

Pengembangan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Kelas IV Sekolah Dasar

Diterima:

22 Januari 2022

Disetujui:

21 November 2022

Diterbitkan:

09 Februari 2023

^{1*}Cici Jamilatus Sholikha, ²Anggra Lita Sandra Dewi,
³Endang Wahyu Andjarani

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sidoarjo

Jl. Raya Kemiri Sidoarjo

E-mail: ^{1*}sholikha.jamila89@gmail.com,

²akusandradewi1989@gmail.com, ³ending.wahyu1818@gmail.com.

*Corresponding Author

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa media audiovisual pada kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengembangan media audiovisual, keterampilan menulis, dan respon siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and development) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV yang diambil 10 siswa dalam dua kelas yang berbeda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yaitu Lembar validasi oleh 2 ahli, lembar angket keterampilan menulis, lembar angket respon siswa, lembar soal tes. Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dengan nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,83 dengan kriteria penilaian tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain 0,45 dengan kriteria penilaian sedang. Berdasarkan hasil belajar tersebut diketahui bahwa penggunaan media audiovisual pada siswa IV Sekolah Dasar sangat berpengaruh baik, dan respon siswa dalam menggunakan media audio visual mengalami peningkatan.

Kata Kunci: pengembangan, media audiovisual, keterampilan menulis

Abstract— *This study aims to develop media in the form of audiovisual media in class IV elementary school. The purpose of this study was to determine the development of audio-visual media, writing skills, and the responses of fourth grade elementary school students. The method used in this study was R&D (Research and development) using the ADDIE model. This research was conducted in class IV which was taken by 10 students in two different classes. The instruments used to collect data were validation sheets by 2 experts, writing skills questionnaire sheets, student response questionnaire sheets, test question sheets. Based on student learning outcomes obtained with an average N-Gain value in the experimental class was 0.83 with high assessment criteria, while the control class obtained an average N-Gain value of 0.45 with moderate assessment criteria. Based on these learning outcomes it is known that the use of audiovisual media in Elementary School IV students has a very good effect, and student responses in using audio-visual media have increased.*

Keywords: *development, audiovisual media, writing skills*

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat penting dalam kelangsungan hidup bangsa dan Negara. Menurut Zulfa bahwa, pendidikan adalah keadaan yang tidak bisa diubah dari kehidupan manusia, dan harapan hidup manusia selalu ingin terus berkembang dan berubah [1]. Menurut Desi Pristiwanti, dkk Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia [2]. Hal ini harus terus berjalan untuk menjaga keberlangsungan

hidup manusia, karena tanpa pendidikan kita tidak ada perpindahan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai dan norma sosial dari generasi tua ke generasi muda.

Sistem pendidikan merupakan sistem yang akan membawa perkembangan dan kemajuan bangsa dan Negara hal ini yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 bahwa visi pendidikan nasional adalah sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan seluruh warga Indonesia yang berkualitas sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berkembang.dengan adanya pendidikan diharapkan mampu membentuk karakter penerus bangsa yang kreatif, inovatif, dan kritis[3].Menurut Abd Rahman BP (2022) Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu [4]. Untuk peserta didik yang kreatif dan berkualitas dibutuhkan ilmu pengetahuan yang baik guna membantu tercapainya pelaksanaan pengembangan keterampilan peserta didik di sekolah. Selain ketercapaian pengembangan yang menjadi faktor utama yaitu konsep ilmu pengetahuan yang konkret dan mudah dipahami agar peserta didik mampu menerapkan pengetahuan tersebut ke dalam kreatifitasnya. Untuk itu tingkat sekolah dasar juga mengajarkan peserta didik untuk kreatif dalam komunikasi dengan orang lain. Antara lain keterampilan menulis, Menurut Suhendra, keterampilan menulis adalah keterampilan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan[5].

Adapun pengertian dari Merrina Andy Malladewi keterampilan menulis adalah kecakapan dalam melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita [6]. Sedangkan menurut Khabib Sholeh dan Siti Afriani Keterampilan menulis merupakan kecakapan seseorang dalam membuah karya seni imajinatif yang singkat dan padat melalui tulisan kalimat-kalimat secara produktif dan kreatif [7]. Jadi, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang digunakan sebagai media penyampaian pesan dan sebagai sarana komunikasi. Keterampilan menulis perlu ditingkatkan atas dasar bahwa keterampilan menulis tidak hanya diperlukan dalam proses pendidikan, tetapi seseorang harus tahu menulis menggunakan struktur dan kosakata bahasa. Menurut Dewi dan Mubarakah dengan hadirnya teknologi modern, sekolah perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan pendidikan proses pembelajaran dan mendukung penggunaan bahan ajar agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan merasa senang dengan kegiatan pembelajaran [8]. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran dan mampu menarik minat belajar siswa. Kualitas pembelajaran sangat tergantung kepada kreatifitas pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan motivasi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Menurut Suryani dkk media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta untuk menarik pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali [9]. Menurut Ariyana dkk media pembelajaran merupakan suatu pesan atau sarana untuk menyampaikan informasi ke pendengar agar peserta didik mampu memperoleh Pengetahuan [10]. Sedangkan menurut Galuh Kartikasari media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang di harapkan. Dengan kata lain, kehadiran media pembelajaran sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran [11]. Dengan demikian, peserta didik mampu menulis dengan terampil karena adanya bantuan media pembelajaran berupa media audiovisual. Menurut Yudhi Munadi media audio visual adalah media yang melibatkan proses pendengar dan visual secara bersamaan. Media audiovisual disebut juga media video karena didalam video terdapat sajian materi dalam bentuk suara dan gambar-gambar [12]. Menurut Izzudin, dkk video interaktif adalah video yang dapat memancing siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa akan memberikan respon dari apa yang mereka lihat dan dengar[13]. Dengan adanya media audiovisual dapat menarik perhatian peserta didik yang menganggapnya sangat menarik selama proses pembelajaran.

Menurut Winarni kelebihan penggunaan media audio visual merupakan pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dipahami, dan dipertahankan dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar baik ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik [14]. Selain itu, kelebihan media audio visual juga dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu serta dapat diulang untuk menambah pemahaman. Media audiovisual memiliki banyak manfaat yang sangat mendukung kreativitas peserta didik sehingga menurut Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempelancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien [15]. Penggunaan media audiovisual dalam keterampilan menulis diharapkan dapat memotivasi dan mampu menciptakan ide, gagasan dan mengembangkan ide, gagasan itu menjadi sebuah karya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media audiovisual ini sangatlah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV SDN Kepatihan II Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo bahwa pembelajaran didalam kelas memiliki 20 peserta didik. Hal ini pendidik menyatakan bahwa 75% peserta didik yang mengalami kesulitan untuk keterampilan dalam menulis. Berbagai kesulitan yang dialami oleh peserta didik baik dari sisi penulisan maupun dari pemilihan kata yang tepat. sedangkan sisanya 25% peserta didik dengan nilai diatas KKM. Hal ini disebabkan karena kurang efektifnya media pembelajaran saat melakukan keterampilan menulis dan tidak membangkitkan kreativitas peserta didik. Selain itu, guru lebih menjurus pada teori-teori dalam keterampilan menulis. Sehingga,

peserta didik mengalami kejenuhan dan rasa bosan, padahal yang terpenting ialah memadukan teori dengan prakteknya sehingga peserta didik dapat diasah kreativitasnya serta inovatif yang dimilikinya. Mencermati kenyataan keterampilan menulis yang kurangnya memenuhi harapan maka diperlukannya teknik dapat membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan keterampilan menulis, salah satu teknik yang membantu peserta didik dalam keterampilan menulis yaitu melalui media audiovisual. Media audiovisual mampu mengembangkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan yang tepat.

Tujuan penelitian adalah mengetahui pengembangan media audiovisual, ketrampilan menulis dan respon siswa kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian selaras dengan penelitian ini, antara lain: 1) Anggra Lita Sandra Dewi dan Lailatul Mubarakah tentang pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar secara signifikan [8]. 2) Fuji Laksono mengembangkan media audiovisual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah menunjukkan bahwa media audio visual tersebut layak digunakan sebagai sumber bahan ajar [16]. 3) Novika Dian Pancasari Gabriela (meneliti pengaruh pembelajaran berbasis media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian Meta Analisis dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bantuan Google Cendekia yang memaparkan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta tuntutan kegiatan belajar mengajar yang semakin berkembang untuk mengikuti perkembangan zaman. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar [17]. Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah menggunakan media audiovisual sedangkan perbedaannya pada materi pembelajaran dan kelas yang digunakan.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and development) dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan R&D (Research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu [18]. Dengan model ADDIE menurut Mulyatiningsih model ADDIE adalah model yang lebih rasional dan lengkap dibanding model lain. Adapun

langkah atau tahapan terdiri dari lima tahap yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) [19].

Penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Kepatihan II Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2020-2021 yang dilaksanakan pada bulan Desember 2021. Populasi pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV A dan kelas IV B SDN Kepatihan II yang berjumlah 40 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas IV. Namun peneliti hanya diperbolehkan mengambil sampel 10 siswa dari masing-masing kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara: 1) Validasi ahli, 2) Metode angket, 3) Tes hasil belajar. Sedangkan instrumen penelitian ini dilakukan cara: 1) Lembar validasi oleh 2 ahli, 2) Lembar angket keterampilan menulis, 3) Lembar angket respon siswa, 4) Lembar soal tes. Analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Uji validitas, 2) Uji keterampilan Menulis, 3) Uji hasil respon siswa, 4) Analisis data tes.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media audiovisual pada penelitian ini diawali dengan pemikiran ide dan gagasan sebagai dasar menentukan kebutuhan referensi, peralatan, dan perlengkapan. Jenis media audiovisual yang digunakan penelitian ini adalah video. Pembuatan video memiliki tiga tahap yaitu tahap praproduksi, produksi, pascaproduksi. tahap praproduksi merupakan langkah menentukan ide dan konsep, karakter, siapkan storyboard (rancangan urutan adegan yang akan dibuat). Tahap produksi merupakan pembuatan animasi melalui software power point, pengambilan suara yang dibutuhkan, edit video melalui software filmora. Tahap terakhir yaitu, pascaproduksi terdiri dari merevisi, menyimpan video dalam bentuk format MP4, dan menyiapkan video untuk digunakan penelitian.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ditinjau dari penyajian materi dan kesesuaian materi pada media audiovisual oleh dosen STKIP PGRI Sidoarjo. Berdasarkan hasil penilaian validasi materi mendapatkan jumlah nilai 37 dengan persentase 92.5%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media sangat layak dan sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan media audiovisual sebelum melakukan penelitian. Validator media adalah dosen STKIP PGRI Sidoarjo, dengan hasil presentase penilaian validasi media 89,2%.

Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis data uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media audiovisual yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli materi menyatakan bahwa materi sudah sesuai, hanya saja disesuaikan dengan kaidah bahasa yang lebih menarik. Adapun validator merevisi pada kelayakan media yaitu sebaiknya menggunakan suara anak agar media lebih menarik.

3. Hasil Keterampilan Menulis

Data hasil keterampilan menulis yang diberikan pada siswa kemudian dihitung jawaban dari setiap siswa yang bertujuan untuk mengetahui hasil keterampilan menulis. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan perhitungan jumlah nilai keseluruhan pertanyaan keterampilan menulis siswa dari kelas eksperimen dengan skor total 353. Maka dari itu hasil keterampilan menulis memperoleh hasil persentase 92% dengan kriteria sangat baik.

4. Hasil Angket Respon Siswa

Data angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat mengenai media audiovisual terhadap keterampilan menulis pada siswa kelas IV. Hasil perhitungan jumlah keseluruhan nilai pertanyaan respon siswa yang telah menggunakan media audiovisual memperoleh skor 253. Maka dari itu hasil respon siswa dari kelas eksperimen pada media audiovisual terhadap keterampilan menulis pada kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil persentase 89% dengan kriteria sangat baik.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar dicapai oleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Peneliti melakukan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil peningkatan nilai belajar siswa selama pembelajaran menggunakan media audiovisual. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah dan rata-rata dari soal pretest dan posttest yang berbeda. Karena, selama pembelajaran berlangsung kelas eksperimen dibantu dengan media audiovisual. Sedangkan, kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode konvensional. Peneliti menghitung hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus N-Gain. Rumus N-gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah pembelajaran. N-gain ini menggunakan data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan hasil sebagai berikut:

TABEL 1. RATA-RATA HASIL BELAJAR BERDASARAKAN N-GAIN PADA KELAS CONTROL EKSPERIMEN

No	Kelas Eksperimen Nilai N-gain Score	Kelas Kontrol Nilai N-gain Score
1	0.89	0.69
2	1.00	0.58
3	0.64	0.13
4	1.00	0.33
5	1.00	0.15
6	1.00	0.45
7	0.80	0.49
8	0.60	0.67
9	0.72	0.40
10	0.64	0.58
Jumlah N-gain Score	8.28	4.48
Rata-rata	0.83	0.45
Kriteria	Tinggi	Sedang

Berdasarkan hasil belajar yang telah dihitung menggunakan N-Gain kelas eksperimen rata-rata yang diperoleh yaitu 0.83 dengan kriteria tinggi. Sedangkan, pada kelas kontrol rata-rata yang diperoleh adalah 0.45 dengan kriteria sedang. Pengembangan media audiovisual pada penelitian ini menggunakan video. pembuatan video memiliki tiga tahap yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap pertama yaitu praproduksi merupakan langkahmenentukan ide, konsep, karakter, dan storyboard. Tahap kedua yaitu produksi merupakan langkah pembuatan animasi, pengambilan suara, dan edit video. tahap ketiga yaitu pascaproduksi merupakan langkah revisi dan menyimpan video dalam bentuk format MP4. Hasil keterampilan menulis menunjukkan skor 353. Dengan persentase 92% dengan kriteria penilaian sangat baik. Hasil dapat melalui data angket dengan perhitungan rumus mean.

Keterampilan menulis dalam pengembangan media audio visual pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Skor eksperimen lebih tinggi dibandingkan skor kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berupa video, sedangkan pada kelas kontrol hanya diterapkan metode konvensional. Nilai rata-rata kelas eksperimen menunjukkan skor 0.83 dengan kriteria penilaian tinggi. Nilai rata-rata kelas kontrol menunjukkan skor 0.45 dengan kriteria sedang. Data diperoleh dari hasil soal pretest dan posttest siswa dan analisis menggunakan N-Gain. Dengan menggunakan media audio visual berupa video siswa tidak merasa bosan dan menarik perhatian siswa sehingga respon siswa menunjukkan hasil yang signifikan dengan jumlah skor 253, dengan persentase 89% maka dari hasil respon siswa pada media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis mendapat kriteria sangat baik. Data ini diperoleh dari lembar angket respon siswa dan hasil diperoleh dari perhitungan rumus mean.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan media audiovisual untuk keterampilan menulis pada kelas IV Sekolah Dasar memiliki nilai kelayakan dari ahli materi sebesar 92.5% dan dari ahli media memiliki nilai 89.2% yang menyatakan bahwa media audiovisual layak digunakan dalam pembelajaran. Keterampilan menulis siswa yang menggunakan media audiovisual memperoleh jumlah nilai keseluruhan pertanyaan keterampilan menulis siswa dari kelas eksperimen dengan skor dengan persentase 92% pada kriteria sangat baik. Respon siswa yang telah menggunakan media audiovisual memperoleh skor 253 dengan persentase 89% pada kriteria sangat baik. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda ataupun media audiovisual lainnya sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zulfa, "Pengaruh Penggunaan Media Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Novia Jalan Pembangunan 3 No. 13 Medan Helvetia," *Digit. Repos. Univ. Negeri Medan*, 2017.
- [2] R. S. D. Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, "Pengertian Pendidikan," *J. Pendidik. dan konseling*, 2022.
- [3] *Undang-Undang Sisdiknas Tentang Pendidikan Nasional No.20 Pasal 3 Tahun 2003* . .
- [4] Y. BP Abd Rahman, M. A. Sabhayati, Fitriani Andi, Karlina Yuyun, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, Nomor 1, 2022.
- [5] S. S. Yulia Yulia, Eri Sarimanah, "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Biografi," *Pedagog. J. Pendidik. Ilm.*, vol. 7, no. 2, 2015.
- [6] M. A. Malladewi, "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Melalui Jurnal Pribadi Siswa Kelas IV di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya," *J. Penelit. Pendidik. Sekol. dasar*, 2013.
- [7] A. siti Sholeh Khabib, "Teknik Mind Mapping sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa SMA," *J. Pendidik. Surya Edukasi*, 2016.
- [8] L. Dewi, A. L.S., Mubarokah, "Pengaruh Penggunaan Media Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *ElsE (Elemen Lary Sch. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, pp. 53–66, 2019.
- [9] P. A. Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya," *UPT Perpust. IAIN Palangka Raya*, 2018.
- [10] S. Ariyana, Intan Sari Ramdhani, "Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *SILAMPARI BISA*, 2020.
- [11] K. Galuh, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo).," *J. Din. Penelit.*, Vol. 16 Nomor 1, 2016.
- [12] Y. Munadi, "Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru," in *Jakarta: Gaung persada press*, 2008.
- [13] A. M. Izzudin and A. Masugigo, Suharmanto, "Efektivitas Penggunaan Media

- Pembelajaran Vidio Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-komponennya,” *Automot. Sci. Educ. J.*, pp. 76–85, 2013.
- [14] W. Winarni, “Efektifitas Ceramah dan Audio Visual dalam Peningkatan Pengetahuan Dismenorea pada Siswi SMA,” *gaster*, 2016.
- [15] R. S, Karokaro Rasyid Isran., “Manfaat Media dalam Pembelajaran,” *axiom J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, No 1, 2018.
- [16] F. Laksono, “Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah,” 2017.
- [17] N. D. P. Gabriela, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. guru Sekol. dasar*, 2021.
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [19] E. Mulyatiningsih, “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan,” *UPT Perpust. IAIN Palang Karaya*, 2011.