

Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Exwan Andriyan Verrysaputro¹, Aoulia Indag Agysti², Dhiya Nabilah Putri³

^{1,2}Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia

³Universitas Wijayakusuma, Purwokerto, Indonesia

Riwayat Artikel:

Diterima : 25 Januari 2024
Disetujui : 2 Agustus 2024
Diterbitkan : 4 September 2024

Korespondensi:

Nama : Exwan Andriyan Verrysaputro
Afiliasi : Universitas Jenderal Soedirman
Email : exwan.andriyan@unsoed.ac.id

Abstrak:

Berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Tanjung, ditemukan bahwa 55% siswa kelas V belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran audio visual dalam program Kampus Mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara, kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual dalam program Kampus Mengajar memberikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 81,89%. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan pemanfaatan media audio visual sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Audio Visual; Hasil Belajar; Kampus Mengajar; Media Pembelajaran

Abstract:

Based on observations of student learning outcomes at Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Tanjung, it was found that 55% of fifth-grade students did not meet the minimum competency standards. This indicates the need for effective methods to improve student learning outcomes. This study aims to analyze the application of audio-visual learning media in the Kampus Mengajar program to enhance the learning outcomes of fifth-grade students. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through questionnaires and interviews, and then analyzed using data reduction, data presentation, verification, and triangulation techniques. The results show that the application of audio-visual learning media in the Kampus Mengajar program significantly improved student learning outcomes, with an average increase of 81.89%. Based on these findings, it is recommended to utilize audio-visual media as a strategy to enhance student learning outcomes.

Keywords: Audio Visual; Learning Media; Learning Outcomes; Kampus Mengajar

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Tanjung sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa, khususnya di kelas V. Perubahan zaman yang cepat, terutama dalam hal teknologi, mendorong perlunya penyempurnaan metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa modern. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk memperkaya proses belajar mengajar (Verrysaputro et al., 2022). Dalam menghadapi era digital, di mana informasi dapat diakses dengan cepat, siswa kelas V SD Negeri 2 Tanjung perlu dilibatkan dalam pembelajaran yang relevan dengan dunia mereka. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik,

serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan (Fitriana & Verrysaputro, 2021).

Penting untuk memahami bahwa perkembangan teknologi tidak hanya memberikan kemudahan akses informasi, tetapi juga mengubah cara siswa belajar (Nomleni et al., 2021). Siswa kelas V cenderung memiliki preferensi terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran audio visual di SD Negeri 2 Tanjung diharapkan dapat mengakomodasi gaya belajar siswa dengan lebih baik, meningkatkan motivasi, dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Namun, kendati potensialnya besar, implementasi media pembelajaran audio visual tidak serta merta berjalan tanpa tantangan. SD Negeri 2 Tanjung mungkin menghadapi kendala terkait dengan ketersediaan perangkat dan infrastruktur, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya upaya serius dalam pemenuhan sarana dan prasarana, serta peningkatan kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran audio visual (Arifin & Wardani, 2020).

Penggunaan media pembelajaran audio visual di SD Negeri 2 Tanjung perlu diintegrasikan secara seimbang dalam kurikulum untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa. Perencanaan yang matang sangat penting agar media ini tidak hanya berfungsi sebagai tambahan visual yang menarik, tetapi juga benar-benar menjadi alat bantu pembelajaran yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, evaluasi secara berkala harus dilakukan untuk mengukur dampak dan efektivitas penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat diidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan atau disesuaikan (Mayoli & Tamrin, 2024). Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, diharapkan SD Negeri 2 Tanjung dapat merancang dan mengimplementasikan strategi penggunaan media pembelajaran audio visual yang optimal. Hal ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan pencapaian akademis siswa kelas V, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Verrysaputro et al., 2023).

Hasil observasi di SD Negeri 2 Tanjung mengindikasikan adanya masalah yang signifikan terkait dengan hasil belajar siswa kelas V yang menunjukkan tingkat pencapaian yang tidak memuaskan. Dalam observasi tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang diajarkan. Pada ujian-ujian formatif dan sumatif, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terlihat rendah, menciptakan ketidakefektifan dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan (Mubarok et al., 2021). Dari hasil observasi juga terlihat bahwa sebagian siswa menunjukkan kurangnya motivasi terhadap proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan siswa terlihat rendah, dan terdapat indikasi bahwa minat mereka terhadap pembelajaran tidak terstimulasi dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran, kurangnya penggunaan sumber daya pembelajaran yang menarik, serta kebutuhan akan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks ini, masalah hasil belajar siswa di kelas V di SD Negeri 2 Tanjung memerlukan perhatian serius dan tindakan yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademis siswa (Nopitri et al., 2023).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah yang signifikan terkait dengan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Tanjung, termasuk tingkat pemahaman yang rendah dan kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dan kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pemanfaatan media pembelajaran audio visual sebagai alternatif metode pembelajaran. Integrasi teknologi ini diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga

menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih produktif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif, yang secara khusus merumuskan pertanyaan, membatasi cakupan pertanyaan, dan mengumpulkan data dari informan dengan pendekatan objektif (Akbar, 2018). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan memberikan gambaran umum tentang kegiatan kampus mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 2 Tanjung, Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah dan dilaksanakan selama semester genap T.A 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Tanjung, dengan sampel penelitian sebanyak 20 siswa. Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan kuisioner dan wawancara. Kuisioner digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan wawancara digunakan untuk mendapatkan pandangan siswa dan guru sebagai pendamping dengan pendekatan teknik triangulasi. Proses analisis data melibatkan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi untuk mencapai kesimpulan yang akurat (Merriam & Tisdell, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Program Kampus Mengajar

Program kegiatan dalam kampus mengajar sangat beragam. Salah satu program tersebut adalah pemanfaatan media berbasis IT. Pemanfaatan media berbasis IT merupakan program kerja dimana siswa akan menjalankan web permainan mengenai numerasi yang sudah disediakan di dalam masing-masing laptop. Tujuan dari program kerja ini yaitu dapat memperkenalkan siswa mengenai teknologi, membuka pola pikir siswa mengenai numerasi, memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pola pemecahan numerasi yang disajikan dalam permainan tersebut. Program ini telah dilaksanakan pada bulan Oktober dan November dengan sasaran siswa kelas 5 dan 6 SD Negeri 2 Tanjung. Kemudian tantangan yang kami hadapi pada saat melaksanakan program yaitu kurangnya fasilitas laptop yang tidak mencukupi jumlah siswa, selanjutnya rekomendasi yang Mahasiswa berikan kepada pihak sekolah yaitu guru bisa menggunakan web ini untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Math Game Ceria merupakan program adaptasi teknologi dengan memanfaatkan sebuah web <https://www.arcademics.com> yang berisikan game edukatif mengenai literasi maupun numerasi menggunakan laptop. Tujuan dari program kerja ini yaitu dapat membantu siswa dalam memahami teknologi, melatih logika siswa pada saat bermain game, meningkatkan keterampilan belajar, serta mengembangkan daya kreasi dan imajinasi. Sejalan dengan pendapat Saftitri bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa (Saftitri & Kasriman, 2022). Program kerja ini dilaksanakan satu kali selama penugasan kampus mengajar dan sudah dilaksanakan pada 9 Oktober 2023 dengan sasaran semua siswa kelas 5 SD Negeri 2 Tanjung. Kemudian tantangan yang kami hadapi pada saat melaksanakan program yaitu kurangnya sumber daya perangkat berupa laptop dan terdapat beberapa siswa yang masih awam dengan penggunaan laptop, selanjutnya rekomendasi yang Mahasiswa berikan kepada pihak sekolah yaitu game edukatif masih dapat dilanjutkan oleh pihak sekolah maupun oleh personal siswa dengan mengakses web tersebut guna menunjang pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa. Penggunaan web dipandang sangat efektif sebagai media yang dapat diterima oleh semua tipe belajar siswa (Fauziah & Ninawati, 2022).



Gambar 1. Siswa menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual memiliki sejumlah keuntungan yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Verrysaputro & Fitriana, 2022). Pertama-tama, media ini memberikan visualisasi yang konkret terhadap materi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak. Ilustrasi visual dan audio yang diberikan oleh media pembelajaran membantu siswa membangun gambaran yang lebih jelas dan mendalam terkait dengan topik pembelajaran, sehingga meningkatkan tingkat retensi informasi.

Selain itu, media pembelajaran audio visual dapat merangsang minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif (Lestari & Suastika, 2021). Visualisasi yang dinamis, animasi, dan suara yang mendukung menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan mereka dapat lebih fokus dan terlibat aktif dalam memahami pelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan pencapaian hasil belajar (Widhayanti & Abduh, 2021).

Keuntungan lainnya adalah bahwa media pembelajaran audio visual mendukung gaya pembelajaran beragam siswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda-beda, dan penggunaan beragam metode pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran (Fatimah et al., 2022). Media ini memberikan alternatif pembelajaran yang cocok bagi siswa dengan gaya pembelajaran visual dan auditori, memastikan bahwa setiap siswa dapat memperoleh pemahaman yang optimal sesuai dengan preferensinya. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran audio visual bukan hanya menjadi sarana pembelajaran modern, tetapi juga strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Belajar Siswa saat Memanfaatkan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Program Kampus Mengajar

Pretest Numerasi Pada bagian presentase jawab soal dengan kompetensi memahami bilangan cacah (maks. enam angka) (mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat, generalisasi) memperoleh presentase siswa paling tinggi dengan skor 100%. Sedangkan presentase siswa paling rendah yaitu 0% jatuh pada kompetensi membandingkan dua pecahan, termasuk membandingkan pecahan dan bilangan cacah.

Pada bagian presentase jawab kompetensi dengan kompetensi menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi memperoleh presentase siswa sebesar 57%. Pada bagian presentase jawab soal dengan kompetensi menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana); mengenali dan melanjutkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100; menggunakan penjumlahan/ pengurangan/ perkalian/ pembagian dua bilangan cacah; memahami bilangan cacah (sampai empat angka, mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat-ribuan, ratusan, puluhan, satuan); menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktogram dan diagram batang (skala satu satuan),

mengidentifikasi ciri-ciri dari segiempat, segitiga, segibanyak, dan lingkaran; serta menentukan panjang dan berat benda menggunakan satuan baku memperoleh presentase siswa paling tinggi dengan skor 100%. Sedangkan presentase siswa paling rendah yaitu 0% jatuh pada kompetensi menentukan faktor suatu bilangan cacah dan mengenal bilangan prima, serta menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktogram dan diagram batang (skala satu satuan). Pada bagian presentase jawab kompetensi dengan kompetensi menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana) memperoleh presentase siswa sebesar 77%.

Pendapat Guru dan Siswa Terkait Media Pembelajaran dalam Program Kampus Mengajar



Gambar 2. Siswa dan Guru Mengisi Aangket untuk Menilai Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam wawancara dengan guru dan kepala sekolah, terungkap sejumlah pandangan positif terkait dengan keefektifan dan keuntungan pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar. Pertama-tama, para guru menyoroti bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan visualisasi yang menarik dan suara yang mendukung, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif pada tingkat partisipasi dan konsentrasi siswa.

Selanjutnya, wawancara juga mengungkap bahwa media audio visual membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru menyatakan bahwa visualisasi grafis, animasi, dan klip suara mempermudah penyampaian materi, terutama untuk topik yang bersifat abstrak. Hal ini meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong pembelajaran yang lebih mendalam (Adnan et al., 2020).

Kepala sekolah menambahkan bahwa keuntungan lain dari pemanfaatan media audio visual adalah peningkatan daya ingat siswa. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih berkesan dan menarik, siswa cenderung lebih mudah mengingat dan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran. Ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif, yang dapat memperkuat retensi informasi jangka panjang.

Guru dan kepala sekolah juga menekankan bahwa media audio visual mendukung diversifikasi gaya pembelajaran siswa (Sapriyah, 2019). Dalam kelas yang memiliki siswa dengan gaya belajar beragam, penggunaan berbagai jenis media memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran setiap siswa. Dengan memberikan opsi visual dan auditori, media ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka.

Dalam kesimpulan, hasil wawancara menegaskan bahwa pemanfaatan media audio visual di sekolah dasar memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran dan memberikan sejumlah keuntungan, seperti peningkatan keterlibatan siswa, kemudahan pemahaman materi, peningkatan daya ingat, dan dukungan terhadap diversifikasi gaya

pembelajaran. Oleh karena itu, pengintegrasian media ini diharapkan dapat terus menjadi strategi yang efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal di tingkat sekolah dasar (Fitriana & Verrysaputro, 2021).

PENUTUP

Penggunaan media pembelajaran audio-visual memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam bidang kompetensi numerasi. Media pembelajaran audio-visual terbukti tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang optimal. Selain itu, media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini diperkuat oleh observasi para guru dan kepala sekolah di SD Negeri 2 Tanjung, yang mencatat peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal numerasi dengan lebih percaya diri dan tepat waktu. Oleh karena itu, media pembelajaran audio-visual patut dipertimbangkan sebagai salah satu instrumen penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam bidang numerasi yang menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan lain di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Akbar, S. (2018). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan. *JLAGANIS: Jurnal Ilmiah Manajemen dan Agribisnis*, 3(2), 1-17. <https://doi.org/10.31227/osf.io/v62c3>
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 373-384.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324-9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.
- Fitriana, T. R., & Verrysaputro, E. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 43-52. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.43443>.
- Lestari, P. I., & Suastika, N. (2021). *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman Artikel info*. 4(1), 34-42. <https://doi.org/10.31960/ijolec>.
- Mayoli, E., & Tamrin, M. I. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pai Di Sdn 27 Ladang Hutan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 100-105.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Sage Publications.
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, D. M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan* (Vol. 1, Issue 7).

- Nomleni, F. T., Sarlotha, T., & Manu, N. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*.
- Nopitri, R., Irdayani, S., & Agama Kristen Negeri Palangka Raya, I. (2023). Problematika Guru Dalam Media Pembelajaran Audio-Visual Di Sma Negeri 4 Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 1(3), 1-13. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>.
- Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746-8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470-477.
- Verrysaputro, A., Sholikhati, N. I., & Wijayanti, L. T. (2022). 13(2), 153-157. <https://doi.org/10.31764>.
- Verrysaputro, E. A., & Fitriana, T. R. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual untuk Perkembangan Anak Usia 15 Bulan. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 142-149.
- Verrysaputro, E.A., Subekti, P.A., (2023). Kontribusi Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah* (Vol. 1). <https://afeksi.id/journal3/index.php/jpbd/>.
- 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>.