

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SBDP (SENI BUDAYA DAN PRAKARYA) KELAS V SEKOLAH DASAR

¹⁾Yulia Shinta Putri Utami, ²⁾Habib Cahyono, ³⁾Anggi Rahmani

^{1), 2), 3)} Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Jl. Budi Utomo No. 22 L
Komplek Pendidikan Kab. Lebak 42314 Banten

Email : ¹⁾yuliashint789@gmail.com, ²⁾hcnrks@gmail.com,
³⁾anggi.rahmani@stkipsetiabudhi.ac.id

Abstrak

Pada pembelajaran SBDP fakta lapangan yang ada di sekolah SDN 1 Sukadaya ini, terutama kelas V, guru kelas yang bersangkutan tersebut tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis media audio visual, dan media audio pada saat pembelajaran, yang mana hal tersebut dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini yang berjudul “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBDP” yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBDP. Adapun instrument yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi dan lembar tes untuk mengetahui capaian tingkatan hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan hasil tes belajar siklus I dan siklus II, pada saat pendekatan di siklus I hal tersebut belum menunjukan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran belum cukup baik dilaksanakan oleh siswa, meskipun mengalami peningkatan pada siklus I dibandingkan pada saat prasiklus karena rata-rata presentase masih di bawah 75%. Siklus II telah menunjukan hasil yang sangat memuaskan dari hasil belajar siswa yang telah mencapai rata-rata 89% dengan presentase secara klasikal 100% artinya tindakan perbaikan untuk proses pembelajaran ini telah sangat amat mencukupi dan mencapai kriteria.

Kata kunci : *Media Audio Visual, Hasil Belajar, SBDP*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang paling penting dan yang paling utama untuk mengembangkan bakat dan potensi di dalam diri. Pendidikan sendiri memiliki tujuan yang di arahkan untuk mengembangkan potensi seseorang sebagai manusia yang berada di dalam lingkungan masyarakat. Karena pada dasarnya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, yang memiliki pondasi paling utama yakni Pendidikan. Hal ini sangat jelas terlihat dalam proses kehidupan manusia sejak lahir sampai dewasa dan menua. Pendidikan merupakan wadah utama yang bisa memunculkan generasi muda mudi yang unggul, selalu menjaga

komitmen, Tangguh, bertanggung jawab untuk melestarikan budaya bangsa serta bersumbangsing mengharumkan bangsa Indonesia di kancah internasional.

Pendidikan adalah suatu proses yang di pengaruhi oleh peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin di lingkungan sekitarnya. Salah satunya yakni lingkungan Pendidikan yang akan menjadi wadah bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar dengan berbagai kesempatan belajar yang telah di sediakan. Pendidikan juga akan menampung semua bakat, inspirasi, dan kreatifitas peserta didik agar bisa di tuangkan dan menjadi salah satu kemampuan atau bakat yang tidak di ketahui oleh peserta didik selama ini. Pendidikan juga selain bisa menjadi wadah bagi peserta didik, Pendidikan juga dapat mencetak generasi putra putri muda yang unggul, berbakat, percaya diri, Tangguh, bertanggung jawab untuk melestarikan budaya bangsa negara kita.

Proses pembelajaran yang selalu menjadi salah satu permasalahan di dunia Pendidikan yaitu seperti pembelajaran yang kurang efektif yakni bisa di artikan bahwa pembelajaran tersebut belum bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, dalam mengembangkan kesempatan berfikir, kesempatan kreatif, objektif dan logis pada peserta didik.

Perkembangan teknologi di era industry 4.0 yang ditandai dengan perkembangan di bidang internet yang luar biasa. Di era teknologi yang semakin canggih saat ini, revolusi industry 4.0 sudah menjadi tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Di era 4.0 ini telah berpengaruh bagi proses pembelajaran dan pengajaran. Oleh karena itu mengingat kemudahan akses teknologi ini menjadi kesempatan dan manfaat bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Yang juga di sampaikan oleh Istiqomah dalam penelitiannya bahwa teknologi informasi dapat di terima sebagai media dalam melakukan proses Pendidikan, termasuk membeantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan referensi dan sumber informasi (Istiqomah, 2011.)

Pada hakikatnya media audio visual adalah suatu penyajian realitas, terutama melalui penglihatan, penginderaan dan pendengaran yang bertujuan untuk menunjukan pengalaman Pendidikan yang nyata pada peserta didik atau biasa di sebut sebagai representasi. Dalam proses pembelajaran atau belajar mengajar media pembelajaran ini mempunyai arti dan makna yang penting, karena kerumitan bahan yang akan di sampaikan kepada peserta didik dapat di sederhanakan atau di buat sedemikian rupa agar peserta didik dapat cepat memahaminya yakni dengan menggunakan media pembelajaran. (Nurtia Reftiani, 2017.)

Media merupakan alat bantu guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media dalam proses pembelajaran ini sangatlah penting karena media bisa mejadi bagian dari komponen pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam pemakaian media pembelajaran, hal ini dapat membantu siswa berpikir secara kompleks dan konsep materi lebih terarah (Asidiqi & Adiputra, 2023). Dengan bantuan media guru akan bisa menjadi lebih terampil dan cerdas dalam menyampaikan materi ajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang di harapkan. Karena dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media Audio Visual yakni jenis media yang mengandung unsur suara sekaligus mengandung unsur gambar di dalamnya yang dapat di lihat oleh kita. Seperti rekaman video, slide suara dan lain sebagainya. Artinya media audio visual ini di anggap lebih baik dan lebih menarik untuk di terapkan pada saat pembelajaran di sekolah dasar. Karena media audio visual ini adalah salah satu media pengajaran dan media Pendidikan yang bisa mengaktifkn telinga dan mata peserta didik pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Yang dimana mata di gunakan untuk melihat gambar yang ada di dalam media sedangkan telinga di gunakan untuk mendengar hal-hal atau poin-point penjelasan suara yang keluar dari media tersebut. Dengan demikian peserta didik tertarik akan pembelajaran dampak positifnya yakni peserta didik akan terus fokus dan memperhatikan pada saat proses pembelajaran dimulai. (Sulastri, 2020.)

Dalam pembelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) di SDN 01 Sukadaya ternyata masih banyak sekali hambatan atau kesulitan-kesulitan yang terjadi di dalam kelas. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran SBDP ini sangat amat membutuhkan teknologi Media audio visual untuk melengkapi kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya pembelajaran SBDP ini sebagian besar menggunakan teknologi seperti proyektor, sound sistem, laptop, dan teknologi lain yang di butuhkan. Karena kebanyakan ketika praktek membuat kerajinan jarang sekali guru menampilkan gambar atau memberi contoh dan langkah-langkah yang dapat peserta didik lihat pertahap menggunakan Media Audio Visual,yang sering kali kita temui yakni guru yang selalu menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh terhadap materi yang di sampaikan oleh guru kepada siswa, dimana siswa akan menerka-nerka dan hanya membayangkan hal yang abstrak yang keluar dari pikirannya sendiri tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut.

Perubahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih baik yakni menggunakan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran, Media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya). Sehingga siswa tidak lagi harus membayangkan atau menerka-nerka apa yang guru ucapkan tanpa melihat hal yang di ucapkan oleh guru. Jadi karna penggunaan media pembelajaran yang tepat yakni Media Audio Visual ini siswa bisa melihat langsung melalui video langkah demi langkah tahap demi tahap dengan jelas sehingga hal tersebut bisa memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Karena untuk merancang kegiatan pembelajaran dan mengajar yang dapat merangsang peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal ini di perlukan strategi yang tepat dalam penyampaian materinya yakni dengan dimulai dari digunakannya metode pendekatan atau bahkan tipe yang dapat membangkitkan siswanya untuk memotivasi belajar, berusaha menghadirkan pembelajaran yag menarik dan di minati oleh peserta didik,sehingga hasil belajar peserta didik bukan lagi menjadi masalah yang besar melainkan benar-benar hasil belajar siswa yang maksimal.(Tarbiyah, 2015.)

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi dari kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan sosial mereka serta pemahaman mereka terhadap situasi tempat praktik tersebut dilakukan, (Komara, 2012).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian dari Kurt Lewin. Kurt Lewin di pandang sebagai tokoh penelitian tindakan, terutama untuk bidang psikolog social. Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan Action Research atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu : a) perencanaan (planning), b) tindakan (action), c) pengamatan (observing), d) refleksi (reflection). Tujuan utama dilakukan penelitian tindakan ini adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya (Agung & Murni, 2012).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang di lakukan oleh seorang guru untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu. Dalam penelitian ini sendiri tentu memiliki langkah-langkah tertentu untuk mendapatkan sebuah data yang di butuhkan atau hasil akhir untuk mencapai tujuan akhir dari sebuah penelitian. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui kedua siklus tersebut dapat dimati peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negri 1 Sukadaya pada pembelajaran SBDP melalui penerapan pendekatan kooperatif dibnatu menggunakan media audio visual yang berbentuk Video dan power ponit. Adapun siklus yang dapat di gambarkan dalam bentuk dibawah ini.



Gambar 1. Siklus PTK

Ketika sedang menjalankan proses belajar mengajar Peneliti mendapati sebuah problematika dalam kelas yakni rendahnya hasil belajar siswa, sehingga hal ini berdampak pada proses pembelajaran, karna akan menghasilkan kurangnya presentase ketuntasan belajar siswa khususnya pada pembelajaran SBDP. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V SDN 1 Sukadaya terhadap mata pelajaran SBDP. Sebelum melaksanakan siklus 1 peneliti juga memberikan lembar soal terkait materi SBDP tentang Berkarya Kolase untuk menambah data sekaligus untuk mengukur seberapa titik hasil belajar siswa dan sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi berkarya kolase.

Pada tahap perencanaan prasiklus ini, peneliti mempersiapkan lembar soal tes mengenai materi berkarya kolase untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa sebelum dilakukannya penelitian tindakan. Kemudian peneliti menyerahkan surat ijin peneliti ke sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Setelah perencanaan prasiklus sudah siap, peneliti berangkat ke sekolah untuk meminta ijin kepada kepala sekolah sekaligus kepada guru kelas untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang materi SBDP tentang berkarya kolase dan tak lupa juga peneliti menyerahkan surat ijin penelitian yang di berikan oleh kampus kepada bapak kepala sekolah dan walikelas V. tahap ini dilakukan pada tanggal 2 mei 2023. Dalam tahap ini peneliti diantar langsung oleh guru kelas untuk langsung memulai membagikan soal tes untuk mengukur tingkatan hasil belajar siswa terhadap materi SBDP tentang berkarya kolase sebelum melakukan tindakan atau siklus I.

Pada saat melakukan pengamatan, semua siswa telah siap, baik kesiapan siswa terhadap catatan, alat tulis, dan media yang digunakan sudah cukup variatif. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh setelah siswa melakukan tes pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran SBDP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 SUKADAYA, adapun keadaan hasil belajar siswa setelah belajar pada siklus I dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 1. Persentase Klasikal Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Ketuntasan
1	95	1	95	Tuntas
2	80	5	400	Tuntas
3	79	1	79	Tuntas
4	78	3	234	Tuntas
5	75	2	150	Tuntas
6	73	3	219	Tidak Tuntas
7	65	1	65	Tidak Tuntas
8	60	1	60	Tidak Tuntas
Jumlah		17	1.302	
Nilai rata-rata		76		
Ketuntasan kalsikal		74%		

Keterangan :

Kriteria Ketuntasan Minimum : 75

Rata-rata : 75

$$\begin{aligned}\text{Persentase Ketidaktuntasan} &: \frac{5}{17} \times 100\% = 74\% \\ \text{Persentase Ketuntasan} &: \frac{12}{17} \times 100\% = 26\%\end{aligned}$$

Berdasarkan tes yang di berikan pada saat siklus I berupa pilihan ganda 10 dan esay 5 soal. Hasil evaluasi siklus I menunjukan bahwa ada 5 orang siswa 26 % yang nilainya belum tuntas dan ada 12 Siswa 74% yang tuntas dengan demikian kegiatan pembelajaran pada siklus I belum berhasil sehingga akan lanjut pada siklus II.

Adapula hasil belajar siswa pada silus II ini di peroleh setelah siswa di berikan tugas evaluasi berupa evaluasi atau tes dan praktek untuk menerapkan materi kepada kertas untuk membuat karya kolase sehingga kita bisa melihat hasil belajar siswa dari sebuah hasil tes dan karya,karna dari hal tersebut kita bisa mengetahui tingkat keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBDP dengan menggunkana media audio visual serta agar penulis dapat mengetahui seberapa besar ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang menggunakan media audio visual ini.

Tabel 2. Persentase Klasikal Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Ketuntasan
1	100	3	300	Tuntas
2	95	3	285	Tuntas
3	90	1	90	Tuntas
4	89	2	178	Tuntas
5	85	4	340	Tuntas
6	80	4	320	Tuntas
Jumlah		17	1.513	
Nilai rata-rata		89		
Ketuntasan klasikal		100%		

Keterangan :

Kriteria Ketuntasan Minimum	: 75
Rata-rata	: 89
Presentase ketuntasan	:100 %
Presentase ketidak tuntasn	: 0%

Tes yang diberikan pada akhir siklus II berupa plihan ganda dan esay sebanyak 15 soal dan membuat karya kolase untuk menerapkan sebuah materi. Adapun hasil evaluasi pada siklus II menunjukan bahwa 17 siswa dengan presentase 100% sudah tuntas. Dengan demikian hasil evaluasi pada siklus II sudah mencapai indicator keberhasilan penelitian tindakan kelas sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh guru.-

Kegiatan tindakan kelas yang di lakukan pada siklus II telah menunjukan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa telah mencapai rata-rata kelas sebesar 89 Dengan presentase tuntas secara klasikal 100% hal ini dapat di artikan bahwa tindakan perbaikan untuk melakukan proses pembelajaran dicukupkan karena telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan yang di artikan tindakan kelas yang menggunakan media audio visual untuk meningkatkan

hasil belajar siswa sudah berhasil hal tersebut bis dilihat dari hasil rata-rata dan presentase klasikal siswa.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan penuh terhadap pembelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya). Karena secara nyata dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media audio visual ini dapat menarik perhatian setiap siswa untuk terus mengikuti pembelajaran, lebih cepat memahami pembelajaran, tidak membuat siswa jenuh karna pembelajarannya yang menggunakan media audio visual, bahkan pengaruh besar pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual ini dapat menjadikan suasana kelas menjadi kondusif, dan tertib. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang di hasilkan oleh siswa yakni pada saat prasiklus nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa hanya sebesar 45% dengan perolehan nilai yang tuntas sebesar 86 dengan presentase ketidak tuntas sebesar 95%, pada saat siklus I mulainya ada peningkatan mulai dari rata-rata yang di dapat sebesar 76% perolehan nilai tertinggi juga meningkat pada siklus I ini yakni sebanyak 12 orang siswa/I yang tuntas dengan presentase ketuntasan sebesar 74% dan presentase siswa tidak tuntas sebesar 26%. Di siklus II ini siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi tuntas yakni sebanyak 17 orang dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 100% tuntas dan presentase ketidak tuntas sebesar 0% maka dari itu penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kualifikasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP dengan materi berkarya kolase kelas V SDN 01 Sukadaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu ahmad dan nur uhbiyanti (2011). *ilmu pendidikan* .jakarta. PT Rineka Cipta.
- Agung, I. (2012). P. P. T. K. B. G. J., & Murni, B. B. (2012). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. In *Desember*
- Ahmad Rohani (2015). *Media Intruksional Education*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amir Alifi, M. (2019). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sbdp Materi Kolase Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3249–3258.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audio Visual *Powtoon* pada Pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasarHamalik. (2016.). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL*.
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono.Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, D. K. (2023). Pengaruh Media Animasi Flash terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1485–1492. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5518>
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*.

- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi
- Istiqomah. (2011). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika. ARMILA. (2016). Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring.
- Istiqomah (2011). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika
- Lubis, Ria Geetha. 2016. *Penerapan Model Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKN di SD Negeri 20 Kota Jambi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN STS Jambi
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara Syaiful Bahri dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Ciputat Press, Jakarta Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara Wingkel (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sulastri (2020). Pengembangan Media Audio Visual Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 5 Subtema 3 Pengalamanku.
- Tarbiyah, F., (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Melalui Media Audio Visual dalam di SDN 02 KEdamaian Bandar Lampung
- Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2020.). MENingkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Melalui Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SBK Di SD NEGRI 02 Kedalaman Bandar Lampung *Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Oleh: NURTIA REFTIANI NPM.1511100240 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*.
- Usman, H., Irfan, M., Wahyuni, S., & Makassar, U. N. (2018.). *Global Journal Basic Education Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata pelajaran (SBDP) kelas III sdn no 51 birangloe kabupaten jeneponto Artikel info Abstrak*.
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>
- Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hasbullah. 2005. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. Irianto, Agus. 2007. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Iskandar (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: GP Pres Group