



## **PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN LURING DI UPT SD NEGERI 295 GRESIK**

Mar'atul Hasanatin<sup>1</sup>, Ika Ratih Sulistiani<sup>2</sup>, Zuhkhriyan Zakaria<sup>3</sup>  
PGMI Universitas Islam Malang  
e-mail: <sup>1</sup>[maratulhasanatin@gmail.com](mailto:maratulhasanatin@gmail.com), <sup>2</sup>[ika.ratih@unisma.ac.id](mailto:ika.ratih@unisma.ac.id),  
<sup>3</sup>[zuhkhriyan.zakarian@unisma.ac.id](mailto:zuhkhriyan.zakarian@unisma.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to describe the implementation of the use of audio visual media in offline learning at UPT SD Negeri 295 Gresik and describe audio visual media to increase the effectiveness of offline learning at UPT SD Negeri 295 Gresik. Sources of data were obtained from fourth grade teachers and school principals. This study uses qualitative methods with two objects, namely primary and secondary, field observations, interview and documentation to obtain findings based on the research focus to be answered. Laoptops and loudspeakers, to increase the effectiveness of learning, quality video material is needed so that it can make students easy to understand.*

**Keywords:** *media audio visual, offline learning.*

### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran mempunyai makna yang sangat luas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan, sehingga ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa sebelumnya (Sulistiani, 2016). Media audio visual ini bisa di lihat dengan indra penglihatan seperti rekaman video, film, slide (Saputra, 2017). Media ini sebagai pengantar pesan dari guru ke siswa, sangat bermanfaat ketika di implementasikan ke proses pembelajaran (Rusman & Riyana, 2013). Emda (2018) mengatakan belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh individu untuk merubah tingkah laku baik melalui latihan, pengalaman, yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan memperoleh tujuan. Seseorang yang mau belajar apabila mengalami adanya hasil dalam dirinya. Jadi dapat ulas kembali media pembelajaran yaitu alat bantu untuk menyampaikan informasi pesan dan dapat melatih pikiran, minat siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif. Sehingga bisa menjadi proses pembelajaran yang di inginkan guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan cara guru dalam menciptakan pembelajaran terhadap kemampuan siswa, potensi, minat, bakat agar terjadi timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Pada masa sekarang pembelajaran dalam sekolah dasar menggunakan luring karena anak-anak jika di lakukan daring pembelajaran kurang efektif dan pemahaman siswa kurang maksimal, penjelasan hanya sekilas tidak seperti tatap muka. Guru ketika tatap muka menjelaskan bisa maksimal dan bisa mengetahui pemahaman siswa secara

langsung sehingga guru mengerti jika siswa belum faham (Hamdani, 2011). **Istilah luring** adalah luar jaringan bisa di katakan *offline*. Kata “luring” bisa disebut dengan pembelajaran yang teputus tidak menggunakan jaringan internet, seperti pertemuan langsung dengan siswa, belajar melalui pegangan siswa dengan tatap muka (Ermayulis, 2020). Dimasa pandemi ini pembelajaran tidak bisa berlangsung secara normal seperti dulu, target kurikulum tidak bisa maksimal, karena kondisi yang tidak memungkinkan, guru berusaha seleksi dalam memilih materi yang akan di berikan kepada siswa (Nur et al., 2014). Luring adalah antonim dari kata daring atau dalam jaringan, bisa di jelaskan luring merupakan aktifitas yang tidak menggunakan akses internet, internet merupakan suatu jaringan privasi yang terhubung dengan protokol internet TCP/IP dalam lingkup terbatas seperti sekolah atau perusahaan (Muryati et al., 2020). Pembelajaran dalam aspek kegiatan yang mengandung unsur kompleks guru mengarahkan siswa agar bisa mencapai segala hal yang di capai (Pane & Dasopang, 2017). Fungsi media audio visual salah satunya mendapatkan objek atau peristiwa, yang dapat diabadikan melalui dokumentasi, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan (Sanjaya, 2015).

Sistem pembelajaran luring memberikan dua sisi yang berlawanan, disisi lain pembelajaran ini membantu lembaga pendidikan untuk tetap melaksanakan proses belajar mengajar sampai pandemi berakhir. Akan tetapi di sisi lain pembelajaran luring kurang efektif di bandingnya pembelajaran di dalam kelas, kurang efektifnya ini karena waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran terbatas, dalam satu pertemuan hanya maksimal 2 jam, sehingga guru dan siswa tidak dapat melaksanakan pembelajaran semaksimal mungkin. Akan tetapi guru tetap berupaya untuk menjelaskan sampai siswa benar-benar memahami, menggunakan media seadanya dengan tujuan agar siswa lebih semangat belajar, termotivasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru zaman sekarang dianjurkan memahami teknologi agar tidak merasa kesulitan jika suatu saat pembelajaran menggunakan teknologi yang lebih canggih.

Pada kondisi saat ini yang terjadi di UPT SD Negeri 295 Gresik pada masa pandemi siswa di harapkan mampu mengikuti pembelajaran sesuai yang diterapkan, dan pastinya memerlukan daya dukung kedua orang tua untuk memberi motivasi anaknya, pembelajaran pada pandemi ini siswa di haruskan untuk rajin, aktif dalam meningkatkan kemampuan serta pengetahuan. Penelitian ini menggunakan media audiovisual, media audiovisual merupakan media dalam bentuk gambar, foto, rekaman, dan video yang dapat mendukung belajar siswa. Dalam hal ini media audiovisual dapat mempengaruhi dalam pembelajaran luring karena menarik disertai gambar sehingga siswa tidak mudah bosan, untuk menggunakan media ini guru harus mempersiapkan terlebih dahulu dan menyesuaikan bahan materi yang di ajarkan.

Pemanfaatan media audiovisual pada masa pandemi di lembaga UPT SD Negeri 295 Gresik ini menggunakan media yang ada, karena guru merasa keterbatasan waktu

untuk membuat media, sehingga menggunakan yang ada, jika memakai media audiovisual maka memanfaatkan teknologi melalui video di handphone, laptop cara itu memudahkan dan dapat di manfaatkan untuk belajar karena siswa juga tertarik jika dilakukan seperti itu. Cara ini memudahkan siswa dan guru untuk membuat dan melakukan jika di lakukan dengan cara yang lebih rumit guru merasa keterbatasan waktu sehingga memanfaatkan fasilitas yang ada karena pembelajaran di lakukan dengan cara luring sehingga menggunakan media yang ada.

Dalam kenyataannya media audio visual di lembaga UPT SD Negeri 295 Gresik belum dilakukan secara optimal, kurang optimalnya pemanfaatan media audio visual ini dikarenakan keterbatasan teknologi dan keterbatasan waktu dalam menggunakan media, sekolah sudah melakukan sosialisai terhadap guru mengenai pemanfaatan media audio visual di UPT SD Negeri 295 Gresik.

## **B. Metode**

Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, merupakan penelitian bertujuan mengetahui fakta apa yang terjadi dalam lapangan misalkan motivasi dan aksi (Meleong, 2016). Analisis data kualitatif merupakan cara upaya menjadi suatu kesatuan yang di cari, mengambil keputusan untuk diceritakan kepada orang lain sebagai pengalaman yang sudah perna di lakukan (Jihad & Suaeb, 2018). Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 295 Gresik, alamat sekolah jalan sitarda no 76 Desa Bolo Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik kode pos 61154. Dalam penelitian ini data primer berupa wawancara dengan guru kelas IV dan kepala sekolah, data sekunder penelitian ini menggunakan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan 3 proses yaitu: observasi, yang digunakan adalah observasi partisipasi dengan peneliti hadir langsung ke lokasi yang akan diteliti (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data digunakan sebagai suatu kegiatan bertujuan untuk mendapatkan data dari narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung dengan mencari informasi yang sebenarnya benar-benar terjadi yang lebih mendalam (Sugiyono, 2010). Dokumentasi bertujuan dalam memperoleh data informasi yang dilakukan peneliti berupa dokumen-dokumen dan buku kumpulan dari sejumlah peneliti atau pengamatan yang dilaksanakan langsung di lokasi peneliti. Dokumen berupa gambar, foto, atau sketsa dokumen juga berbentuk karya seni, misalnya berupa gambar, pantung (Sugiyono, 2010).

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti menggunakan 3 proses, yang pertama kondensasi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan,

transkrip wawancara, dokumentasi, dan temuan proses ini lebih tepatnya sebagai mengolah seluruh data. Yang kedua penyajian data, mengolah data agar mudah memahami yang didapatkan, pada penelitian ini penyajian data bentuk naratif. Yang ketiga penarikan kesimpulan, untuk memperjelas berupa temuan yang berbentuk deskriptif maupun gambar hasil dari penarikan kesimpulan penelitian ini berbentuk narasi. Pengecekan keabsahan data yang di dapat dari hasil penelitian pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran luring di UPT SD Negeri 295 Gesik, dalam penelitian Moleong (2017) keabsahan data adalah konsep awal yang mempengaruhi keshahihan (validasi) dan kendala (reliabilitas) dengan versi positivisme kesesuaian pada paradigma. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, wawancara mendalam dilakukan untuk validasi data hasil catatan lapangan. Oleh karena itu, peneliti berperan sebagai pendengar, teknik wawancara mendalam sebenarnya sama dengan wawancara biasanya hanya saja beda peran sehingga terlihat beda dengan wawancara yang lain. Penelitian melakukan wawancara ke sekolah untuk mendapatkan informasi dan jawaban yang akurat hampir satu minggu 3 kali dengan tujuan supaya bisa mendapatkan informasi yang diinginkan dan dapat dipertanggung jawabkan (Prastowo, 2011). Triangulasi, merupakan pendekatan yang dilakukan peneliti untuk memeriksa keabsahan data, menggunakan teknik triangulasi yang dilakukan dengan dua cara yaitu pengecekan data dan mengecek sumber data. Berdasarkan penjelasan teknik triangulasi diatas, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode mewawancarai guru kelas IV dan kepala sekolah untuk menggali informasi yang dipaparkan guru dan kepala sekolah.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Implementasi Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Luring Di UPT SD Negeri 295 Gresik**

Media audio visual yang ada di lembaga UPT SD Negeri 295 Gresik hanya sebatas penggunaan laptop, *speaker* (pengeras suara), dan video yang dibuat oleh guru untuk mengajar. Sesuai dengan apa yang diamati oleh peneliti yang didapatkan, peneliti sebagai observer selama pelaksanaan, sebelum penelitian dimulai mempersiapkan semua peralatan yang di butuhkan, guru menyiapkan meja diletakkan di depan dengan tujuan agar seluruh siswa dapat menyimak materi yang akan di bahas melalui pemutaran video. Di sekolah UPT SD Negeri 295 Gresik pemutaran video menggunakan laptop dalam mengajar serta pengeras suara *speaker* sebagai alat untuk media suara yang dapat didengar siswa, pemutaran video dengan diharapkan semua siswa memperhatikan materi yang di sampaikan melalui video. Hal ini sesuai dengan pandangan Anderson dalam (Fitria, 2014) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan susunan gambar elektronik oleh unsur suara audio di tampilkan melalui video, contohnya *video player* dan sesuai dengan pendapat Barbara & Miarso dalam (Fitria, 2014) yang mendefinisikan

media audio visual sebagai alat mengolah, menyampaikan materi dengan alat mekanis untuk menyampaikan pesan. Contoh dari media audio visual antara lain: a) video yang memuat pendidikan, b) televisi intruksional, c) slide suara/video. Sehingga hal ini menjadi benar media yang di pakai dalam pembelajaran luring di UPT SD Negeri 295 Gresik pada siswa kelas IV termasuk dalam media pembelajaran audio visual.

Pemanfaatan pembelajaran menggunakan media audio visual sebuah alternatif baik dalam proses pembelajaran berlangsung, karena membuat menarik perhatian siswa, isi pembelajaran dapat di maksimalkan dan disampaikan dalam waktu singkat, memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa serta dapat mewakili semua gaya belajar siswa. Sesuai dengan apa yang diamati oleh peneliti bahwa pemanfaatan audio visual yang digunakan oleh sekolah UPT SD Negeri 295 Gresik untuk mempermudah guru dalam memberikan pengajaran, menarik siswa untuk lebih menyimak materi dan mempersingkat waktu saat pembelajaran, karena teknologi semakin berkembang dianjurkan semua orang bisa memanfaatkan supaya tidak tertinggal dengan yang lain.

Hal ini sesuai dengan pandangan Anderson dalam (Fitria, 2014) yang menjelaskan tentang tujuan pembelajaran menggunakan media audio visual antara lain: a) dapat menumbuhkan kognitif, b) menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara, c) media audio visual juga dijadikan pembelajaran tertentu, d) media audio visual sebagai contoh menyikapi penampilan pada slide, e) media audio visual adalah media yang sangat di butuhkan bagi siswa untuk mendapatkan informasi, f) media audio visual dapat mempengaruhi sikap dan emosi, g) media audio visual sangat tepat jika menampilkan dengan bergerak, h) media audio visual, materi yang dijelaskan dapat diperlembat dan di percepat gerakan yang ditampilkan.

Kendala yang muncul dalam mengimplementasikan pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran di UPT SD Negeri 295 Gresik yaitu: kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan media audio visual, perlunya waktu pembuatan materi video yang cukup menyita waktu guru, kreatifitas guru dalam membuat materi video agar terlihat menarik dan mampu membuat siswa dapat menyimak isi materi dengan baik, serta kurangnya fasilitas atau alat untuk mengajar menggunakan audio visual. Penyelesaian ini sesuai dengan kondisi pengamatan peneliti bahwa kendala yang muncul dalam implementasi pemanfaatan media audio visual adalah kurangnya fasilitas alat yang lengkap dalam menerapkan pembelajaran audio visual seperti : proyektor atau layar yang lebih besar sehingga siswa dapat melihat lebih jelas video materi yang diberikan, sehingga kreatifitas guru masih belum di terapkan secara maksimal. Dalam proses belajar, perangkat pembelajaran menjadi salah satu bagian penting untuk memilih dan digunakan

serta dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran. Media mempunyai peranan penting karena kehadiran media dalam proses belajar mampu mempermudah siswa memahami materi. Oleh sebab itu penting bagi guru untuk memiliki kemampuan kreatif, mengembangkan dan menerapkan media agar bisa meraih kesuksesan dalam mengajar (Susilo, 2020)

Penyelesaian kendala dalam pemanfaatan audio visual dengan memaksimalkan alat yang ada secara bergantian dengan guru lainnya dan membuat jadwal penggunaan alat, sehingga semua siswa dapat menggunakan media audio visual dalam pembelajaran di UPT SD Negeri 295 Gresik. Hal ini sesuai yang diamati dengan hasil pengamatan penyelesaian kendala yang terjadi adalah dengan memberikan semangat kepada siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan memakai media audio visual pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Maryam (2017) strategi pemecahan masalah (kendala) terbagi atas dua hal, antara lain: 1) *problem-focused-coping* yang memiliki arti strategi pemecahan masalah yang difokuskan pada permasalahannya, dan 2) *emotion-focused-coping* yang memiliki arti strategi pemecahan masalah yang terfokuskan pada perasaan ketika mendapatkan masalah. Dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pemecahan kendala atau masalah yang muncul pada pembelajaran media audio visual di UPT SD Negeri 295 Gresik menggunakan *problem-focuse-coping* yang artinya strategi pemecahan masalah yang muncul dalam pembelajaran media audio visual di UPT SD Negeri 295 Gresik adalah strategi permasalahan yang difokuskan pada permasalahannya, sehingga dilakukan pemaksimalan alat yang ada dengan bergantian dengan guru lainnya dan membuat jadwal penggunaan alat, sehingga semua siswa dapat menggunakan media audio visual dalam pembelajaran di UPT SD Negeri 295 Gresik.

Tujuan dari menggunakan media audio visual yaitu: mempermudah guru ketika menyampaikan materi ajar pada siswa, melalui audio visual diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memberikan suasana baru, siswa terdorong untuk memahami lebih banyak materi yang diajarkan, serta dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan karena materi yang digunakan berupa audio visual. Hal ini sesuai dengan yang diamati oleh peneliti bahwa tujuan menggunakan media audio visual merupakan cara yang paling mudah karena saling menguntungkan bagi guru dan siswa, keuntungan bagi guru yaitu membantu saat menjelaskan karena audio visual bisa menggantikan guru dalam menjelaskan, sedangkan keuntungan bagi siswa yaitu lebih semangat belajar, menarik perhatian, membawa suasana baru dan menambah pengalaman. Hal ini sesuai dengan pandangan Ode (2014) media audio visual memiliki peran yang sangat penting bagi pembelajaran salah satunya menggunakan audio visual dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa pada materi yang diajarkan, pemutaran video sebagai salah satu contoh menarik perhatian siswa, fokus perhatian akan terpusat karena jika siswa merasa senang pasti tidak akan pernah meninggalkan apa yang sedang diamati.

## ***2. Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Luring di UPT SD Negeri 295 Gresik***

Dilihat dari keaktifan siswa saat proses pembelajaran media audio visual maka dari pemaparan data: siswa memperhatikan video ajar yang di ajarkan, keaktifan siswa yang cepat memahami materi ajar, keaktifan siswa yang berani bertanya jika merasa kurang paham dalam materi yang disampaikan pada audio visual, dan penalaran siswa dalam merangkum isi pembahasan materi ajar setelah belajar menggunakan materi ajar audio visual.

Sesuai dengan yang didapatkan peneliti pada saat observasi siswa sangat antusias saat mendengarkan video yang di putar oleh guru sesuai dengan materi pelajaran, dan bisa di buktikan bahwa siswa yang memperhatikan bisa memahami materi dengan waktu cepat, jika di beri pertanyaan oleh guru siswa angkat tangan karena guru memilih siapa yang paling cepat angkat tangan berarti siswa itu yang di beri kesempatan untuk menjawab. Penggunaan media pembelajaran audio visual video siswa dapat menerima materi pelajaran, memperoleh pemahaman, guru diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan membantu memberi pengatan siswa untuk menghafal materi, media jenis ini dapat digunakan untuk menyajikan proses dan prosedur untuk memudahkan siswa (Rusman & Riyana, 2013). Untuk meningkatkan aktivitas belajar perlu memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, memberikan petunjuk, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik (Yamin & Ansari, 2008).

Untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa diperlukan kualitas materi video yang diputar karena audio dan visual yang menarik akan lebih mudah diserap oleh siswa. Kedua hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan peneliti audio visual dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar yang terlihat dari siswa yang mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran dan menjawab pertanyaan ibu guru terkait isi materi yang diajarkan melalui audio visual. Ini sesuai dengan pandangan Sanaky dalam (Fitria, 2014) yang menjelaskan manfaat media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut: 1) menarik perhatian siswa, dapat menimbulkan motivasi siswa, 2) materi lebih jelas, siswa mampu memahami tujuan dengan baik, 3) materi pembelajaran bervariasi, siswa tidak mudah bosan, dan 4) siswa lebih banyak kegiatan, karena siswa harus mengamati, dan mendemostrasikan pembelajaran dari media pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam kehidupan, pengaruh teknologi mampu meringankan beban dan pekerjaan guru, sehingga dalam pendidikan pembelajaran berorientasi terhadap pemanfaatan teknologi, oleh karena itu, pemanfaatan teknologi

untuk pembelajaran mampu memberikan proses belajar yang efektif dan efisien (Susilo, 2020).

Model pembelajaran yang diterapkan untuk siswa di tingkat Sekolah Dasar menggunakan alat bantu berupa media audio visual, yang ternyata sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan media audiovisual yang sangat meningkatkan tumbuh kembangnya peserta didik. Dengan media audiovisual ini peserta didik dilatih dalam ketrampilannya, mengubah pola pikirnya, kemampuan dalam menyimak dan menerima. Menurut (Daryanto, 2014) “Model dalam pembelajaran merupakan rancangan yang dilakukan untuk pembelajaran di kelas”.

Media audio visual ini mengubah susunan materi kepada siswa, dan hasilnya menjadi lebih lengkap dan lebih jelas untuk di terima. Selain itu, peran dan tugas guru juga tergantikan, dengan memakai media audiovisual ini peran seorang guru beralih menjadi fasilitator, yakni memberi kemudahan bagi siswa. Media audio visual seperti berbagai aplikasi video conference, slide power point bersuara, film, atau video yang berisi penjelasan materi yang disampaikan langsung oleh gurunya.

#### **D. Simpulan**

Dari hasil pemaparan data dan pembahasan didapatkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: Implementasi pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran luring di UPT SD Negeri 295 Gresik pada penerapan dan pelaksanaannya menggunakan alat bantuan laptop, *speaker* (pengeras suara) dan media audio visual berupa video terkait dengan materi untuk pembelajaran siswa kelas IV. Pembelajaran yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 295 Gresik pada siswa kelas IV dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan aktifitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif, mampu menjawab, menerangkan perihal pembelajaran yang ada dalam video yang digunakan sebagai bahan ajar dan dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa diperlukan kualitas materi video yang diputar karena audio visual yang menarik lebih mudah diserap oleh siswa. Dengan adanya pembelajaran media audio visual yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa diharapkan guru atau tenaga pendidik mampu membuat materi pembelajaran yang sesuai, meluangkan waktu untuk belajar membuat materi pembelajaran audio visual menarik perhatian siswa untuk belajar dan menyimak materi. Mengingat pentingnya dan manfaat media audio visual dalam pembelajaran peserta didik diharapkan untuk meningkatkan dan menambahkan sarana media audio visual di SDN 295 Gresik sehingga seluruh siswa dapat memanfaatkan pembelajaran media audio visual tanpa harus bergantian kepada seluruh tanaga pengajar dan jajarannya.

#### **Daftar Rujukan**

- Daryanto, D. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5(2), 172–182.
- Ermayulis, S. (2020). *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring Di Tengah Pandemi Covid-19*. Webpage STIT Al-Kifayah Riau.
- Fitria, A. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hamdani, S. B. M. (2011). Bandung: CV. *Pustaka Setia*.
- Jihad, S., & Suaeb, M. (2018). *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Mufrodat Kelas VI MI NW Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran 2016/2017*. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 17(1), 96–118.
- Maryam, S. (2017). *Strategi Coping: Teori dan Sumberdayanya*. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 101–107.
- Meleong, J. (2016). *Lexy, Penelitian kualitatif*. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung: *PT. Remaja Rosdakarya Offset*.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Nur, S., Halidjah, S., & Tampubolon, B. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(3).
- Ode, E. O. (2014). *Impact Of Audio-Visual (AVS) Resources On Teaching And Learning In Some Selected Private Secondary Schools In Makurdi*. *International Journal Of Research In Humanities, Arts And Literature*, 2(5), 195–202.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Prastowo, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: *Pt Raja Grafindo Persada*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*.
- Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik–Manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2).
- Susilo, S. V. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2), 108–115.
- Yamin, M., & Ansari, B. I. (2008). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Pers.