JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)
Vol.1, No.1 Desember 2023
e-ISSN: XXXX-XXXX; p-ISSN: XXXX-XXXX, Hal 273-286
PT. Media Akademik Publisher
AHU-084213.AH.01.30.Tahun 2023

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Oleh :

Dicson Cornelius Lay[1]
Universitas Terbuka

Howin Hendria Santana[2]
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara

Alamat : JL. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan (15437)

Korespondensi Penulis: *dicsoncornelius@gmail.com*

Abstract*. The result and students motivation of learning are still low in class III with the materi characteristics of living creature. The averages of students result shows incompleteness about 56% or 14 students need to continue treatment. This fact have become the reason why the research written by the titled "The improvement of motivation and students result of learning by using audio visual media with the characteristics of living creature materi in SD Negeri 2 Seba Class III". This research is purpose to know the use of audio visual media can improve motivation and students result of learning or not in SD Negeri 2 Seba Class III which consist of 10 females and 15 males or 25 person. This research procedure doing by planning, action , observation, and reflection in a cycle amount twice. The result of the research shows the improvement of students result of learning, completeness and activeness from pra cycle only 44% become 100% in cycle 1. It shows the improvement presentation that happened about 56%. So, audio visual media using can improve motivation and students result of learning with the characteristics of living creature materi in SD Negeri 2 Seba class III.*

Received November 29, 2023; Revised Desember 25, 2023; Desember 27, 2023
*Corresponding author, e-mail address

Keyword: *Characteristics Of Living Creature, Audio Visual Media, Students Result Of Learning*

Abstrak. Motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Seba dalam materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup masih rendah. Rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan ketidak tuntasan sebanyak 56% atau 14 orang siswa membutuhkan tindakan lanjutan. Fakta inilah yang menjadi latar belakang penelitian dengan judul "Meningkatkani Motivasil Dan Hasil Belajari Siswa Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Kelas III SD Negeri 2 Seba". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasil dan hasil belajari siswa kelas III SD Negeri 2 Seba. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Seba sebanyak 25 orang yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Prosedur penelitian ini dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam sebuah siklus sebanyak 2 kali. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, ketuntasan dan keaktifan siswa dari pra siklus hanya 44% menjadi 100% pada siklus 1. Hal ini menunjukan adanya peningkatan persentase sebanyak 56%. Jadi pemanfaatan media audio visual bisa meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Seba dalam materi ciri-ciri makhluk hidup.

Kata kunci: Ciri-Ciri Makhluk Hidup, Media Audio Visual, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

LATAR BELAKANG

Revolusi industri 4.0 adalah suatu perubahan era di berbagai bidang melalui perpaduan teknologi, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Pendidikan era revolusi industri 4.0 menekankan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran perlu dikemas semakin inovatif dengan bantuan-bantuan teknologi (Hung, 2016; Izzati et al., 2019; Oktavian & Aldya, 2020). Untuk mendorong pelaksanaan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 diperlukan penyesuaian pembelajaran oleh guru dan siswa (Kowang et al., 2020; Supandi et al., 2020).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sangat menentukan masa depan anak-anak bangsa sebab apa yang diterima dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi perilaku mereka dimasa depan. Namun peserta didiki juga harus mempunyaii motivasil bejar agar materil yang disampaikani guru dapat dimengerti dan dipahami dengan baik. Wardani (2021:5.26), mengemukakan kata "motif" yang memiliki arti usaha yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu, merupakan akar kata dari "motivasi". Sebagai seorang pendidik, guru diwajibkan untuk membangkitkan motivasi dalam belajar dengan berbagai cara seperti pemberian hadiah, pujian, dan pembelajaran yang menarik. Belajar adalah sebuah proses untuk merubah tingkah laku maupun penampilan yang dapat di terapkan dalam hidup setiap hari (Hamid 2013). Sesuai dengan pendapat diatas, maka pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat memberikan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan memiliki karakter yang baik.

Belajar juga adalah proses memperoleh pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu. Sejak dahulu kala manusia sudah belajar sampai sekarang ini. Belajar bisa terjadi di mana pun tanpa bisa dibatasi oleh ruang maupun waktu. Belajar adalah sebuah proses untuk merubah tingkah laku maupun penampilan yang dapat di terapkan dalam hidup setiap hari (Hamid 2013). Jadi yang diharapkan dari seseorang yang belajar adalah munculnya perubahan dalam bertingkah laku menuju ke arah yang lebih baik lagi yang di aplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Sedangkan menurut Husamah dan Setyaningsih (2013), pembelajaran adalah sebuah proses agar orang dapat belajar dengan memanfaatkan media, alat maupun sumber-sumber tententu agar pebelajar memiliki kemudahan dalam belajar.

Dari dua pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran didunia pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah interaksi yang terjadi diantara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Didalam interaksi ini terjadi transfer pengetahuan dari guru kepada siswa dengan didukung oleh adanya lingkungan, sumber, metode, media, kurikulum maupun fasilitas belajar yang akan membantu siswa mencapai tujuan belajar itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dan siswa harus terlibat aktif. Jika guru saja yang aktif dalam pembelajaran berarti pembelajaran tersebut hanya terpusat pada guru sehingga yang terjadi hanyalah proses mengajar. Sedangkan jika siswa saja

yang aktif tanpa bimbingan dari guru maka yang terjadi hanyalah proses belajar. Didalam pembelajaran, guru dapat menjadi penuntun siswa untuk menemukan pengetahuan yang ingin diperoleh dengan cara melibatkan siswa sebanyak mungkin selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam melaksanakan pembelajaran, penggunaan media memiliki peran yang besar dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membangkitkan semangat belajar, motivasi serta memberikan hasil belajar yang memuaskan.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Ahmadi dan Amri (2010 : 116), media adalah sebuah alat yang digunakan dalam melakukan pembelajaran untuk mempermudah siswa didalam memahami dan mengingat suatu materi. Media juga merupakan segala sesuatu yang digunakan manusia dalam menyampaikan ide maupun gagasan kepada penerima informasi (Enawaty & Sari, 2010). Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima dan memudahkan penerima memahami informasi yang disampaikan. Oleh karena itu media harus ada ketika seorang pendidik akan menyampaikan materi dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan berbasis digital yaitu media pembelajaran audio visual (Nurhidayat et al., 2021). Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan dua unsur sekaligus yaitu unsur audio (suara) dan unsur visual (gambar), melalui media pembelajaran audio visual maka dapat dikembangkan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur multimedia seperti warna, teks, gambar, audio, animasi, dan video (Anjarsari et al., 2020; Setyawan & Riadin, 2020)

Salah satu media yang cocok dalam mengajarkan materi Ciri-Ciri Makluk Hidup adalah media audio visual, hal ini di karenakan media audio visual bisa menyampaikan informasi lewat suara dan gambar sekaligus dengan menggunakan aplikasi digital sehingga dapat mempermudah pengguna dalam menyampaikan kata dan kalimat yang sulit atau baru (Riyanto & Asmara, 2018). Penggunaan media audio visual juga mempunyai kelebihan ketika menyampaikan informasi karena mudah di mengerti dan mampu di ingat dalam waktu yang lama, hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa

dalam berbagai aspek (Rosyidah & Winarni, 2016). Kelebihan lainnya adalah tidak bisa dibatasi ruang dan waktu serta sewaktu-waktu bisa diulang kembali ketika dibutuhkan dalam memberikan penjelasan lagi jika ada yang tidak dimengerti atau belum paham (Munandi, 2012). Namun media audio visual juga memiliki kekurangan seperti kesalahannya sulit di revisi, harga relatif mahal, perlu keahlian khusus, dan penggunaannya memerlukan arus listrik.

Berdasarkan penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Fujiyanto, et al (2016) dan Wahyuni, et al (2015) hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan kalau media audio visual terbukti mampu memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak sehingga hasil belajarnya meningkat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga semakin tinggi. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa media audio visual berbasis kontekstual layak digunakan dan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Agustini et al., 2021; Lestari & Suastika, 2021; Raihanati et al., 2020). Dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Whesli & Hardini, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka penggunaan media seharusnya adalah hal yang wajib dalam sebuah pembelajaran, apalagi didalam mengajarkan siswa kelas rendah, sebab siswa kelas rendah sulit untuk menalar suatu konsep yang abstrak untuk dipahami. Ada banyak media yang bisa digunakan, untuk memecahkan masalah ini misalnya media audio visual. Dengan menggunaan media audio visual juga dapat menjadi bukti kalau seorang guru selalu memperbaharui keterampilannya sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Anitah W, Sri et al (2020:2.19) berpendapat bahwa hasil belajar sebagai puncak dari sebuah kegiatan belajar yang sudah di lakukan dan di iringi oleh tindak lanjut. Dari pendapat tersebut, hasil belajar dapat di artikan sebagai adalah kesimpulan akhir dari sebuah proses pembelajaran. Apa yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan melalui penilaian yang dilakukan guru berupa hasil belajar. Hasil belajar siswa akan memuaskan jika siswa sudah memahami materi yang diajarkan, sebaliknya hasil belajar akan menjadi rendah jika siswa tidak memahami materi yang diajarkan.

Jika belajar adalah proses dalam merubah tingkah laku, maka tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya akan ditunjukan lewat hasil belajar. Hernawan (2020) mengelompokan tingkah laku dalam tabel berikut:

Tabel 1. Jenis kemampuan dan prosesnya

Kemampuan	Proses pembentukan
Pengetahuan (kognitif)	Mengkaji (ceramah sampai eksplorasi)
Sikap (afektif)	Penghayatan dalam situasi nyata maupun buatan
Keterampilan (psikomotor)	Berlatih pemberian balikan (dalam situasi nyata maupun buatan)

Berdasarkan pendapat Hernawan tersebut, maka untuk memperoleh hasil belajar penilaian dapat dilakukan dengan memperhatikan tiga aspek atau kemampuan yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, siswa didorong untuk menemukan pemahamannya sendiri melalui pengalamannya atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-harinya (Asrizal et al., 2018; Widiastuti, 2021). Dari latar belakang tersebut peneliti sangat tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang diberi judul "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audio Visual dalam Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 2 Seba".

Didalam pembelajaran pra siklus, terdapat beberapa masalah yang terjadi didalam kelas, yaitu siswa pasif selama proses pembelajaran dan tidak bisa menjawab ketika guru bertanya serta tidak memberikan perhatian ketika guru berbicara atau memberikan arahan hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Untuk itu peneliti perlu menguji apakah penggunaan media audio visual bisa meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam mengajarkan materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup. Berdasarkan alasan di atas maka artikel ini bertujuan untuk menyampaikan hasil penelitian terhadap penggunakan media audio visual untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas III, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar ketika guru mengajarkan materi tema 1 subtema 1 tentang Ciri- Ciri Makhluk Hidup. Oleh karena perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) agar bisa diketahui apa yang menjadi penyebab kesulitan belajar tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Seba, Kecamatan Sabu Barat, kabupaten Sabu Raijua, pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 dengan melibatkan siswa kelas III yang berjumlah 25 orang, terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan perempuan 10 orang sebagai subjek penelitian Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan seorang guru di kelasnya sendiri untuk meningkatkan kinerjanya sebagai seorang guru serta meningkatkan hasil belajar siswanya. (Wardani & Wihardit, 2021.1.4). Didalam melakukan penelitian tindakan kelas tentunya terdapat aturan dan tahapan-tahapan yang harus di lakukan. Sebuah siklus PTK dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu:

1) Perencanaan (*planning*)
2) Pelaksanaan (*action*)
3) Pengamatan (*observing*)
4) Refleksi (*reflecting*)

Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, S:2013)

Berdasarkan gambar siklus PTK diatas, dapat dijelaskan bahwa tahap pra siklus dimulai dengan adanya tahap perencanaan, dimana peneliti akan mempersiapkan semua hal yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran atau penelitian. Didalam pelaksanaan, pembelajaran yang dilakukan diamati oleh supervisor atau pengamat. Hal-

hal yang diamati dalam kegiatan pra siklus dapat dijadikan sebagai bahan refleksi, dan bahan refleksi tersebut akan dijadikan sebagai panduan untuk menyusun kegiatan siklus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pengamatan dan penilaian yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar, ketuntasan dan keaktifan siswa.

a) Hasil belajar

Tabel berikut adalah hasil belajar siswa pada setiap siklus

Tabel 1. Hasil Belajar dan Ketuntasan

No	Kriteria	Jumlah siklus		Rata-rata (%)	
		Pra Siklus	Siklus 1	Pra Siklus	Siklus 1
1	Tidak tuntas	14 orang	0	56%	0
2	Tuntas	11 orang	25 orang	44%	100%

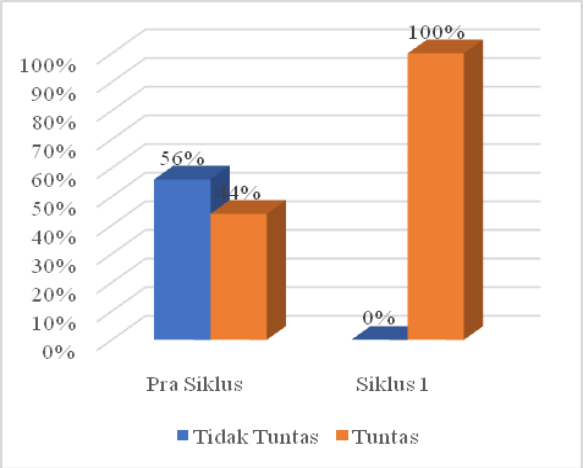

Diagram 1. Hasil belajar

Berdasarkan tabel dan diagram 4.1 diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifan tiap siklusnya. Pada pra siklus, hasil belajar dari 25 orang siswa terbagi dalam dua kategori dimana 14 orang siswa mendapatkan nilai kurang dari 70 atau tidak tuntas sesuai dengan KKM, dan 11 orang mendapatkan nilai diatas 70 atau tuntas sesuai dengan KKM. Dapat diamati pada tabel, 56% nilai siswa masih rendah dan 44% nilai siswa tinggi. Setelah dilakukan perbaikan

pembelajaran pada siklus 1, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan persentase kenaikan sebanyak 56% siswa tuntas. Jadi pada pra siklus persentase siswa tuntas hanya 44% naik menjadi 100% pada siklus

1. Hal ini berarti semua siswa telah tuntas belajar atau mencapai KKM dari tema yang dipelajari.

b) Ketuntasan Belajar Siswa

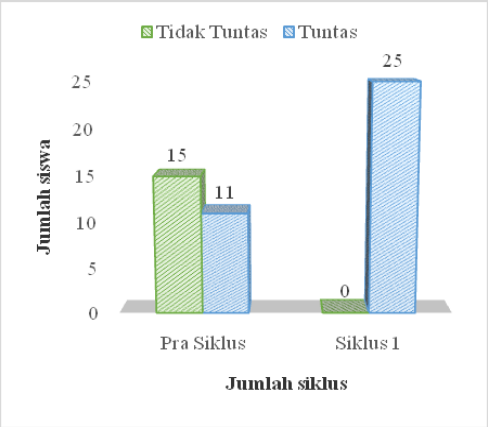

Diagram 4.2 Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa dinyatakan tuntas belajar jika sudah memperoleh nilai 70 atau lebih dari 70. Siswa yang mendapat nilai dibawah 70 dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran. Dari diagram ketuntasan belajar siswa yang disajikan, dapat dilihat bahwa pada pra siklus, dari 25 orang siswa hanya 11 orang siswa yang nilainya melampaui standar KKM, sedangkan 14 orang tidak mencapai KKM atau nilai siswa kurang dari 70. Berarti 56% siswa masih membutuhkan tindakan lanjutan untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal. Setelah dilakukan tindakan siklus 1, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 14 orang tidak tuntas menjadi 25 orang tuntas belajar atau mencapai KKM dengan persentase 100%.

c) Keaktifan Siswa

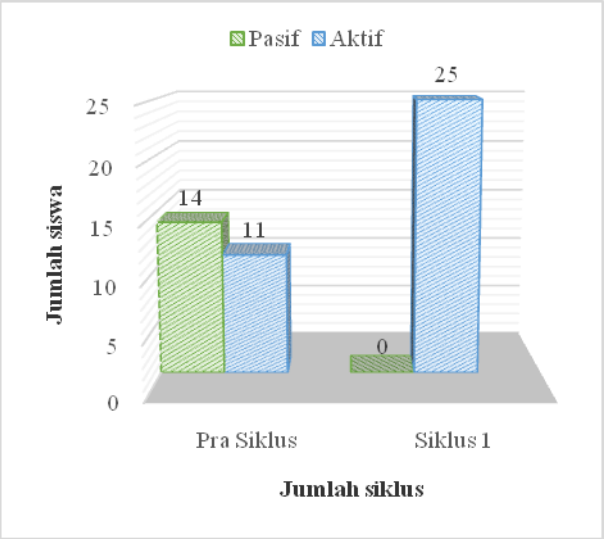

Diagram 4.3 Keaktifan Siswa

Jika hasil dan ketuntasan belajar siswa baik maka keaktifan belajar juga ikut meningkat. Dengan kata lain, hasil dan ketuntasan belajar adalah dua aspek yang berpengaruh terhadap keaktifan siswa didalam pembelajaran. Pada kegiatan pra siklus, sebagian besar siswa masih pasif yaitu 14 orang dan sebagian siswa aktif yaitu sebanyak 11 orang sedangkan pada siklus 1, keaktifan siswa meningkat menjadi 25 orang atau 100% siswa aktif.

Pada penelitian pra siklus, peneliti merencanakan atau merancang pembelajaran dengan tema Ciri-ciri makhluk hidup dan menggunakan media audio visual atau video. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Diakhir pembelajaran, diperoleh hasil belajar siswa sebanyak 56% mendapat nilai dibawah 70 sedangkan 44% mendapat nilai di atas 70. Sama halnya dengan ketuntasan belajar siswa, dimana 14 orang siswa masih membutuhkan bimbingan hingga tuntas atau mencapai KKM. Begitupun keterlibatan siswa yang belum semuanya aktif sehingga guru perlu mengupayakan strategi untuk memotivasi siswa aktif. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk melakukan tindakan perbaikan pada siklus 1. Sebelum melakukan perbaikan tersebut, peneliti melakukan refleksi diri dengan mengacu pada lembar observasi kegiatan pra siklus yang akan berperan penting dalam melaksanakan pembelajaran siklus 1.

Setelah melakukan refleksi pada kegiatan pra siklus, peneliti memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus 1. Didalam pembelajaran siklus 1 peneliti memusatkan pembelajaran sebagai berikut:

1) Memanfaatkan media audio visual sebaik mungkin untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
2) Melibatkan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran melalui diskusi
3) Melibatkan siswa secara langsung dalam pemberian contoh melalui demonstrasi membuat siswa memahami materi yang diajarkan
4) Menjelaskan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan.

Setelah mengamati proses pembelajaran pada siklus 1, ternyata hasil yang diperoleh sangat bagus. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan dan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 56% dari 44% siswa tuntas dan siswa aktif dalam pembelajaran. Pada siklus 1 semua siswa telah berhasil mencapai KKM dengan nilai melampaui 70 atau dengan persentase 100%. Para siswa dengan percaya diri ingin menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru sehingga guru mengarahkan mereka untuk mengangkat tangan secara bergiliran dan menjawab untuk menghindari adanya keributan didalam kelas. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran atau perbaikan, maka peneliti dan supervisor sepakat bahwa penelitian cukup 2 siklus sesuai dengan ketercapaian yang ingin dituju.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media audio visual mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa. Hal tersebut di buktikan dengan data didalam kegiatan pra siklus, dari 25 orang siswa kelas III terdapat 11 orang siswa yang mampu memperoleh nilai sesuai dengan KKM. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1, terlihat adanya peningkatan motivasi maupun hasil belajar yang sangat tinggi yaitu semua siswa mendapat nilai diatas 70. Bukti lainnya adalah banyaknya siswa yang berlomba-lomba ingin menjawab pertanyaan yang disampaikan guru setelah siswa menyimak video ciri-ciri makhluk hidup yang disajikan. Guru, siswa dan pihak sekolah perlu bekerja sama dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan banyak cara, salah satunya yaitu menggunakan media audio visual. Oleh sebab itu guru wajib meningkatkan kemampuan serta keterampilanya agar siswa dapat berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain dari pada itu sekolah juga perlu menyiapkan media dan alat pembelajaran yang bervariasi agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada segenap pihak yang sudah membantu, terutama pada keluarga saya, orang tua, istri dan sahabat saya. Sehingga saya persembahkan sebuah karya ilmiah untuk memperluas wawasan dalam ilmu kependidikan.

DAFTAR REFERENSI

Buku

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian.* Jakarta : Rineka Cipta

Hamid, Hamdani., (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia

Husamah dan Setyaningsih, Yanur. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustaka

Munandi, Y., 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Siddiq, M Djauhar, Isniatun Munawaroh dan Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Departeman Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Undang-Undang Negera Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wardani, IG. A. K., & Wihardit, K., 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka

Wardani, IG. A. K., et.al,. 2021. *Perspektif Pendidikan SD*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka

Jurnal

Agustini, M., Nulhakim, L., & Hakim, Z. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Contextual Learning pada Materi Sumber Energi dan Perubahannya di Kelas IV SD. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(April), 263–278. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i2.8069.

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. JMPM (Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika), 5(2), 40–50. https://doi.org/https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084

Asrizal, Amran, A., Ananda, A., & Festiyed. (2018). Development of Adaptive Contextual Teaching Model of Integrated Science to Improve Digital Age Literacy on Grade VIII Students. Journal of Physics: Conference Series, 1116, 032004. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1116/3/032004.

Enawaty, E. & Sari, H., 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 1(1), 24-36.

Fujianto, A., Jayadinata, A.K., & Kurnia, D., 2016. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup*. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 841-850.

Hung, M.-L. (2016). Teacher Readiness for Online Learning: Scale Development and Teacher Perceptions. Computers & Education, 94, 120–133. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.012.

Kowang, T. O., Bakry, M. F., Hee, O. C., Fei, G. C., Yew, L. K., Saadon, M. S. I., & Long, C. S. (2020). Industry 4.0 Competencies among Lecturers of Higher Learning Institution in Malaysia. International Journal of Evaluation and Research in Education, 9(2), 303–310. https://doi.org/https://doi.org/10.11591/ijere.v9i2.20520.

Nurhidayat, Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. Buletin KKN Pendidikan, 3(1), 83–90. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14832.

Riyanto, N. & Asmara, A.P. 2018. *Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa untuk Siswa SMA/MA*. Jurnal Pendidikan Sains, 6(1), 73-85.

Rosyidah, I. & Winarni. 2016. *Efektifitas Metode Ceramah dan Audio Visual dalam Peningkatan Pengetahuan di SMENOREA pada Siswi SMA*. Gaster, 14(2), 90-99.

Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., Akhlis, I. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan pada Siswa SMP*. Unnes Science Education Journal, 4(3), 988-1004

Whesli, H., & Hardini, A. T. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 698–704. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.345.