



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 2778-2789

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Matematika di SDN 097327 Mariah Jambi

Christin Mutiara Rangkuti^{1✉}, Dhes Yuni Purba², Eka Romita Br. Napitupulu³, Dia Fara Nabila⁴,

Rotua Mariani Simanjuntak⁵, Agnes Febryani Malau⁶

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: christinrangkuti764@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III di SDN 097327 MARIAH JAMBI . Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan "Pre-Experimental Design" bentuk one grup pre-test post-test yang dilaksanakan di SDN 097327 MARIAH JAMBI pada siswa kelas III dengan jumlah populasi 22 siswa dan sampel sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest-posttest. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan $0,01 < \text{probabilitas} (0,05)$ dan $t_{hitung} = 13,028 > t_{tabel} = 0,996$. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti "Terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 097327 MARIAH JAMBI.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Audio Visual, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effect of Audio Visual learning media on the learning outcomes of Mathematics students in grade III at SDN 097327 MARIAH JAMBI. This study uses a quantitative research method with "Pre-Experimental Design" in the form of one group pre-test post-test which was carried out at SDN 097327 MARIAH JAMBI on grade III students with a population of 22 students and a sample of 22 students. The data collection technique for this study used 2 tests, namely pretest-posttest. The data was processed using statistical analysis techniques, from the results of the data analysis obtained a significance level of $0.01 < \text{probability} (0.05)$ and $t_{\text{count}} = 13.028 > t_{\text{table}} = 0.996$. So it is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted which means "There is an influence of Audio Visual Learning Media on the Learning Outcomes of Grade III Students in Mathematics Subjects at SDN 097327 MARIAH JAMBI.

Keywords: *Learning Media, Audio Visual, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Manusia tidak terlepas dari pendidikan untuk membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental anak, yang akan menjadikan manusia dewasa mampu berinteraksi dilingkungannya baik secara individu atau sebagai makhluk sosial. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dimaksudkan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Secara umum pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi Siswa agar menjadi siswa yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga yang demokrasi.

Proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademik peserta didik. Selain itu guru juga memiliki peran penting dalam proses peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Siswa merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan belajar namun, ini tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan melibatkan peran pg guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran Utami (2022:4).

Pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pembelajaran Rosmawati

(2018:7) mengemukakan bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya pembelajaran aktif, dimana hasil belajarnya kurang memuaskan dalam proses pembelajaran, anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitasnya. Siswa tidak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengelola pembelajarannya.

Hasil belajar merupakan kemampuan apa saja yang harus dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Pencapaian pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas tidak selalu bergantung pada satu komponen saja, tetapi juga meliputi pada sistem multi komponen antara lain kegiatan pembelajaran, siswa, sarana dan prasarana, keuangan, masyarakat dan pimpinan sekolah. Semua komponen tersebut tidak bermanfaat dalam pembelajaran, jika tidak didukung oleh keberadaan guru yang profesional.

Kualitas dan kuantitas belajar siswa dalam kelas bergantung pada banyak faktor, yaitu guru, hubungan pribadi antara siswa dalam kelas, serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas. Seperti yang di sebutkan oleh Sianturi (2013) mengatakan bahwa "Ada empat kompetensi dasar yang harus dimiliki guru menurut kebijakan. Pertama, kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru dalam memahami peserta didik, merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan pembelajaran yang tepat bagi para peserta didiknya sehingga mampu mengaktualisasikan potensinya secara maksimal. Kedua, kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan personal guru yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, dan menjadi teladan bagi peserta didik serta berakhlak mulia. Ketiga, kompetensi sosial, yaitu kemampuan guru dalam berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat. Keempat, kompetensi profesional, yaitu kemampuan guru dalam memahami dan menguasai bidang studi yang diampunya secara luas dan mendalam". Dalam proses pembelajaran pun diharapkan guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa sehingga siswa dapat menerima materi ajar yang diberikan dengan baik dan akan meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Pada

kenyataannya guru yang mengambil peran yang paling besar. Sebagai pengajar guru harus membantu perkembangan anak didik untuk menerima, memahami, serta menguasai ilmu pengetahuan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dengan tiga komponen yaitu, guru menyampaikan mata pelajaran, siswa menerima mata pelajaran, dan media atau materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering terjadi jeda komunikasi, dimana materi yang disampaikan oleh guru tidak diterima secara optimal oleh siswa atau siswa tidak memahaminya dengan benar, bahkan kinerja siswa yang salah menangkap isi pesan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas pendidik atau kemampuan guru.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran, diperlukan perancangan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu minat siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik perlu dikembangkan agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Memberikan perasaan santai tanpa tekanan pada siswa diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti dalam bentuk suara dan gambar, karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar merupakan tingkat usia yang suka sekali mendengar suara dan melihat gambar. Perlu dipahami pula bahwa penggunaan media harus pula disesuaikan dengan minat peserta didik. Tidak terlepas dari itu, terdapat asumsi bahwa media yang diiringi dengan suara dan gambar merupakan cara yang cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Tampak dari realita sekarang ini, bahwa mayoritas anak-anak mengenal yang namanya video dan senang untuk melihatnya

Namun, permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan dari mereka suara dan gambar yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur- unsur pendidikan di dalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil mendengar suara dan gambar adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun

bukan sekedar mendengar dan melihat gambar akan tetapi dapat memaknai video dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan memungkinkannya mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, penulis merasa media yang berbasis suara dan gambar sangat diperlukan dalam menyampaikan materi.

Siswa tidak hanya harus mengingat informasi dan rumus, tetapi juga kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka sendiri menggali dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan, sehingga mereka mendapatkan kesan yang bermakna dalam proses pembelajaran sehingga Pembelajaran terjadi sesuai dengan yang diharapkan. Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk sekolah dasar adalah Media pembelajaran *Audio Visual*.

Berhubungan dengan paparan di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada Matematika. Media yang akan diteliti yaitu media *Audio Visual*.

Audio visual pada umumnya merupakan salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar atau video (visual). Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pesan dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. Di bidang pendidikan, audio visual seperti slide dengan narasi atau video edukasi dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Keunggulan dari Audio Visual adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan obsevasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 097327 mariah jambi dapat diketahui siswa memiliki hasil belajar yang masih rendah hasil yang diperoleh siswa kelas III masih tergolong rendah karena belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM yang telah ditetapkan pada matapelajaran Matematika yaitu 70, dari siswa yang berjumlah 24 orang hanya 9 orang yang tuntas KKM, dan 15 orang lagi jauh dibawah rata-rata.

Tabel 1. Nilai Kelas III UPTD SDN 097327 MARIAH JAMBI

| Mata Pelajaran | KKM | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa yang mencapai KKM | Jumlah Siswa Tidak mencapai KKM |
|----------------|-----|--------------|--------------------------------|---------------------------------|
| Matematika | 70 | 22 | 8 | 14 |

(Sumber Data: SDN 097327 mariah jambi)

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah pengalaman belajar yang diterima siswa di kelas tidak komprehensif dan tidak berorientasi pada pencapaian standar kompetensi dan kompetensi inti Siswa hanya mempelajari matapelajaran pada area kognitif rendah, sehingga masih banyak siswa yang cenderung malas berpikir sendiri, meskipun cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran belum mempengaruhi area afektif dan psikomotorik siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran tentunya berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yaitu rendahnya hasil belajar. Asumsi awal peneliti tentang hasil belajar yang kurang optimal diakibatkan oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran, dalam hal ini guru tidak mengajar menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak menyenangkan dan membuat kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar tidak maksimal. Diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang digunakan untuk meminimalisir hal tersebut.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka digunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak cepat merasa bosan saat belajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* yang dimana media ini siswa dituntut untuk aktif, berpikir kritis, mandiri dan memperhatikan apa yang disajikan oleh guru di depan kelas.

Tujuan dari penggunaan media *Audio Visual* adalah untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan nyata, dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan paparan di atas peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang ingin dicapai.

Dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Matematika SDN 097327 mariah jambi" adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Audio Visual*. Selain itu, penggunaan media inovatif ini dipandang mampu menghadirkan suasana interaktif dalam pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang sesuai dengan judul penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen dalam penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dibuatkan. Menurut Sugiyono (2019:72) desain penelitian adalah metode eksperimen, yang berarti metode penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Menurut Sugiyono (2019:72) desain penelitian adalah metode eksperimen, yang berarti metode penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Selanjutnya, rancangan penelitian menggunakan *Pre-Experimental/One Group Pretest-Posttest Design*. *Pre-Experimental* merupakan penelitian eksperimen dengan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. *One Group Pretest-Posttest* adalah jenis penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan. Pada saat *pretest* (tes awal) diberikan sebelum pembelajaran dengan model, sedangkan pada saat *posttest* (tes akhir) diberikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dan aktif. Desain penelitian yang dilakukan peneliti memberikan tes awal berupa soal kepada siswa sebelum membuat tes akhir terhadap penelitian yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian merupakan penelitian kuantitatif yang memaparkan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan Media pembelajaran *Audio Visual*. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji instrument di SD Negeri 122351 Uji instrument dilakukan selama 35 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 30 soal. Setelah selesai melaksanakan uji instrument, peneliti melanjutkan mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan Software SPSS 25. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di SDN 097327 mariah jambi. Terlebih dahulu peneliti melakukan Pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil pretest siswa, hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Audio Visual pada saat pembelajaran Matematika di kelas III. Setelah menerapkan media Audio Visual pada saat pembelajaran, peneliti memberikan soal posttest untuk melihat perubahan hasil belajar

siswa di kelas III. Kemudian peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil Pretest dan Posttest. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika di kelas III SDN 097327 mariah jambi.

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 81.011 | 6.218 | | 13.028 | .000 |
| Pretest | .108 | .108 | .217 | .996 | .331 |

a. Dependent Variable: Posttest

(Sumber: Output SPSS 25)

Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 22- 1 = 21$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13.028 > .996$ dengan signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar matematika pada materi pembelajara alat ukur di kelas III SDN 097327 mariah jambi T.A 2024/2025.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 097327 mariah jambi, Pada pembelajaran Matematik pada pembelajaran alat ukur di kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran *Audio Visual* pada saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 097327 mariah jambi. Metode yang digunakan adalah preekperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Media *Audio Visual* dipilih karena dianggap mampu memberikan suasana belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan suasana belajar yang berbedah pada saat pembelajaran. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual dikarenakan siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran serta penerapan media Audio Visual pembelajaran tersebut merupakan hal baru bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Eriyanti Negara (2016) penerapan media *Audio* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 56,38 sedangkan pada posttest meningkat menjadi 87,09. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada kelas III.

Selanjutnya, melakukan Uji N-Gain perolehan nilai mean atau nilai rata-rata *N-Gain score* menunjukkan hasil 0,70 yang dimana $0,3 \leq g \leq 0,7$ menandakan bahwa hasil tersebut tergolong kategori tinggi. Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengambil keputusan dan kesimpulan dimana diperoleh hasil nilai thitung adalah 13,028. Dengan nilai thitung tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $>$ ttabel ($13,028 > ,996$) dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika di kelas III UPTD SDN 122381 T.A 2024/2025.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan hal-hal berikut: 1). Penerapan media Audio Visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 56,38 pada pretest menjadi 87,09 pada posttest. 2). Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,67 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang, dengan persentase efektivitas sebesar 67%, yang menandakan media pembelajaran Audio Visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. 3). Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 13,028 yang lebih besar dari ttabel (0,996) dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, menyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran Audio Visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran dalam menggunakan Model pembelajaran think pair share sebagai berikut: 1). Bagi para pendidik khususnya guru SDN 097327 mariah jambi, agar kiranya dapat menggunakan Media pembelajaran Audio Visual dalam pembelajaran di sekolah karena Media Audio Visual mampu mengajak anak didik untuk belajar lebih menyenangkan dan cara belajar yang berbeda membuat siswa tidak merasa jenuh. 2). Bagi siswa SDN 097327 mariah jambi, saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan siswa bersikap selalu aktif agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan usah yang maksimal. 3). Bagi sekolah, agar dapat melengkapi sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran guna meningkatkan prestasi siswa dan sekolah. 4). Bagi peneliti berikutnya, untuk

menerapkan media pembelajaran Audio Visual dalam materi atau tema lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, Walidayyani & Septi Fitri Meilana. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio*, Volume 7 No 3
- Anggraeni, N., (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen., Skripsi, FE, UNY, Yogyakarta.
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD
- Aridalena, (2015). Pengertian Media Audio Visual . *Konsep Media Pembelajaran Audio Visual di Sekolah*, p. 51.
- Arif S, Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, 2019. Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Carino, Lubna Dhiya'ul Irbah & Wiyono, Bambang Dibyo. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Topik Gaya Belajar Untuk Layanan Bimbingan Klasikal Di Sman 1 Balongpanggung. *Jurnal BK UNESA*, Volume 12 No.2
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gaya Media
- Deby Ifevayona Ginting, Srie Mulyani, Kanda Ruskandi;. (2021). Fungsi Media Pembelajaran. Analisis Dampak Penggunaan Media Slide Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta Vol.2 No 1*. hal 727.
- Depdikbud, 1993. *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP Matematika*. Jakarta : Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, (2017). Langkah-langkah Media Pembelajaran Audio Visual . Peningkatan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas II SDN 02 Kampung Olo Padang. *JURNAL FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*, Volume 16 No 1.

- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Fitri, Ayu. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SDN Telukjambe II. *Jurnal Sekolah Dasar: Elementary School Journal*, 1(3), 66-74
- Heris, Utari. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung : Refika Aditama.
- Hujair AH, (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif . : Kaukaba*.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Ismiati, (2017). Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*. 1(1): 92-108.
- Isnaini, A., Armariena, D. N., & Rizhardi, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 234 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, Volume 2 No 1, 344-348.
- Janner Simarmata, dkk. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2016). *Planning and Producing Instructional Media*. Dalam A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (hal. 25). Depok: Rajawali Pers.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Lentz, L. d. (2016). Fungsi Media Pembelajaran. *Pengembangan Media Film Pendek My Village Berbasis Budaya Lokal Sebagai Alternatif Pembelajaran Kelas IV Pada Subtema 1 Lingkungan tempat tinggalku*, 3.
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SD 5 KLALING. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
Matematika. Bandung: Alfabeta
- Meliala, A. B. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD NEGERI Percontohan Kabanja Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY)*.
- Munadi, Yudhi, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Volume 4 No 1, 4249.
- Paramartha, Suniasih, dan Negara. (2016). *Pengaruh Model PBL Berbantuan Media*

- Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4(1) : 110.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samidi., dan Istarani. 2016. *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika*. Medan: Larispa.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sianturi, C. L. (2024). *PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU*, 16-24.
- Sinaga, D. Y. (2020). *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Penerapan Pembelajaran Matematik Realistik Di Kelas V SD Markus Medan TP. 2018/2019 (Doctoral dissertation, UNIMED)*.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka
- Soedjadi, 2003. *Pembelajaran Matematika Berjiwa RME*. Makalah Seminar Nasional PMRI di Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujana, C. (2019). *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.92>
- Sumianto, T., Susilo, S. V., & Febriani, B. (2020). *Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 6 No 2.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran*
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Utami, M. (2022). *Hubungan Antara Kedisiplinan Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV, V MI MIFTAHUL HUDA LOPAIT Tahun Pelajaran 2021/2022*.
- Yurniwati, (2019). *Pembelajaran Aritmatika*. Bandung : Remaja Rosdakarya.