

PERANAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA KEAKTIFAN BERTANYA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 SD

Zuyyina Isnaina, Muhamad Reizal Muhaimin, Wulan Sutriyani

Abstrak

Kemajuan pendidikan terus mengalami perkembangan dengan dibuktikannya media pembelajaran berbasis audio visual, adanya media pembelajaran audio visual diharapkan membantu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan media audio visual pada keaktifan bertanya pelajaran mata matematika kelas 2 SD. Dalam penelitian ini Metode yang digunakan adalah metode penelitian studi pustaka (library research) dengan melalui pendekatan kualitatif. media pembelajaran berbasis audio visual sebagai penunjang proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi menarik dan membuat peserta didik aktif dalam bertanya. Adanya keaktifan dalam bertanya membuat peserta didik kelas 2 SD menjadi paham materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci : Media, Keaktifan, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan peranan penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu Pendidikan sangatlah perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Seperti yang kita ketahui perkembangan zaman yang semakin modern, oleh karena itu pendidikan merupakan bagian terpenting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan kemajuan suatu negara. Tentu saja dalam menjalankan Pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan pembelajaran. Mulai dari awal sampai akhir pembelajaran guru harus mendesain pembelajaran agar efektif dan efisien, oleh karena itu guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat berjalan secara fektif dan efisien (Teni, 2018: 174). Sejalan dengan pendapat tersebut media pembelajaran Menurut Nurfadhillah (2021: 7) merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah Susanti (2021: 6): (1) Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna. (2) Untuk mempermudah bagi pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. (3) Untuk mempermudah peserta didik menerima serta memahami materi yang telah disampaikan. (4) Mendorong peserta didik untuk mengetahui lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan pendidik. (5) Untuk menghindari kesalah pahaman antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di dalam kelas. Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar (Sinar, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut, proses pembelajaran harus melibatkan siswa agar aktif untuk mengonstruksi pengetahuannya (Indrijati, 2017). Berdasarkan kedua pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa peran guru untuk mengajak siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang sangat penting, dengan demikian pembelajaran akan menjadi aktif, kelas aktif tentunya pada pemilihan media pembelajaran yang dilakukan guru yang mengikuti perkembangan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang juga berpengaruh terhadap dunia Pendidikan. Salah satunya guru bisa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital seperti membuat aplikasi pembelajaran maupun video pembelajaran dan sebagainya. Media audio visual merupakan alat pembelajaran yang menampilkan kesan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata (Riyanto dan Asmara, 2018).

Penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk menjembatani keterbatasan pengalaman peserta didik terhadap objek yang langkahnya terlalu cepat atau lambat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik, memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan atau kata yang diucapkan dalam menuliskan pengetahuan, sikap dan ide. Ketika sudah banyak produk media audio visual maka dibutuhkan suatu manajemen penyimpanan sumber belajar, dalam kajian ini Darmawan, D. (2017) menjelaskan tentang "Architecture Fedena Open Source ERP For Educational Communication". Pendekatan ini dapat dipakai oleh guru yang terus mampu memproduksi media pembelajaran dalam jumlah yang banyak. Dalam penggunaan media digital dapat digunakan sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran terutama untuk mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, mata pelajaran yang dianggap sulit salah satunya adalah matematika.

Menurut Rohmah (2021 :5) definisi matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat

meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya matematika merupakan suatu pembelajaran yang menuntun untuk berpikir logis dan kritis serta mengemukakan gagasan atau pendapat sehingga dapat di aplikasikan ke dalam kemampuan pemecahan suatu masalah. Akan tetapi dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Banyaknya problem yang terdapat dalam pembelajaran matematika dimana peserta didik menganggap sulit atau menjadikan momok besar dalam pembelajaran matematika.

Rendahnya kemampuan matematis siswa sekolah dasar akan berakibat kepada rendahnya kemampuan memecahkan masalah di sekolah dasar. Schoenfeld menyatakan bahwa dalam proses memecahkan sebuah permasalahan memerlukan upaya untuk membangun koneksi antara tahapan pemecahan masalah, agar menemukan solusi dalam memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, (Tasni, 2017: 105). Di masa mendatang, penguasaan matematika harus lebih mengarah pada pemahaman matematika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ada dua hal yang mendukung arah penguasaan matematika untuk anak didik sekarang ini, yaitu: 1) Matematika diperlukan sebagai alat bantu untuk memahami terjadinya peristiwa-peristiwa alam dan social, dan 2) Matematika sudah masuk dalam semua aktivitas hidup manusia, baik untuk keperluan sehari-hari maupun untuk keperluan professional. (Hardiyanto dan Rusli, 2019 :28).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fauzyah dkk. 2019 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih berhasil dari pada pembelajaran tanpa media. Kemudian penelitian oleh Prastica dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat membantu memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selanjutnya

penelitian oleh Lucyana dan Alfurqan. (2021) menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual rata-rata minat belajarnya lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa yang diajar tanpa media.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang kami kaji terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang kami lakukan. Persamaannya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih efektif serta meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik dari pada pembelajaran tanpa menggunakan media, tetapi kami juga menemukan perbedaannya yaitu ada dalam menggunakan media pembelajaran audio visual peserta didik cenderung pengetahuan dan keterampilannya melalui media audio visual serta media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran melalui dua jenis unsur yaitu suara dan gambar maupun video.

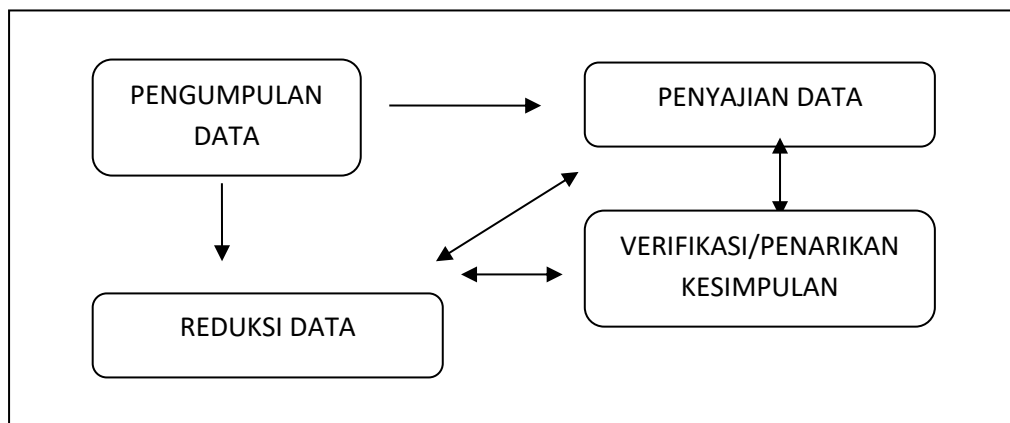
Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peranan Media Berbasis Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Materi Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 2 SD” dengan ini peneliti melakukan suatu penelitian mengenai media pembelajaran audio visual yang telah dianggap tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran dapat menggunakan atau memanfaatkan media audio visual agar peserta didik dapat aktif bertanya di dalam kelas, dan pembelajaran menjadi menarik. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan tentang media pembelajaran audio visual.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:2) “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Metode penelitian merupakan cara yang digunakan

peneliti untuk menentukan objek dan data yang akan digunakan dalam melakukan sebuah penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan studi pustaka. Studi pustaka merupakan aktivitas akademik yang wajib dalam pengembangan secara teoritis dan praktis untuk memperoleh atau mendapatkan suatu jawaban yang berhubungan dengan pendapat, tanggapan, dan persepsi mengenai peranan media berbasis audio visual pada keaktifan bertanya mata pelajaran matematika di kelas 2 SDN Tahunan.

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 334) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Teknik analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Model Miles dan Huberman digunakan untuk mengelompokkan data hasil observasi dan wawancara secara bertahap sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Penjabaran analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.



1. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data

selanjutnya Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan secara terus menerus selama penelitian ini berlangsung. (Wakit et al., 2022: 22).

2. Penyajian data (data display) Setelah proses reduksi data, proses selanjutnya adalah melakukan penyajian data. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk grafik maupun diagram. Tujuan penyajian data dalam penelitian ini untuk memudahkan peneliti mendeskripsikan suatu peristiwa/kejadian yang memberikan kemungkinan dalam penarikan kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan (conclusion drawing/verification) Kesimpulan awal yang ditemukan dalam penelitian ini hanya bersifat sementara, dan akan berubah apabila ditemukan data-data yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian media audio visual

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran agar efektif dan efisien. Menurut Marlina (2021: 4) adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran dari guru kepada siswa agar dapat mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Susanto dan Akmal pesan melalui sebuah komunikasi. (2019: 15) media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam (Muttaqien, 2017: 30), media pembelajaran ialah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, surat kabar dan majalah. Menurutnya, alat musik seperti radio dan televisi disebut media pembelajaran jika digunakan untuk tujuan pendidikan.

Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang bisa membantu guru menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam interaksi pembelajaran tertentu. (Yuanta dkk, 2019: 92). Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Depdikbud dalam (Supriyono, 2018: 45), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, mengurangi atau mencegah ucapan-ucapan verbal, menciptakan logika yang konsisten dan menularkan nilai-nilai kepada siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menghemat waktu dan menyederhanakan masalah, terutama ketika mengajarkan hal-hal baru dan aneh kepada siswa.

b. Media audio visual

Media audio visual merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran yang berwujud gambar dan suara. Menurut Budiman dalam (Rahma, D.U, 2020: 106) mengatakan bahwa, media audio visual artinya alat yang dapat dilihat oleh siswa serta bisa diraba oleh siswa. Media audio visual juga melibatkan dua indra manusia, yaitu indra pendengaran serta indra penglihatan yang berlangsung secara bersamaan. Media audio visual berupa foto, video, grafik dan bunyi yang dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran. Sebagaimana di jelaskan oleh Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017) dengan kajiannya tentang *Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines*. Komputer dapat digunakan sebagai media dalam wujud visual yang hanya menampilkan sesuatu tanpa suara apapun, komputer juga dapat digunakan sebagai media audio yang hanya menyajikan suara saja, dan komputer dapat pula digunakan sebagai

media audio visual yaitu menampilkan dan memperdengarkan penjelasan tentang sesuatu.

Media audio visual menurut (Rahma dkk, 2020: 106) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan pengertian dari media audio visual sebagai berikut: *“audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material.”* Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat dan bisa dirasakan oleh peserta didik. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang digunakan secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berbentuk gambar, video, grafik dan suara yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

2. Tujuan dan manfaat penggunaan media audio visual

Tujuan penggunaan media audio visual menurut (Fitri, 2018: 160) antara lain: (1) Kemampuan untuk mengembangkan mitra kognitif yang terkait dengan kemampuan untuk mengenali dan merangsang gerakan dan koordinasi, (2) Dapat menampilkan berbagai gambar diam sebagai media foto dan video bingkai, meskipun lebih murah, (3) Kesadaran akan aturan dan prinsip tertentu juga dapat disampaikan melalui media video dan audio, (4) Media audio dan visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan menunjukkan perilaku atau penampilan, khususnya kepada siswa, (5) Media audio visual merupakan media yang sangat baik untuk menyampaikan informasi dalam dimensi emosional, (6) Media audio visual dapat menjadi cara yang bagus untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Manfaat penggunaan audio visual menurut Arsyad dalam (Nomleni & Manu, 2018: 220), di antaranya: jelaskan penyajian pesan supaya tidak terlalu banyak kata, mengatasi batas tempat, waktu serta indra. Dengan perangkat pembelajaran secara tepat dan beragam mampu mengatasi sikap

pasif siswa dengan ciri khas pada setiap siswa, ditambah lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan bahan ajar ditentukan untuk setiap siswa, sehingga guru akan menghadapi banyak kesulitan ketika semua harus diatasi sendiri.

3. Peranan media dalam pembelajaran matematika

Rohani dalam (Amka, 2018) mengatakan bahwa, peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Mampu mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa, (2) Mampu melampaui batas kelas, (3) Mampu mengatasi jika suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil, (4) Mampu mengatasi gerak benda dengan cepat atau lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian siswa, (5) Mampu mengatasi hal-hal yang terlalu rumit dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah, (6) Mampu mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga, (7) Mampu mengatasi peristiwa-peristiwa alam, (8) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar., (9) Mampu memberikan kesamaan atau kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan siswa berbeda-beda, (10) Mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran matematika dapat dikreasikan dengan menggunakan tulisan, audio, visual, atau bahkan kombinasi semuanya. Jika pemilihan media pembelajaran matematika dilakukan dengan tepat, maka akan sangat membantu terjadinya interaksi dalam aktivitas belajar di kelas. Guru matematika cenderung memiliki perbedaan karakteristik dalam menyampaikan materi, yang mungkin saja dapat mengakibatkan penafsiran yang berbeda dalam sudut pandang siswa (Ritaudin, 2015).

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang kami lakukan serta pembahasan tentang media pembelajaran audio visual yang dapat menunjang proses

pembelajaran matematika di sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam mengatasi hambatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini disukai oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan. Sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai dengan adanya media audio visual ini. Karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik akan lebih tertarik, bergairah, dan memiliki minat dalam pembelajaran tersebut. Bahkan peserta didik akan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Daftar Pustaka

- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2017). Development of Web Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara. *Journal of Computer Science 2018*, 14 (4): 562.573. [DOI: 10.3844/jcssp.2018. 562.573.]
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Fauzyah, Syva, Hamdani, dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V Di SD Negeri 1 Cimaragas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 4, No 1
- Hardianto & M Rusli Baharuddin. (2019). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(1), 28-29.
- Indrijati, Herdina. (2017). *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.
- Marlina, Wahab, Abdul. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Jakarta: CV Jejak.
- Nurita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. vol 3, No 1

- Prastica, Yunita, Hidayat, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* . Volume 5, No 5
- Rahmi, Lucyana & Alfurqan. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 . *Jurnal Education and development*, 9(3), 585-586.
- Riyanto, N. & Asmara, A.P. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 73-85.
- Rohmah, Siti. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Jakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susanti, Susi, Dewi, dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tasni, dkk. (2017). Membangun Koneksi Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Verbal. *Jurnal Beta*. Vol. 10 No. 1 (Mei) 2017, h. 105.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RD*. Bandung : Alfabeta
- Wirawan, Wahyu, Indrawati, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi* . Volume 7, No 1
- Wakit, A., Zumrotun, E., Sutriyani, W. (2022). Analisis Kesalahan Dan Persepsi Siswa Menyelesaikan Soal Matematika SMA dalam Ujian Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika* . Volume 8, No 1
- Susanto, Heri & Akmal, Helmi. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 91–100.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 43–48.
- Rahma, D.U, D. (2020). The Practicality Of Interactive CD-Based Audiovisual Media To Improve Listening Skill. *Journal Of Teaching And Learning*, 5(2), 103–117.

- Fitri, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2), 57-62.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Ritaudin. (2015). *Mengenal Fisafat dan Karakteristiknya*. Kalam. ejournal. radenintan.ac.id.

Zuyyina Isnaina

Instansi: Universitas Islam Nadlatul Ulama

Email: 191330000451@unisnu.ac.id

Muhamad Reizal Muhaimin

Instansi: Universitas Islam Nadlatul Ulama

Email: 191330000459@unisnu.ac.id

Wulan Sutriyani

Instansi: Universitas Islam Nadlatul Ulama

Email: sutriyani.wulan@unisnu.ac.id