

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI KESETARAAN UANG DI SDN PONDOK BAHAR 3

Septy Nurfadhillah¹, Deva Elfrisca², Farida³, Lailatus Saadah⁴, Zahra Hanifah⁵
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nurfadhillahsepty@gmail.com, dva.elf@gmail.com

Abstract

Audio visual learning media in the learning process are used by educators to maximize the delivery of subject matter provided to students. Each educator develops the learning media, according to the subjects to be given. This study aims to develop audio-visual media as a learning media that is in accordance with the criteria for media eligibility, material and effective in currency equivalence mathematics learning to analyze the effectiveness of the implementation of the learning process from home (BDR) during the Covid-19 pandemic at Pondok Bahar Elementary School 3. Method which is used in this research is qualitative research and the method of development Research and Development (R&D) is a research method used to research so as to produce a product. The results showed that audio-visual media using Microsoft power point in the form of presentation slides added with interesting pictures was very effective at SDN Pondok Bahar 3, Tangerang City.

Keywords: *Learning Media, Mathematics, Learning from Home*

Abstrak : Media pembelajaran audio visual pada proses belajar digunakan oleh para pendidik untuk memaksimalkan penyampaian materi pelajaran yang diberikan untuk siswa. Setiap pendidik mengembangkan media pembelajaran tersebut, sesuai dengan mata pelajaran yang ingin diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi dan efektif pada pembelajaran matematika kesetaraan mata uang untuk menganalisis efektivitas pelaksanaan proses belajar dari rumah (BDR) selama pandemi Covid-19 di SDN Pondok Bahar 3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan metode pengembangan Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk. Hasil penelitian diperoleh bahwa media audio visual memakai Microsoft power point dalam bentuk slide presentasi di tambahkan dengan gambar yang menarik sangat efektif dilaksanakan di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Matematika, Belajar dari Rumah

PENDAHULUAN

Penyebaran pandemi Covid-19 di seluruh dunia, khususnya Indonesia, memberikan dampak yang sangat besar. Segala jenis aktivitas atau pekerjaan terhambat, sehingga harus dilakukan secara online, dan hanya bisa dilakukan di rumah. Tidak hanya para pekerja yang merasakan dampaknya, namun seluruh penduduk di muka bumi juga merasakan dampaknya. Di bidang pendidikan, juga sangat terasa dampaknya, yang membuat siswa dan pendidik harus melakukan aktivitas secara daring atau online.

Dampak akibat pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan mengubah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan tatap muka di dalam kelas atau biasa disebut “offline” menjadi online di rumah. Ini tentu saja menjadi topik hangat, karena banyak orang, termasuk guru, merasa dirugikan. Melihat apa yang terjadi saat ini, guru dituntut untuk tetap dapat memenuhi kewajibannya sebagai pendidik yaitu memberikan ilmu kepada peserta didiknya.

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Vol. 06, No. 02 (2020), Hal. 214 – 224 Ali Sadikin. dkk Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sekalipun pembelajaran dilakukan secara online, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik seperti saat pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran online ini agar dapat terus berjalan dengan lancar. Tak bisa dipungkiri, salah satu peserta didik mengaku belajar tatap muka lebih nyaman daripada belajar online. Begitu pula dengan guru, karena masih banyak yang belum memahami pemanfaatan teknologi saat ini, sehingga hal ini menjadi salah satu faktor penghambat khususnya dalam proses pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak namun pasti hasilnya, mata pelajaran ini perlu diajarkan oleh semua siswa dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah, agar siswa memiliki kemampuan logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan siswa untuk bekerjasama Matematika

sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, yang menuntut siswa untuk menguasai matematika. (Diana, I & Maharani, A :2019). Sedangkan Menurut Ruseffendi (1991) berpendapat bahwa matematika merupakan simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang beraturan mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, keunsur yang didefinisikan, keaksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Matematika sendiri masih dianggap oleh sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga nilai dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Prestasi akademik yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika belum optimal. Salah satunya adalah materi kesetaraan uang di kelas dua sekolah dasar. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnyarasa ketertarikan media yang disediakan oleh guru dan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang terus menerus dan kurangnya minat. Selain itu, karena media yang digunakan guru kurang baik, membuat peserta didik tidak dapat menyerap materi yang disajikan dengan baik. (Waneva, A. D., & Darmansyah, D:2020)

Keberhasilan siswa dalam memahami matematika tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar. Untuk itu para guru dituntut untuk menerapkan metode lain yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan perubahan zaman yang sangat mempengaruhi gaya berfikir siswa saat ini. Agar siswa interaktif dalam memahami materi pelajaran matematika. Oleh karena itu guru perlu dibekali kemampuan menguasai teknologi pendidikan guna peningkatan proses pembelajaran yang berorientasi kepada pendekatan keterampilan proses dan menggunakan strategi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Salah satu pengembangan pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut adalah pengembangan pembelajaran audio visual dengan menggunakan video pembelajaran berbasis power point.

Dari kemajuan teknologi yang ada, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik, maupun teknologi informasi (Prastowo, 2012). Namun dalam proses pembelajaran tingkat

sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidauyah (MI), masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi dikelas walaupun telah banyak media pembelajaran yang tersedia sebagai alat bantu pembelajaran.

Media merupakan hal yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, terlebih lagi pada pembelajaran jenjang sekolah dasar. Siswa usia SD belum mampu berfikir abstrak sehingga mereka dalam proses pembelajaran harus di buat senyata mungkin. Itu semua dapat menggunakan bantuan media pembelajaran. Pengertian media itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televise, film, poster dan spanduk.”

Pengertian lain mengatakan kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne (1985), mengatakan media adalah “segala sesuatu atau system yang digunakan untuk menyampaikan komunikasi atau stimulus pembelajaran lainnya kepada pembelajar”. Gagne dalam definisinya mengatakan media juga dikatakan sebagai system penyampai komunikasi (perantara). Menurut Gagne media sebagai system yang diberikan (stimulus) pengajar untuk mendapatkan respon dari pembelajar.

Sedangkan menurut Scramm (Hermawan, 2009:11) mengemukakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajar. Penggunaan media maupun alat peraga secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran audio visual.

Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus di dengar seperti film suara, video, televise, dan sound slide. Media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media audio visual adalah media yang merupakan gabungan antara audio dan visual yang dibuat sendiri seperti gambar yang digabungkan dengan suara. (Wingkel 2009). Selaras dengan pendapat Wina Sanjaya (2010: 87) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa

dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Anderson (1994: 41), media audio visual merupakan serangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video.

Azhar Arsyad (2013:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2013:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberikan instruksi.

Melalui media audio visual, peserta didik dapat mengamati peristiwa apa yang terjadi, dimana terjadinya, siapa saja yang terlibat, dan sebagainya. Dalam penggunaan media audio visual dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran audio visual dengan menggunakan slide show dan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan film. Audio visual slide show ini memakai software Microsoft power point dalam bentuk slide power point dalam bentuk slide presentasi ditambahkan dengan gambar yang menarik. Media power point sendiri adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk melakukan presentasi, dan merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk melakukan presentasi, dan merupakan salah satu program aplikasi yang ada di microsoft office. program ini sudah terinstal di perangkat lunak masing-masing guru, sehingga akan mengurangi beban dan hambatan guru dalam pengembangan proses belajar mengajar. Guru bisa membuat suatu pembelajaran yang lebih menarik dari pada sekedar ceramah. (Setyawan, D., & Arumsari, A. D:2019) Menurut Anderson, tujuan media pembelajaran audio visual memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut: (1) Untuk mengembangkan kognitif anak agar mampu mengenal banyak hal dan merangsang gerak (2) Untuk mengajarkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan hukum-hukum tertentu (3) Untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap yang menyangkut interaksi siswa (4) Untuk menyampaikan materi informasi yang paling efektif. Jadi, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual

slide show pada mata pelajaran matematika kesetaraan uang di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang.

METODE

Jenis penelitian yang kami lakukan menggunakan metode kualitatif dan metode pengembangan (Research and Development). Menurut Denzin & Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang ilmiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Sedangkan **Menurut Sugiyono (2016:407)**, Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sedangkan menurut Trianto (2011) penelitian dan pengembangan adalah rangkain proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Di dalam sebuah penelitian pengembangan (development research) peneliti harus ikut terjun dalam berbagai kegiatan penelitian (Van den Akker, 2012). Dari hal yang lebih abstrak, peneliti dituntut untuk bisa mengambil keputusan sehingga mampu menyusun “intervensi” desain dan pengembangan. Yang mana dalam istilah intervensi mencakup produk, program, materi, prosedur, scenario, pendekatan dan lainnya.

Yang diharapkan pada penelitian Research & Development ini pada dunia pendidikan adalah untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada untuk meningkatkan pendidikan. Jelas sudah bahwa dengan melalui hasil metode ini diharapkan kegiatan belajar mengajar pada materi kesetaraan mata uang di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang lebih efektif dan efisien serta memenuhi apa yang dibutuhkan dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan wawancara secara langsung sesuai dengan protokol yang telah ditetapkan di SDN Pondok Bahar 3. Peneliti ingin mengetahui pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan atau di terapkan di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang. Penelitian dilaksanakan pada hari kamis tanggal 22 april 2021, dengan melakukan wawancara secara langsung terhadap guru kelas II SD. Peneliti mendapatkan beberapa informasi hasil wawancara diantara, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik siswa kelas 2 di sekolah ini?

Jawaban : Karakteristik siswa pada kelas 2, masih membutuhkan bimbingan guru dan arahan dari guru.

Keterangan : Pada umumnya siswa kelas rendah masih memiliki pemikiran yang abstrak. Oleh sebab itu guru diwajibkan membimbing dan menggunakan metode pembelajaran yang sekiranya siswa akan lebih cepat memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan

2. Ada berapa jumlah siswa kelas 2 (C) di sekolah ini?

Jawaban : Jumlah siswa kelas 2 (C) ada 33 siswa.

Keterangan : Diantaranya Laki-laki: 17 Perempuan: 14

3. Apa saja jenis media yang digunakan di SDN Pondok Bahar 3?

Jawaban : Buku tema, lks, pjg, video pembelajaran, whatsapp, classroom dan zoom.

Keterangan : Di temukan dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis media yaitu: media audio visual dan media internet. Pada masa pandemic di sekolah SDN Pondok Bahar 3 ini menggunakan media audio visual seperti: youtube yang diberikan oleh guru, televisi TVRI, dan ketika proses pembelajaran yang sulit guru tersebut menggunakan media aplikasi seperti: zoom, whatsapp, classroom dan begitupun tidak lepas pada buku pembelajaran

4. Media apa yang paling efektif pada saat pembelajaran berlangsung di kelas?

Jawaban : Dalam pembelajaran media yang efektif yaitu media audio visual seperti: video, buku tema dan lks.

Keterangan : Daring: video pembelajaran seperti youtube dan TVRI, aplikasi zoom, classroom (Audio visual) Tatap muka: Buku tema dan LKS.

5. Jenis media apa yang ingin dikembangkan di sekolah ini?

Jawaban : Pada pembelajaran di SDN Pondok Bahar 3 ini hanya mengembangkan media yang sudah dijalankan sebelumnya.

Keterangan : Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran, youtube ataupun inisiatif dari guru tersebut karna pada media ini sudah sekiranya cukup untuk peroses pembelajaran berlangsung hanya saja guru harus bias mengajak siswa akan ketertarikan pada pembelajaran

6. Materi apa saja yang mengalami kesulitan saat proses pembelajaran?

Jawaban : Mata pelajaran matematika.

Keterangan : Saat pembelajaran matematika siswa membutuhkan banyak cara untuk menyelesaikan suatu masalah, oleh sebab itu guru mampu menciptakan metode pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Pada pembelajaran matematika materi kesetaraan uang siswa juga butuh metode audio visual agar siswa tidak mensalah pahami materi tersebut

7. Apakah dengan media yang diterapkan membuat siswa menjadi aktif di kelas?

Jawaban : Ya, beberapa siswa menjadi aktif.

Keterangan : Pada proses pembelajaran online (daring) siswa bisa dikatakan aktif jika ada kerjasama antara orang tua dengan siswa terkadang siswa bisa tidak aktif sebab kesibukan orang tua pada pekerjaannya, oleh karna itu dibutuhkan rasa perhatin lebih terhadap orang tua pada saat proses pembelajaran daring kepada siswa dan begitupun sebaliknya.

8. Media apa saja yang pernah ibu terapkan dalam proses belajar mengajar di kelas?

Jawaban : Media yang digunakan dalam kelas bersifat fleksibel sesuai dengan tema yang dipelajari saat itu.

Keterangan : Beberapa media konkrit seperti yang ada di lingkungan sekitar, contohnya: kelereng, karton, dan lain-lain. Tetapi di saat pandemic guru biasanya memberikan tugas video siswa tentang materi tersebut seperti: membuat kerajinan, membuat hand sanitizer, olahraga, dan lain lain.

9. Pernahkah para siswa mengeluh tentang media pembelajaran yang ibu terapkan?

Jawaban : Ya, siswa pernah mengeluh terhadap media pembelajaran.

Keterangan : Karena, ada beberapa mata pelajaran yang membuat siswa mengalami kesulitan media pembelajaran yang telah diterapkan. Sebab ada

beberapa siswa yang memang mempunyai keterlambatan dan memahami pembelajaran oleh karna itu guru harus siap sedia memberikan perhatian terhadap siswa tersebut agar tidak ketinggalan pembelajaran terhadap teman temannya yang sudah lebih dulu memahami pembelajaran.

10. Bagaimana respon siswa terhadap media yang ibu terapkan?

Jawaban : Respon siswa sangat baik terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan.

Keterangan : Hal ini dikarenakan media pembelajaran secara online menggunakan video animasi pembelajaran membuat siswa menjadi lebih tertarik dan semangat saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN Pondok Bahar 3, didapatkan hasil peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan slide show memakai Microsoft power point dalam bentuk slide presentasi di tambahkan dengan gambar yang menarik. Dalam perencanaan ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa pada saat pandemic Covid-19, pembelajaran daring menggunakan media audio visual menggunakan slide show power point sangat efektif karena dapat membuat peserta didik lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran daring atau online.

Media pembelajaran matematika audiovisual dibedakan menjadi dua yaitu media audiovisual diam dan gerak. Media pembelajaran matematika audiovisual diam mempunyai karakteristik tidak adanya animasi pada media. Media biasanya masih menggunakan teks secara penuh pada tampilannya. Wujud media pembelajaran matematika audiovisual diam yang sangat sederhana, mudah dibuat, dan sangat dikenal siswa yaitu power point dengan menambahkan efek suara sebagai background. Media pembelajaran matematika audiovisual gerak ciri khususnya yaitu terdapat animasi dan efek suara yang sesuai dengan animasi yang ditimbulkan.

Adapun produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis audio visual slide show memakai microsoft power point dalam bentuk slide presentasi ditambahkan dengan gambar yang menarik materi Kesetaraan Mata Uang yang peneliti kembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tampilan Produk Pengembangan Video Pembelajaran

No.	Isi Materi	Pengembangan Produk
1.	Deskripsi Uang	
2.	Jenis-jenis mata uang	
3.	Mengenal pecahan nilai mata uang	

4.	Membandingkan pecahan mata uang	
5.	Kesetaraan nilai mata uang	

		
--	--	--

Berdasarkan tabel tampilan produk pengembangan video pembelajaran di atas, Produk video pembelajaran ini dinyatakan sangat efektif digunakan di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang karena telah memenuhi indikator keberhasilan antara lain:

- Meningkatkan gairah Peserta Didik dalam belajar
- Peserta Didik dapat belajar di mana saja dengan melihat Vidio Pembelajaran
- Peserta Didik dapat belajar lebih efektif dengan media Vidio Pembelajaran
- Peserta Didik dapat belajar lebih praktis dengan media Vidio Pembelajaran

Adapun hasil akhir yang di peroleh bahwa pengembangan video pembelajaran audio visual mengenai kesetaraan mata uang sudah di nyatakan layak untuk dapat di aplikasikan pada kegiatan pembelajaran kelas 2 SD di SDN Pondok Bahar 3. Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan masih banyak peserta didik di SDN Pondok Bahar 3 lebih menyukai pembelajaran yang mengandung visualisasi dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Oleh sebab itu di perlukan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis slide show menggunakan Microsoft power point yang isinya terdapat gambar serta animasi guna untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian media pembelajaran di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang yang telah kami lakukan dapat ditarik kesimpulan, bahwa pada saat pandemic covid-19 media pembelajaran audio visual dengan menggunakan slide show memakai Microsoft power point dalam bentuk slide presentasi di tambahkan

dengan gambar yang menarik sangat efektif dilaksanakan di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang. Karena dapat Meningkatkan gairah Peserta Didik dalam belajar, dapat memudahkan peserta didik belajar dimana saja dengan melihat video pembelajaran, serta peserta didik dapat belajar lebih efektif dan lebih praktis dengan menggunakan media Video Pembelajaran. Dari hasil penelitian dan pengembangan produk media audio visual diharapkan setiap guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran berbasis audio visual di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, V., & Kresnadi, H. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3).
- Anderson, Ronald.H. 1994. Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran. Jakarta : Grafindo Pers.
- Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran edisi revisi. *Jakarta: Rajawali Pers*, 24, 4.
- Asep Herry Hermawan,dkk .(2009). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Denzin and Y. Lincoln. (1994), Handbook of Qualitative Research. London: Sage
- Diana, L., & Maharani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 25-31.
- Gagne, Robert. M. (1985). The Conditioning of Learning and Theory of Instruction. 4th ed New York :Holt, Rinehart & Winston. P. 125.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMATION DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD/MI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.

- Ruseffendi, E. T. Dkk. (1991). Pendidikan Matematika 3. Jakarta: Depdikbud
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., diana& Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANLA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 1-10.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Danandjadja, James. (1984). Folklor Indonesia.
- Trianto, 2011, Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta: Bumi Aksara.
- Umma Siti Khoiruli, Media Pembelajaran Matematika, Malang: UMMPress, 2021
- Waneva, A. D., & Darmansyah, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VII SMP. *Inovtech*, 2(01).
- Winkel, W.S. (2009). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.