Volume 4, Nomor 1, Februari 2024

J-LELC
Journal of Language Education, Linguistics, and Culture
P-ISSN 2774-6003 E-ISSN 2775-099X

Analisis Penggunaan Media Grafis, Audiovisual, dan Komputer dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Analysis of the Use of Graphic, Audiovisual and Computer Media in Indonesian Language Learning in Elementary Schools

Retno Wulandari[1], Siti Aminah[2], Veronica Unun Pratiwi[3], Farida Nugrahaini[4]

SDN Pilang 1 Masaran[1], SDN Pringanom 3 Masaran[2], Universitas Veteran[3], Universitas Veteran[4]
retnowulandari8687@gmail.com[1], sitiaminahoke81@gmail.com[2]

Received: November 2023	Revised: Desember 2023	Accepted: Februari 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru dan siswa di SDN Jati 2 Masaran. Terdapat urgensi media pembelajaran di sekolah dasar di era digital sekarang. Pertama, dengan menggunakan media dapat menimbulkan daya tarik tersendiri dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang yang menarik mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan cepat. Ketiga, meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Keempat, meningkatkan kreativitas siswa. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian berasal dari observasi dan wawancara dengan sumber data siswa dan guru di sekolah dasar. eknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SDN Jati 2 Masaran guru telah menggunakan media grafis dalam bentuk papan tulis, KBBI, puzzle, dan bagan dan media audiovisual dalam bentuk tape recorder, speaker dan radio, serta media berbasis komputer dalam bentuk powerpoint, berbasis web, dan aplikasi dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to describe the use of learning media in Indonesian language learning used by teachers and students at SDN Jati 2 Masaran. There is an urgency for learning media in elementary schools in the current digital era. First, using media can create a special attraction in learning. Interesting learning media can provide a pleasant learning experience for effective learning. Learning media can help students understand concepts more easily and quickly. Third, increase student participation. This can increase student involvement and participation in learning. Fourth, increase student creativity. This research method uses a qualitative descriptive research type. Research data comes from observations and interviews with data sources of students and teachers in elementary schools. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. The results of the research show that at SDN Jati 2 Masaran teachers have used graphic media in the form of whiteboards, KBBI, puzzles, and charts and audiovisual media in the form of tape recorders, speakers and radio, as well as computer-based media in the form of powerpoint, web-based, and applications. in supporting Indonesian language learning.

Keywords: *Instructional Media, Language Indonesia, Elemtary School*

*This work is licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International License** (CC BY 4.0)*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa perlu menguasai keterampilan mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara. Dalam keadaan ini guru memainkan peran penting sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan dan mendukung siswa untuk memperoleh keempat keterampilan tersebut. Salah satu cara untuk memperoleh keterampilan tersebut secara efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penyalur atau jembatan untuk menyampaikan dan menghubungkan materi atau informasi yang dipelajari, sehingga mencapai tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Almanthari, A., Maulina, S. and S 2020). Perkembangan media saat ini hampir bersamaan dengan perkembangan teknologi yang ada, sehingga pemanfaatannya praktis dan dengan mudah digunakan dalam segala bidang kehidupan, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan (Suryanda 2021).

Terdapat banyak sekali media yang dikembangkan untuk pembelajaran memakai teknologi yang membuat belajar menjadi lebih aktif, efektif, dan siswa mudah mengerti. Berbagai pelatihan mengenai media pembelajaran yang diberikan baik oleh lembaga pelayanan pendidikan maupun non kependidikan melalui webinar dan workshop sangat membantu para guru khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Berbagai kursus pelatihan dan lokakarya dengan topik media pembelajaran dapat menggugah minat guru untuk memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran, menjadikan aktif, kreatif, dan menyenangkan serta memperkuat profesionalisme guru sebagai pengembangan keterampilan.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru khususnya di sekolah dasar yang masih mengajar dengan cara tradisional yang biasa kita sebut dengan ceramah serta dalam penggunaan media pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang optimal. Hal ini berlaku tidak hanya pada satu pelajaran saja melainkan dalam semua mata pelajaran. Dalam keadaan yang demikian proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang diminati oleh siswa, sehingga banyak siswa yang tidak terlalu berkonsentrasi pada materi yang disampaikan guru saat pembelajaran. Ada beberapa alasan yang mungkin menyebabkan guru tidak menggunakan media pada saat mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu karena keterbatasan sumber daya yang tersedia baik sumber daya manusia maupun teknologi, kurangnya pelatihan-pelatihan yang ada saat ini, kurangnya aksebilitas, pengajaran yang tradisional, media pembelajaran sulit ditemukan di sekolah maupun lingkungan sekolah, guru memerlukan waktu yang lama untuk menyiapkan media, guru mengalami kesulitan untuk menemukan sesuatu yang relevan dengan materi (Nurnaningsih et al. 2018).

Untuk mengatasi kesulitan tersebut banyak lembaga formal dan informal yang memberikan pelatihan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Pelatihan penggunaan media yang memungkinkan guru untuk menerapkannya khususnya dalam materi bahasa Indonesia di kelas. Tentunya para guru juga mengetahui berbagai bentuk media ajar yang cocok dan disesuaikan dengan materi pelajaran untuk digunakan ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dengan penggunaan media yang tepat serta pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dari latar belakang tersebut penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Jati 2 Masaran.

Media berasal dari bahasa Latin "medius," yang artinya perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai perantara atau penyambung pesan informasi dari pengirim ke penerima (Suryanda 2021). Menurut National Education Association media mencakup bentuk komunikasi dan perangkatnya, baik itu dalam bentuk cetak maupun audiovisual, yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Saputro, O. A., & Rahayu 2020). Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi menggambarkan media saat ini sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan berita dan informasi. Dengan merangkum berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau sarana penunjang pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kemajuan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Dalam konteks pembelajaran, media menjadi jembatan komunikasi yang mendukung interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan teknologi.

Pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai proses interaksi kompleks antara guru, siswa, sumber belajar, dan media yang digunakan. Tujuan pembelajaran adalah menimbulkan perubahan pada aspek kognitif, emosional, dan motorik siswa. Untuk menjadikan pembelajaran bermakna, guru perlu

mengembangkan beragam dan menarik media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan sebagai teknologi penyampai pesan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan pembelajaran dengan efektif. Media pembelajaran mencakup segala bentuk komunikasi yang dapat dilihat, didengar, dan dicetak, termasuk teknologi perangkat keras.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk menumbuhkan minat dan motivasi baru, menciptakan semangat serta rangsangan dalam aktivitas belajar, bahkan dapat memberikan dampak psikologis pada siswa (Unun Pratiwi et al. 2021). Levie dan Lentz menyebutkan terdapat beberapa fungsi media, khususnya media visual: (a) fungsi atensi media visual adalah inti, dengan kata lain, media menangkap dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat fokus pada pembelajaran yang bermakna untuk menampilkan atau menyertai topik; (b) fungsi afektif media visual terlihat dari kesenangan siswa dalam mempelajari atau membaca teks visual atau gambar; (c) fungsi kognitif media visual terlihat penelitian yang menunjukkan bahwa simbol-simbol visual dan gambar memudahkan tercapainya tujuan yang terdiri dari memahami dan mengingat pesan-pesan yang termuat dalam gambar; dan (d) fungsi kompenasi media pembelajaran yaitu dapat membantu siswa yang kesulitasn mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran pun ikut berkembang dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri.

Menurut teknik penggunaannya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: (a) media yang dihasilkan dengan teknologi cetak; (b) media yang dihasilkan dengan teknologi audio-visual; (c) media yang dihasilkan dengan teknologi berbasis komputer; dan (d) media yang dihasilkan melalui gabungan teknologi cetak dan komputer (Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto 2020). Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut (Batubara, H. H., & Ariani 2019) dalam pengelompokannya berdasarkan ukuran dan tingkat kompleksitas peralatan, media pembelajaran dibagi menjadi lima kategori, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Sebagaii pendukung kelancaran proses pembelajaran, beberapa prinsip diterapkan dalam pemilihan media yang dianggap sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang lancar sangat penting bagi pemahaman siswa. Supaya proses pembelajaran dapat berjalan lancar, hendaknya guru mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran. Terdapat beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran yang perlu diperhatikan, antara lain: (1) prinsip efektivitas dan efisiensi untuk meningkatkan minat belajar siswa; (2) prinsip tingkat berpikir siswa (kompleksitas media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa); (3) prinsip interaktivitas mendasar kepada media pembelajaran (yaitu membuat media pembelajaran menjadi interaktif); (4) ketersediaan media pembelajaran (semakin banyak siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, semakin baik pula media pembelajaran tersebut) media tersebut juga harus mencukupi semua siswa yang ada di kelas, sehingga semua siswa dapat menggunakan media tersebut secara mandiri; (5) kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran; (6) waktu yang diperlukan; (7) fleksibilitas media pembelajaran; dan (8) keamanan dalam penggunaan media pembelajaran (Sumiharsono, R. & Hisbiyatul 2018).

Terdapat kriteria untuk memilih media adalah kecocokan media tersebut dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, dan inilah yang menjadi tanggung jawab guru.. Tujuan-tujuan praktis dalam penggunaan media pembelajaran harus diidentifikasi berdasarkan karakteristis materi dan siswanya. Gunakanlah media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa, tersedia secara luas, dan dapat dengan mudah digunakan oleh guru di sekolah saat ini dan masa depan (Batubara, H. H., & Ariani 2019). Dengan memilih media sebelum pembelajaran, guru dapat meminimalkan gangguan yang terjadi atau tidak perlu selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Jati 2 Masaran. Metode penelitian kualitatif diartikan sebagai suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata konkret, seperti penjelasan verbal (Creswell, John W. dan Creswell 2018). Fokus penelitian ini adalah untuk menjelaskan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, alasan di balik pemilihan media pembelajaran oleh guru, serta permasalahan yang muncul selama penggunaan media untuk mengajar bahasa Indonesia di SDN Jati 2 Masaran. Sumber data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru-guru di SDN Jati 2 Masaran terkait penggunaan media

dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data hasil observasi mencakup deskripsi mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan, alasan-alasan di balik pemilihan media oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan jenis media pembelajaran yang digunakan untuk bahasa Indonesia di SDN Jati 2 Masaran telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Guru menggunakan berbagai jenis media pembelajaran bahasa Indonesia dalam proses pengajaran di antaranya adalah:

Media Grafis

Media grafis yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah media yang hanya tersedia di sekolah dan ada beberapa media yang dengan sengaja disiapkan dan dibuat oleh guru saat melaksanakan pembelajaran. Media grafis yang biasanya digunakan oleh guru seperti kamus besar bahasa Indonesia dengan alasan terdapat banyak kata bahasa Indonesia yang artinya belum diketahui oleh siswa sehingga perlu dicarikan arti yang baku dalam KBBI, terdapat media papan tulis yang paling sering digunakan oleh guru dengan alasan yang sangat klasik yaitu supaya siswa memperhatikan materi atau perintah yang diberikan oleh guru. Media gambar juga dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan alasan supaya siswa menjadi kreatif dan tertarik dengan materi yang diajarkan, serta dapat mengembangkan pola pikir siswa dengan bercerita melalui gambar yang tersedia. Media yang terakhir adalah puzzle bergambar atau puzzle kata yang biasanya digunakan oleh guru agar pembelajaran tidak menjadi momok yang menegangkan melainkan sesuatu pengalaman yang menyenangkan karena pembelajaran dapat dilakukan dengan cara bermain menggunakan puzzle, tentu puzzle yang digunakan oleh guru sudah disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan.

Media Berbasis Komputer

Media tersebut digunakan oleh guru di sekolah dengan menggunakan fasilitas yang disediakan di sekolah disertai dengan alat bantu yang bisa tersedia di kelas seperti *powerpoint*, media berbasis web, dan media berbasis aplikasi seperti *kahoot, mentimeter, wordwall, quiziz, canva* dan lain sebagainya. Sebelum guru mencobakan media tersebut kepada siswanya guru terlebih dahulu mencobanya untuk menguji tingkat keberhasilan dari media tersebut, tentunya media ini juga sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Berdasarkan hasil observasi terdapat guru yang membuat media berbasis komputer ini dengan sangat menarik supaya pembelajaran bahasa Indonesia berhasil, akan tetapi ada pula guru yang hanya sebisanya saja atau bahkan mengcopy media dari rekan guru yang lainnya, serta terdapat guru yang membuat media tidak sesuai dengan materi yang disampaikan atau kurang sesuai dengan materi. Alasan guru dalam menggunakan media-media berbasis komputer adalah pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, membuat sisswa lebih fokus terhadap apa yang disampaikan guru, membuat siswa berimajinasi dengan gambar atau video yang terjasi dalam materi, serta meminimalisir penggunaan kertas dalam pembelajaran.

Media Audio-Visual

Media yang dipakai guru pada saat pembelajaran bahasa Indonesia adalah alat yang mudah dijumpai di sekolah atau lingkungan sekitar seperti *tape recorder, speaker,* dan radio. Media ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa rekaman baik rekaman guru sendiri atau rekaman cerita yang sudah disiapkan oleh guru di laptop, lalu siswa bertugas untuk mendengarkan melalui speaker atau tape recorder. Alasan guru dalam menggunakan media tersebut adalah media ini dapat dengan mudah diperoleh di lingkungan sekitar, media ini efektif digunakan untuk pembelajaran menyimak, supaya siswa fokus mendengarkan cerita atau berita yang diputar guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, terbukti guru telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang mendominasi penggunaannya adalah media berbasis komputer baik berupa *powerpoint*, berbasis web, maupun aplikasi. Media grafis juga digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi guru di SDN Jati 2 Masaran guru menggunakan media papan tulis, papan tulis dirasa efektif untuk memnyampaikan materi secara detail. Pemilihan media grafis dirasa efisien karena semua kelas juga telah tersedia di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pendapat... tentang langkah memilih dan mengembangkan media yaitu

mengkaji berbagai media yang telah ada. Adapun media grafis lainnya adalah KBBI yang biasanya kita jumpai di perpustakaan sekolah. KBBI digunakan oleh siswa untuk mencari kosa kata yang tidak dimengerti artinya dengan demikian KBBI mampu membantu kebutuhan siswa dalam mencari arti kata yang sukar baik dalam paragraf, puisi, maupun pantun. Selain itu guru juga menggunakan media puzzle, dengan media puzzle pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan dan mebuat siswa merasa terarik karena pembelajaran terasa tidak mebosankan karena dilakukan sambil bermain. Penggunaan media puzzle dikatakan sangat menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa juga dapat memahami yang disampaikan dengan lebih baik. Berdasarkan pemaparan yang ada pemilihan media grafis menjadi bermanfaat bagi guru di SDN Jati 2 Masaran karena media ini mudah dicari oleh guru maupun siswa, baik dalam penyampaiannya mapun pembuatannya. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan indikator pembelajaran juga tercapai.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru juga menggunakan media berbasis komputer seperti powerpoint, berbasis web, dan aplikasi. Media berbasis komputer dinilai sangat interaktif dan mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman yang berpendapat mengenai media berbasis komputer dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang interaktif (Arief Sadiman 2010). Berdasarkan hasil observasi guru memilih media tersebut supaya siswa dapat memperhatikan penjelasan guru, serta media ini lebih menarik dari segi tampilannya jika dibandingkan dengan papan tulis biasa. Namun media ini tidak dapat berfungsi dengan baik apabila guru tidak dapat mengoperasikannya dengan benar. Akan tetapi penggunaan media berbasis komputer mampu membuat siswa kurang memperhatikan guru lebih cenderung memperhatikan slide yang ditampilkan, bahkan seringkali dijumpai siswa yang hanya mendengarkan saja dan tidak mencatat penjelasan guru.

Media dipakai guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah medaia audiovisual, karena mudah dan sering dijumpai di dalam kelas seperti tape recorder dan speaker. Media audiovisual yang sering dipakai oleh guru seperti rekaman suara atau rekaman video. Guru SDN Jati 2 Masaran menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada saat kegiatan pembelajaran yang mencakup mendengarkan atau menyimak, atau mengungkapkan kembali cerita yang telah diputar. Hasil observasi tersebut sejalan dengan pendapat (Pratiwi, E.T., & Setyaningtyas 2020) bahwa media audio-visual dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak, mendengarkan, atau menceritakan kembali cerita yang didengar.

Guru menggunakan media audio-visual supaya tujuan pembelajaran tercapai karena perhatian siswa lebih berpusat pada media karena cenderung lebih banyak anak yang belajar dari mendengarkan dan melihatnya. Visual berkaitan dengan indera penglihatan dan audio berkaitan dengan indera pendengaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Almanthari, A., Maulina, S. and S 2020) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, guru menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran menyimak dan mengungkapkan kembali informasi yang terdapat dalam rekaman video. Pemilihan media tersebut dikarenakan siswa lebih tertarik memperhatikan rekaman video daripada rekaman suara saja. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media audio-visual dapaat tercapai.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis media yang digunakan oleh guru saat belajar bahasa Indonesia di SDN Jati 2 Masaran adalah jenis media grafis yang meliputi papan tulis, KBBI, puzzle, bagan. Penggunaan media grafis yang paling efektif adalah puzzle dan papan tulis untuk usia sekolah dasar. Jenis media berbasis komputer seperti powerpoint, berbasis web, dan aplikasi. Penggunaan media berbasis komputer hampir semuanya efektif apabila guru telah mumpuni dari segi penggunaannya sehinga meminimalisir terjadinya kendala dlam penggunaannya. Media lainnya yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengajar bahasa Indonesia adalah audiovisual yang meliputi tape recorder, speaker dan radio, media ini cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan untuk menyimak atau mengungkapkan kembali cerita yang telah disampaikan. Namun penggunaan media audio dirasa kurang memiliki pengaruh karena siswa hanya diajak untuk menyimak atau bahkan bernyanyi bersama, akan tetapi siswa cukup antusias sehingga biasanya media ini digunakan pada saat *ice breaking* saja. Penggunaan media oleh guru telah sesuai dengan kriteria pemilihan media dan sudah disesuaikan dengan materi sehingga tujuan dan indikator pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Almanthari, A., Maulina, S., &. Bruce, and S. 2020. "Secondary School Mathematics Teachers' Views on E-Learning Implementation Barriers during the COVID-19 Pandemic: The Case of Indonesia." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 16(7).

Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pemrograman Dasar Pascal." *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan* 4(1).

Arief Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2019. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5(1).

Creswell, John W. dan Creswell, J. David. 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative and Mix Methode Aproaches*. California: SAGE Publications.

Nurnaningsih, Ms., Veronika Pratiwi, AJI Reynaldi, and Purwani Astuti. 2018. "Analysis of Meaning Types Using Audio-Visual Media in Easy English Video." 175(Icase):37–42. doi: 10.2991/icase-18.2018.10.

Pratiwi, E.T., & Setyaningtyas, E. W. 2020. "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Dan Model Project Based Learning." *Jurnal Basicedu* 6(2):379–88.

Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. 2020. "Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(1):185–93.

Sumiharsono, R. & Hisbiyatul, H. 2018. *Media Pembelajaran; Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi.

Suryanda, dkk. 2021. "Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal." *Jurnal Pengabdia Masyarakat* 5(4).

Unun Pratiwi, Veronika, Nofrahadi, Apri Pendri, Dina Komalasari, and Sumawarti. 2021. "Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Dasar." *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)* 9(1):30–37.