

Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Mulya Yusnarti¹, Putri Surya Damayanti², Asmedy³, M. Amin⁴, Jamaah⁵

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu

³Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu

⁵Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP Yapis Dompu

E-mail: mulyayusnarti@gmail.com, pnovia353@gmail.com, asmedy.ntb@gmail.com

Article History: Received: 2022-07-18 || Revised: 2022-08-04 || Published: 2022-08-23

Sejarah Artikel : Diterima: 2022-07-18 || Direvisi: 2022-08-04 || Dipublikasi: 2022-08-23

Abstract

Audio Visual media are “audible” tools, meaning they can be heard and “visible” tools, meaning they can be seen. Audio visual tools are useful for making effective communication methods, audeo visua media such as sound films, videos, television, and sound slides. With more complete characteristics, audio visual media has the ability to be able to overcome the shortcomings of audio visual media only, audio visual media can greatly assist educators in the process of teaching and learning activities. The way students receive the material presented is different, some are quick to use. Audio media (hearling) and some are quick to use visual media (sight). This study aims to determine the effect of audeo visual media on integrated science learning outcomes for students of class V SDN 26 Dompu in the 2021/2022 academic year. This type of research is a pre-experimental study with a quantitative approach. The sample used is class V, totaling 16 students. Sampling technique using purposive sampling. Data obtained through pretest and posttest then analyzed using t-test. Based on the initial test, the average V class was 70. The results of the final test showed the average V class was 89. The final test data for the sample V class were analyzed using t-test obtained t count of -12,318 and t table of 1,753. The obtained t count is greater than t table at the 5% level and df 15. Based one the proposed hypothesis, there is an effect of Audeo Visual Media on integrated science learning outcomes for fifth grade students of SDN 26 Dompu learning 2021/2022.

Keywords: *Audio Visual; Media; Learning Outcomes.*

Abstrak

Audio Visual adalah alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat “visible” artinya dapat dilihat. Alat-alat Audio Visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif, media audio visual seperti film bersuara, video, *televise*, dan *sound slide*. Dengan karakteristik yang lebih lengkap, media Audio Visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media Visual saja, media audio visual bisa sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Cara peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan itu berbeda-beda, ada yang cepat menggunakan media audio (pendengaran) dan ada juga yang cepat menggunakan media visual (penglihatan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 26 Dompu tahun pembelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji t-test. Berdasarkan tes awal diperoleh rata-rata kelas V sebesar 70. Hasil tes akhir menunjukkan rata-rata kelas V sebesar 89. Data tes akhir kelas V, sampel dianalisis menggunakan uji-t. hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar -12,318 dan t_{tabel} 1,753. Diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} pada taraf kesalahan 5% dan df 15. Berdasarkan hipotesis yang diajukan terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu pembelajaran 2021/2022.

Kata kunci: *Audio Visual; Media; Hasil Belajar.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia, pendidikan setiap

bangsa berbeda antara satu dan yang lainnya, sesuai dengan falsafah negara yang dianutnya masing-masing. Peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan (Mulya Yusnarti, 2020). Sama halnya dengan negara Indonesia, di Indonesia mengenai pendidikan diatur dalam undang-undang dasar 1945 pada pasal 31 ayat 1 yaitu “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” dan sistem pendidikan nasional diatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, menurut Ahmad Tafsir (Fatimah, 2018:2) pendidikan adalah upaya membantu manusia untuk menjadi manusia. Ungkapan ini sangat ideal dan memiliki makna besar ketika mampu diterjemahkan oleh para guru sebagai pendidik bagi siswanya disekolah, oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dari penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya. Pada pembelajaran ini siswa sebagai sentral pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Pendidik berkewajiban meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA. Menjadi pendidik yang profesional itu tidak mudah, melainkan perlu kerja keras untuk dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Untuk menjadi pendidik yang handal diperlukan usaha dalam kegiatan pembelajaran yang dilengkapi media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan mental siswa sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran IPA kebanyakan hanya dipelajari dengan cara menghafal tanpa menggunakan media sebagai alat bantu pengajaran. Hal tersebut kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran IPA yang tidak terlepas dari hakikat IPA sebagai produk, proses, dan sikap ilmiah.

Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh setiap orang. Menurut Sadiman (Patmawati Desti, 2018:311) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut W.S. Winkel (Fatimah, 2018:5) media pembelajaran dapat diartikan secara luas dan secara sempit. Secara luas media adalah setiap orang, materi, peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara sempit media adalah alat-alat elektromekanis yang menjadi pelantara antara siswa dan materi pelajaran. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika di implementasikan kedalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut sebagai media pembelajaran.

Media dilihat dari jenisnya ada tiga, yaitu: media Auditif, media Visual, dan media Audio Visual. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, laptop dan komputer. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Multimedia memberi kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti dari guru, tetapi memberi kesempatan kepada subjek mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Hal ini salah satu daya tarik karena informasi disajikan dalam dua atau lebih seperti dalam bentuk gambar dan kata-kata, pada dasarnya mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diharapkan sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir analisis deduktif dengan menggunakan berbagai konsep dan prinsip IPA untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam (M Yusnarti & Wahyuni, 2020). Pembelajaran IPA mata pelajaran yang harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, dalam arti dapat dipertanggung jawabkan dengan fakta-fakta dan bukti dengan peragaan serta sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 05 Januari 2022 bersama wali kelas V di SDN 26 Dompu diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPA ini hanya dengan cara menjelaskan, meminta siswa untuk mendengar dan memperhatikan guru di depan. Padahal

pembelajaran IPA tidaklah mudah jika hanya dijelaskan. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami materi pelajaran, sehingga pembelajaran terkesan pasif dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar IPA terpadu di SDN 26 Dompu masih rendah, banyak siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM siswa di mana standar KKM pelajaran IPA yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa inilah yang mendorong untuk dilakukan penelitian penggunaan media audio visual pada Tema 9 Benda-benda di sekitar kita.

Menurut Yudhi Munadi (Farida Nur, 2017:20) media Audio visual adalah media yang melibatkan sekaligus dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses. Pesan Visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program Audio Visual seperti film documenter, film drama, dan lain-lain, menurut Sudjana dan Ahmad Rival (Fatimah, 2018:44) adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media Audio Visual, didasarkan pada sistem pemanfaatan dalam kegiatan pengajaran.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian quantitative adalah merupakan angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Mulya Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Berdasarkan rumusan masalah yang diberikan ketelitian data yang diharapkan oleh peneliti yaitu dalam bentuk angka yang didapatkan dari hasil *posstest* siswa, menurut Djamarah (2014:84) eksperimen merupakan cara penyajian pelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Metode yang digunakan adalah Pra-Experimental Design dengan bentuk *one group Pretest Posttest group design*. Eksperimen design bentuk *One Group Pretest-Posttest* dalam bentuk ini siswa diberikan *pre-test* sebelum menggunakan Media Audio Visual dengan demikian hasil pengukuran dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah digunakannya Media Audio Visual, berikut disajikan Rancangan Penelitian menurut (Sugiyono, 2019:111).

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

X	: Perlakuan (<i>Treatment</i>)
O ₁	: Nilai <i>Pretest</i> (sebelum diberikan perlakuan)
O ₂	: Nilai <i>Posttest</i> (setelah diberi perlakuan)

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi Sugiyono (2019: 85). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 26 Dompu yang berjumlah 16 orang dilihat sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan uraian dari kumpulan data yang didapat ketika melakukan penelitian. Data-data tersebut merupakan data kuantitatif yang berupa data hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2022 dalam 6 kali pertemuan yaitu 4 kali pertemuan tatap muka, 1 kali tes awal (*pretest*), dan 1 kali tes akhir (*posttest*). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 26 Dompu semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1. Analisis Data Hasil Belajar (*Pretest dan Posttest*)

Data hasil belajar dalam penelitian ini adalah data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum

diberikan perlakuan. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*). Data diperoleh dengan alat ukur tes yang terdiri dari soal 20 nomor dengan sample sebanyak 16 siswa. Adapun data hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh jumlah nilai untuk *Pretest* sebesar 1.145 dengan rerata (70.00), Nilai *Post Test* sebesar 1.430 dengan rerata (89.38), maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* lebih kecil di bandingkan dengan nilai rata-rata *post-test* ($70,00 < 89,38$) berarti ada peningkatan.

2. Analisis data hasil observasi

a) Analisis aktivitas guru

Aktivitas guru yang diobservasi adalah aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada kelas V yang menerapkan pembelajaran dengan Media Audio Visual. Adapun observasi terhadap aktivitas guru dalam penelitian ini mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terbagi atas tiga bagian utama yaitu (1) Bagian pendahuluan, (2) Bagian kegiatan inti (3) Bagian penutup, observasi dari Observer (pengamat) terhadap aktivitas guru dan proses pembelajaran selama 6 kali pertemuan dengan 1 kali *pretest*, 4 kali pertemuan belajar dan 1 kali *posttest* mengacu pada lima kategori penelitian sebagai berikut: (1): Berarti "sangat kurang", (2): Berarti "kurang", (3): Berarti "cukup", (4): Berarti "baik", dan (5): berarti "sangat baik". Rekapitulasi skor hasil observasi masing-masing observer dan rata-rata skor hasil observasi observer selama 4 kali pertemuan secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pertemuan			
		1	2	3	4
I	Pendahualuan				
	1. menginformasikan tujuan pembelajaran	5	5	5	5
	2. memunculkan rasa ingin tahu/memotivasi siswa	4	4	4	4
	3. mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal/prasyarat siswa	5	4	4	4
	4. mengorganisasikan siswa dalam kelompok	4	5	5	5
II	Pengembangan/Kegiatan Inti				
	1. menjelaskan materi yang mendukung tugas yang akan diselesaikan dalam kelompok	5	5	5	5
	2. mengawasi setiap kelompok secara bergiliran	5	5	5	5
	3. memberikan bantuan kepada kelompok/individu yang mengalami kesulitan	4	5	4	5
	4. memberi umpan balik	5	4	4	4
	5. memberi motivasi kepada kelompok untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan tugasnya	5	4	5	5
III	Penutup				
	1. membimbing siswa membuat kesimpulan	4	5	4	4
	2. mengajukan tes/kuis	5	5	5	5
IV	Pengelolaan waktu	4	4	4	4
V	Teknik Bertanya	4	4	4	4
VI	Pengamatan suasana Kelas				
	1. siswa antusias	4	5	5	5
	2. guru antusias	5	5	5	5
	Jumlah	68	69	68	69
	Rata-rata	4,5	4,6	4,5	4,6

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada pertemuan 1,2,3 dan 4 tergolong pada kategori sangat baik. Berdasarkan kriteria keefektifan yang ditetapkan pada pembahasan sebelumnya

maka kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada bagian pendahuluan selama 4 kali pertemuan termasuk dalam kategori efektif.

b) Analisis aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan Media Audio Visual yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- (1) Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru.
- (2) Mencermati video mengenai materi pembelajaran.
- (3) Aktif berdiskusi dengan teman/mengajukan pertanyaan kepada teman atau guru.
- (4) Memberikan bantuan penjelasan kepada teman yang membutuhkan.
- (5) Mempersentasikan hasil kerja atau menanggapi jawaban siswa lain.
- (6) Mengerjakan tugas secara mandiri.
- (7) Menarik kesimpulan/memperhatikan pendapat teman.
- (8) Perilaku yang tidak relevan dengan KBM, misalnya tidak memperhatikan penjelasan guru.

Observasi atau observer (pengamat) terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran selama 6 kali pertemuan mengacu pada empat kategori penelitian sebagai berikut: (1): berarti "kurang", (2): berarti "cukup", (3): berarti "baik", (4): berarti "sangat baik". Rekapitulasi Skor hasil observasi masing-masing observer dan rata-rata skor hasil observasi observer selama 6 kali pertemuan secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Aspek Aktivitas Siswa pada Kelas V

Aspek	Rata-rata Aktivitas Siswa pada Setiap Pertemuan				Rata-rata	Kategori
	1	2	3	4		
1	3,0	3,4	3,4	3,4	3,2	Baik
2	3,5	3,4	3,5	3,4	3,4	Baik
3	2,4	3,2	3,1	3,1	2,8	Baik
4	2,5	3,3	3,3	3,5	2,9	Baik
5	3,3	3,1	3,4	3,5	3,2	Baik
6	3,6	3,3	3,1	3,5	3,3	Baik
7	3,1	3,3	3,3	3,5	3,3	Baik
8	3,5	2,6	2,5	3,5	2,8	Baik
Rata-rata						

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa kategori aktivitas siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelas V dengan menggunakan Media Audeo Visual secara deskriptif memenuhi kriteria keefektifan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat peneliti berdistribusi normal atau tidak (Afrianti & Nur Wahyuni, 2021). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 21 berdasar besaran nilai signifikansi, data dikatakan berdistribusi normal jika mempunyai nilai signifikansi > 0,05.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i> eksperimen	.188	16	.136	.906	16	.099
<i>posttest</i> eksperimen	.177	16	.191	.913	16	.129

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,099 dan *posttest* 0,129 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu. Sebelum melakukan uji hipotesis tahap awal yang dilakukan penulis adalah merumuskan hipotesis. Berikut ini adalah hipotesis dalam penelitian ini: H_a : Ada pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu. Sedangkan H_o : Tidak ada pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu, analisis yang digunakan penulis dalam menguji hipotesis ini adalah dengan menggunakan uji *paired* sampel tes. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka data selanjutnya akan diuji dengan melakukan Uji *Paired* Sampel tes. Pada uji *paired* sampel tes penulis menggunakan aplikasi *SPSS* versi 21. Berikut ini adalah tabel hasil uji *paired* sampel tes.

Tabel 4. Hasil uji t-test *posttest* hipotesis Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>pre-test-post-test</i>	-19.375	6.292	1.573	-22.728	-16.022	-12.318	15	.000

Berdasarkan tabel di atas nilai *sig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Nilai $t_{hitung} -12,318 >$ nilai $t_{tabel} 1,753$. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1 = 16 - 1 = 15$. Maka berdasarkan hipotesis penelitian, jika nilai *sig* (2-tailed) $< 0,05$ atau $T_{hitung} > T_{tabel}$ diterima. Ini berarti ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu tahun pelajaran 2021/2022.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dikemukakan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan Media Audio Visual pada pembelajaran IPA Terpadu di kelas V SDN 26 Dompu) hal tersebut terbukti pada hasil *pre-test* siswa dengan nilai maksimum 85 dan nilai minimum sebesar 60 dengan rata-rata 70,00 sehingga siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata (KKM) sebanyak 5 orang dan siswa yang belum mencapai KKM 11 orang. Dan hasil *posttest* siswa dengan nilai maksimum sebesar 100 dan minimum 80 dengan rata-rata 89,38 sehingga siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata (KKM) sebanyak 16 orang. Dari nilai yang telah dijelaskan di atas penerapan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata 19,38 dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disarankan hal-hal diantaranya 1) Bagi Guru: Media pembelajaran merupakan suatu alat penyampaian pesan (materi) kepada siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu disarankan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran salah satunya seperti Media Audio Visual, 2) Bagi Siswa: Untuk selalu bersemangat dalam belajar, dan bisa meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam pelajaran yang cepat dan baik. Sehingga

proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan tujuan pembelajaran pun tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan, 3) Bagi Penulis: Sebagai calon pendidik tentunya penulis sudah mendapatkan referensi bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya Media Audio Visual siswa akan cepat menerima materi dan lebih lama mengingat materi yang telah diajarkan dengan menggunakan Media Audio Visual.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, I., & Nur Wahyuni. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lingkungan “Leksikon Dalam Bahasa Mbojo” Untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 455–461. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.286>
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2014). *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta Rhineka Cipta
- Fatimah. 2018. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V pada Matapelajaran IPA Di Mi Daarul Aitam*. Skripsi diterbitkan. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Farida, Nur. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di SD Dharma Karya Ut*. Skripsi diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Patmawati, Desti. 2018. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar*. Jurnal pendidikan guru sekolah dasar. Vol.5. No.2.
- Romi. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Media Audio Visual Kelas IV SDN 03 Segedong Bengkayang*. Skripsi diterbitkan. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Sugiyono. (2019). *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D”*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yusnarti, M, & Wahyuni, N. (2020). Pengaruh Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Negeri 19 Woja Tahun Pembelajaran 2017/2018. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, 3, 596–600. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/160>
- Yusnarti, Mulya. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Masalah Sosial Melalui Strategi Belajar MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review) di Kelas IV-B SDN 006 Tarakan. *(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(1), 403–411.
- Yusnarti, Mulya, & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>