikan kembali karakteristik benda-benda langit yang diamati. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media audiovisual sangat menarik dan membuat siswa lebih fokus mengikuti kegiatan belajar. Namun beberapa siswa yang posisi duduknya paling belakang juga mengungkapkan kurang fokus memperhatikan video yang ditayangkan karena volume audio dari video terlalu kecil.

Tahapan refleksi siklus I, dilakukan bersama observer untuk mengetahui sejauhmana perkembangan proses pembelajaran selama diterapkan media audiovisual. Hasil refleksi siklus I antara lain:

1. Media audiovisual yang diterapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar, sehingga rata-rata aktivitas belajar siswa dalam kategori baik
2. Beberapa siswa mengeluhkan kecilnya audio dari video sehingga tidak mampu menyimak dengan baik tayangan video yang ditampilkan
3. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I sebesar 59%. Perolehan ini belum sesuai dengan indikator kinerja yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu sebesar 90%

Dengan demikian, sesuai hasil refleksi maka perlu dilakukan kembali prosedur penelitian ke siklus II karena belum mencapai target yang diinginkan.

Pada siklus II, tahapan perencanaan kembali dilalui dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus I, diantaranya yang paling urgensi adalah mengenai audio yang tidak bias dijangkau dengan baik oleh siswa. Untuk itu, peneliti menyiapkan pengeras suara dengan kapasitas yang lebih besar dari siklus I. Dalam tahap tindakan, tidak lupa guru mengetes terlebih dahulu jangkauan audio dari pengeras suara yang disiapkan. Setelah seluruh siswa memvalidasi mampu mendengar audio dari pengeras suara tersebut, maka guru pun mulai menayangkan videonya.

Langkah-langkah pembelajaran di siklus II dilakukan seperti halnya siklus I. namun, pada siklus II siswa terlihat lebih fokus dari siklus I dan semakin antusias mengikuti kegiatan belajar, hasil wawancara sejumlah siswa yang mengeluhkan masalah audio menyatakan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik

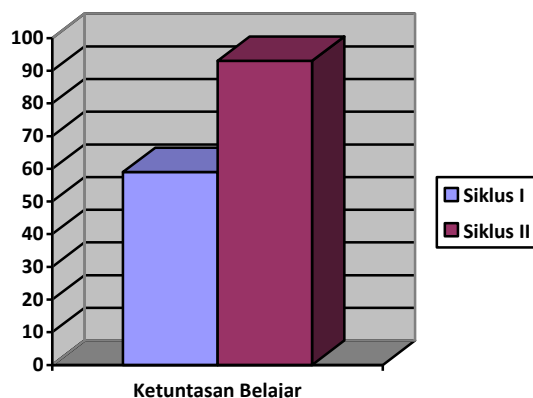
Pada siklus II aktivitas belajar siswa mencapai kategori sangat baik. Hasil observasi guru juga menunjukkan kategori yang sangat baik dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan media audiovisual. Sedangkan tes hasil belajar siswa dalam siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil belajar siswa siklus II**

No	Keterangan	Hasil Belajar
1	Jumlah siswa yang tuntas	27
2	Persentase ketuntasan siswa	93%
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
4	Persentase ketidaktuntasan	7%
5	Nilai rata-rata	79,5
6	Nilai Tertinggi	96
7	Nilai Terendah	78

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan 27 dari 29 siswa telah mencapai ketuntasan. Apabila dipersentasekan maka jumlah persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 93%. Perolehan ini mengalami peningkatan sebesar 34% apabila dibandingkan dengan persentase ketuntasan pada siklus I. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan pada siklus II meningkat menjadi 27. Adapun nilai tertinggi yang dicapai dalam siklus II sebesar 96. Nilai tersebut naik 4 poin dari pencapaian tertinggi di siklus I. Sedangkan nilai terendah diperoleh sebesar 78. Apabila dibandingkan dengan siklus I, nilai terendah yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus I hanya sebesar 56. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 22 poin.

Gambaran perbandingan perolehan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 1.

**Gambar 1. Diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II**

Berdasarkan pencapaian hasil belajar yang diperoleh pada siklus II, maka dapat direfleksikan bahwa penerapan media audiovisual telah meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus kedua. Hal ini dikarenakan persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II telah melebihi target ketuntasan yang diinginkan dalam penelitian ini. Target ketuntasan atau indikator kinerja dalam rancangan sebesar 90% sedangkan persentase

ketuntasan pada siklus II sebesar 93%. Dengan demikian, prosedur penelitian dihentikan pada siklus II karena telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

## **Pembahasan**

Media audiovisual merupakan media intruksional modern yang merupakan kombinasi audio dan visual atau dapat dikatakan media pandang dengar (Gabriela, 2021). Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar (Primayanti, 2021). Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas- batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide). Dalam proses penelitian ini, media audiovisual yang digunakan berbentuk video.

Penggunaan video dalam penelitian ini ditujukan untuk memudahkan siswa memahami materi yang abstrak, yakni tata surya dan benda langit. Tata surya dan benda langit merupakan obyek yang abstrak karena tidak dapat diamati secara langsung sehingga membutuhkan media sebagai perantara. Menurut Merti (2020) untuk mengajarkan obyek yang abstrak, proses transfer informasi secara verbalistik harus dikurangi. Siswa harus dikondisikan agar dapat mengalami pengalaman belajar yang konkret sehingga miskonsepsi dapat dikurangi. Dengan adanya media audiovisual membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran melalui proses yang menarik.

Temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan penggunaan media audiovisual membuat siswa menjadi lebih focus dan berminat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa merasa kegiatan belajar materi benda langit dan tata surya lebih real. Siswa dapat menyaksikan langsung gambaran fenomena-fenomena benda langit di luar jangkauan penglihatan siswa itu sendiri. Temuan ini sesuai pendapat Kemp dan Dayton (Karo-Karo & Rohani, 2018), bahwa manfaat media pembelajaran dapat mengatasi masalah keterbatasan indera, ruang dan waktu sehingga memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Pengalaman belajar yang bermakna sangat dibutuhkan di dalam pembelajaran IPA karena siswa dapat mencari, mengamalkan, menemukan, serta mengalami sendiri materi pelajaran yang berguna dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Sunarta, 2022).

Media audiovisual yang diterapkan pada siswa kelas VI SDK Onekore 2 juga meningkatkan interaksi belajar siswa dan guru di dalam kelas. Proses belajar yang interaktif membutuhkan aktivitas dua arah antara guru dan siswa. Media audiovisual yang diterapkan memberikan ruang bagi siswa untuk aktif mengamati semua peristiwa terkait materi benda langit di dalam video yang ditayangkan serta aktif berdiskusi dan memecahkan persoalan yang diberikan guru setelah selesai menonton tayangan video. Kemp dan Dayton di dalam Nuryanto (2004) mengungkapkan media bermanfaat dalam

membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.

Dengan adanya media audiovisual ini menstimulus siswa kelas IV SDK Onekore 2 St Ursula menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Dan hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dimana pada siklus I keuntasan belajar siswa diperoleh sebesar 59% dan meningkat menjadi 93% pada siklus II. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini sebelumnya telah dibuktikan dalam penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, seperti dalam penelitian Whesli & Hardini (2021) yang menerapkan media audiovisual juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam dua siklus. Namun perbedaan penelitian whesli dan Hardini terletak pada materi yang diajarkan dimana dalam penelitin tersebut diterapkan pada materi kalor sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi benda langit dan tata surya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audiovisual dapat diterapkan pada sejumlah materi IPA karena dapat meningkatkan hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDK Onekore 2 St Ursula melalui penerapa media audiovisual dengan target indikator kinerja sebesar 90%. Sesuai dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam dua siklus. Pada siklus pertama diperoleh ketuntasan sebesar 59% dan pada siklus II diperoleh ketuntasan sebesar 93%. Dalam proses penerapan media ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga disarankan bagi guru yang ingin meningkatkan hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa dapat menerapkan media ini. Dalam menggunakan media ini secara efektif juga dianjurkan untuk memperhatikan dan mempersiapkan audio dengan baik sehingga dapat menjangkau seluruh siswa di dalam kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, R. (2017). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 21-30.
- Bakhtiar, A. H. (2019). PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN SUGIO III. *undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik*.
- Fareza, W. (2022). Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 8 Aceh Barat (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry). <http://repository.ar-raniry.ac.id>.
- Fujiyanto, A., Jayadiyanto, A. K., & Kurnia, D. (2016). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGANANTARMAKHLUK HIDUP. *Jurnal Pena Ilmiah*, 841-850.



- Gabriela, N. D. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Mahaguru*, 104-113.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*.
- Kusuma, I. J. (2018). Penerapan Model PJBL Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar ipa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 29-38.
- Lestari, N. C. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 355-362.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 315-321.
- Nuryanto, A. (2004). *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Primayanti, L. P. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dasar*, 145-154.
- Sari, N. I. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dengan Bantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Terpadu pada Siswa Kelas VII SMP Frater Makassar . *Sainsmat*, 167-174.
- Setiawan, D., & Riadin, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 1-9.
- Sunarta, I. W. (2022). MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL. *Indonesian Journal of Educational Development*, 133-141.
- Whesli, H., & Hardini, A. T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 698 - 704.