



Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD

Yefnita Delva Yelni¹, Ade Irma Suryani²✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

e-mail : y.delvayelni@adzka.ac.id¹, adeirmasuryani@stkipadzka.ac.id²✉

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada permasalahan media yang digunakan pendidik sebagai media mengajar lebih cenderung menggunakan gambar yang ada di buku tema, pendidik kurang menggunakan fasilitas yang ada di sekolah seperti infokus sebagai alat dalam menggunakan media video yang lebih sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik, dan pendidik kurang memperhatikan gaya belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri atas tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), dan tahap penyebarluasan (dissemination). Pada tahap dissemination ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, dalam tahap ini membutuhkan waktu yang lama. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi (untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli design). Instrumen praktikalitas yaitu berupa angket pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil di lapangan, peneliti mendapatkan hasil validasi secara keseluruhan dengan rata-rata 84,53% dengan kategori sangat valid, praktikalitas dari pendidik mendapat nilai rata-rata 91,99% dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas dari peserta didik mendapat nilai rata-rata sebesar 94,50% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Audio Visual Berbasis Model Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar yang peneliti kembangkan sudah valid dan praktis.

Kata Kunci: *Media Audio Visual Berbasis Model Kontekstual, Validitas dan Praktikalitas.*

Abstract

This research is motivated by the problem of media used by educators as teaching media who tend to use images in theme books, educators do not use existing facilities in schools such as infocus as a tool in using video media that are more in line with the characteristics of students' learning styles, and educators pay less attention to the learning styles of students. This study aims to determine the validity and practicality of audio-visual media based on contextual models in integrated thematic learning in grade IV Elementary School. This type of research is research and development (Research and Development). The development model used is a 4-D model consisting of a definition stage, a design stage, a development stage, and a dissemination stage. At the dissemination stage this was not carried out due to time constraints, at this stage it took a long time. The data collection instrument in this study

was in the form of a validation sheet (for material experts, linguists, and design experts). Practical instruments are in the form of a questionnaire for educators and students. Based on the results in the field, the researchers got an overall validation result with an average of 84.53% with a very valid category, practicality from educators got an average value of 91.99% with a very practical category and practicality from students got an average score of 94.50% in the very practical category. So it can be concluded that the Audio Visual Media Based on Contextual Models in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School that the researcher developed is valid and practical.

Keywords: Audio Visual Media Based on Contextual Model, Validity and Practicality.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang diperlukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas kehidupannya terlebih lagi pada era teknologi industri dan era modern saat ini. Pendidikan memiliki tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup. Pendidikan dilakukan untuk memberikan pengetahuan kepada setiap manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, karena pendidikan tidak boleh dipisahkan dari diri manusia itu sendiri. Dengan adanya pendidikan maka akan terciptalah manusia yang berkelas, berkualitas, serta terhindar dari kebodohan. Sehubungan dengan itu, Ihsan (2010:2) menyatakan bahwa “Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat”.

Manusia membutuhkan pendidikan dengan tujuan untuk mengubah pola pikirnya ke arah yang lebih baik serta mendapatkan pengetahuan yang luas. Pengetahuan yang telah didapatkan oleh manusia akan berguna untuk melanjutkan hidup atau mewujudkan cita-citanya di masa depan. Pendidikan yang baik akan tercipta apabila pendidik mampu menggunakan media yang tepat saat mengajar. Setyosari dan Sihkabuden (dalam Yuanta, 2017:2) mengatakan bahwa “Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan penerapan strategi pembelajaran”. Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media dapat meningkatkan produktivitas pendidikan.

Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila peserta didik merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran jika disertai dengan media pembelajaran yang menarik. Hamid, dkk (2020: 6) mengatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran”.

Salah satu media pembelajaran yang tepat dipakai di saat mengajar yaitu media audio visual. Pratiwi, (2020:120) mengatakan bahwa “Media audio visual merupakan media instruksional modern sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar”. Media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Contohnya rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya.

Saat ini banyak pendidik memanfaatkan media video pembelajaran yang ada di *youtube*. Banyak sekali channel *youtube* yang menghadirkan media video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam proses belajar mengajar. Video-video yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada *youtube* tentunya akan sangat membantu pendidik dalam mengajar. Berdasarkan hasil analisis beberapa video pembelajaran yang sudah penulis amati di *youtube* (pada lampiran 2) terdapat beberapa kekurangan, yaitu: (1) Tidak adanya pembacaan do'a sebelum memulai pembelajaran di awal video. (2) Tidak adanya penyampaian tujuan pembelajaran. (3) Tulisannya terlihat

kurang jelas sehingga membuat peserta didik yang duduk di bagian belakang sulit untuk membaca. (4) Kurangnya penggunaan gambar dalam penampilan video. (5) Video pembelajaran masih belum menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kontekstual. (6) Video pembelajaran belum sepenuhnya menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. (7) Tampilan video pembelajaran kurang menarik.

Pembelajaran tematik terpadu di kurikulum 2013 pada dasarnya menuntut kreativitas pendidik dalam mempersiapkan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Pendidik bertugas sebagai fasilitator yang memiliki peran dalam menyediakan segala kebutuhan peserta didik seperti sumber belajar. Pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013 juga menuntut peserta didik bertindak secara aktif untuk mengikuti proses belajar, agar belajar terasa lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan wali kelas pada tanggal 16-18 Juni 2021 di kelas IV SD N 28 Pasar Gompong diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu (1) Di saat mengajar pendidik lebih cenderung menggunakan media gambar yang ada di buku tema, sehingga menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (2) Pendidik kurang menggunakan fasilitas yang ada di sekolah seperti infokus karena tidak menggunakan media video disaat mengajar, hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, (3) Di saat mengajar pendidik kurang memperhatikan gaya belajar peserta didik sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena pendidik selalu mengulang metode pembelajaran yang sama.

Berdasarkan hal itu, pemakaian media audio visual untuk belajar diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Media audio visual pada saat ini menjadi salah satu media yang sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media audio visual di saat mengajar dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menerima materi dan lebih menguatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan. Susilo, (2020:109) mengatakan bahwa “Salah satu pertimbangan menggunakan media audio visual ini adalah karena media ini dapat melatih konsentrasi dan fokus peserta didik pada materi yang sedang di ajarkan. Penayangan video sebagai salah satu contohnya selain menarik perhatian peserta didik, fokus perhatian peserta didik akan terpusat karena detik demi detik peserta didik tidak akan pernah untuk melewatkannya”.

Supaya proses pembelajaran dapat berjalan lancar, maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu dengan tujuan memberi kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media audio visual ini adalah model kontekstual. Wibowo (2012:110) mengatakan bahwa “Pembelajaran kontekstual merupakan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan dukungan dan penguatan pemahaman peserta didik dalam menyerap sejumlah materi pembelajaran serta mampu memperoleh makna dari apa yang mereka pelajari dan mampu menghubungkannya dengan kenyataan hidup sehari-hari”.

Krissandi, Widharyanto, dan Rische (2018:58-59) mengemukakan ada beberapa keunggulan pembelajaran kontekstual yaitu: (1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. (2) Pembelajaran menjadi lebih produktif. (3) Kontekstual merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental. (4) Kelas dalam pembelajaran kontekstual bukan hanya sebagai tempat untuk memperoleh informasi saja, tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan. (5) Materi pelajaran dapat ditemukan sendiri oleh siswa, bukan hasil pemberian dari guru. (6) Penerapan pembelajaran

kontekstual dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD”.

Media audio visual merupakan suatu perangkat yang dapat digunakan di sekolah sebagai media dalam proses pembelajaran. Menurut Suryadi (2020:92-93) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dan efektif, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Sedangkan Riyanto (2018:24-25) juga mengemukakan bahwa media audio visual adalah suatu media atau perantara yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan indera pendengaran. Selanjutnya menurut Huda, dkk (2020:10-11) media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.

Menurut Nurhadi (dalam Rusman 2018:189) pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Sedangkan Malawi dan Ani (2017: 99) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan satu konsepsi pengajaran dan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan bahan subjek yang dipelajari dengan situasi dunia sebenarnya dan memotivasi pembelajar untuk membuat kaitan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan harian mereka sebagai ahli keluarga, warga masyarakat, dan pekerja. Menurut Saefuddin dan Ika (2016:20) pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata pembelajar, dan mendorong pembelajar membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, serta pengetahuan yang diperoleh dari usaha peserta didik mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika belajar.

Urutan kegiatan pembelajaran kontekstual menurut Gafur (dalam Priansa, 2019: 284-286) adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran pendahuluan. (2) Penyampaian materi pembelajaran. (3) Pemancingan penampilan peserta didik. (4) Pemberian umpan balik. (5) Kegiatan tindak lanjut. Octavia (2020:19) juga menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kontekstual sebagai berikut : (1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. (2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik yang dianjurkan. (3) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya. (4) Ciptakan masyarakat belajar. (5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran. (6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan. (7) Lakukan penilaian secara objektif/yang sebenarnya.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menetapkan pada model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2019:161). Pengembangan media audio visual berbasis model kontekstual berpedoman dari model pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun prosedur pengembangan media audio visual yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap tiga aspek yaitu: aspek kurikulum, aspek karakteristik peserta didik, dan aspek materi.
2. Tahap *Design* (Perancangan)
Tahap ini bertujuan untuk mengetahui proses rancangan terhadap media audio visual berbasis model kontekstual.
3. Tahap *Development* (Pengembangan)
Tahap ini merupakan tahap produksi nyata dari produk yang telah didesain. Media pembelajaran yang telah dihasilkan yaitu media audio visual yang kemudian akan dikaji oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *design* setelah melalui proses validasi, revisi, dan praktikalitas produk.
4. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan)
Tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada pengembangan model 4D, pada tahap penyebarluasan ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Dalam penelitian ini, tahap *dissemination* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, dalam tahap ini membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu, penelitian ini hanya sampai tahap *development* atau pengembangan.

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu : Kualitatif (Deskripsi) meliputi semua data sesuai dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Dissemination*) berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator instrumen ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *design*.

Kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli design terhadap materi dan tampilan media audio visual. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu instrumen validasi. Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media audio visual berbasis model kontekstual yang dirancang. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh validator. Dalam hal ini peneliti meminta bantuan ahli untuk memvalidasi media audio visual berbasis model kontekstual yang peneliti kembangkan. Instrumen yang digunakan untuk melihat praktikalitas media audio visual yaitu angket kepraktisan untuk pendidik dan peserta didik menggunakan media audio visual berbasis model kontekstual.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan validitas media audio visual yang dikembangkan.. satu Validitas Dalam penelitian ini yang akan dianalisis uji validitas media audio visual berupa komponen penyajian, kelayakan isi, dan aspek bahasa berdasarkan lembar uji validitas dilakukan dengan beberapa langkah untuk mengukur perhitungan dan nilai

akhir hasil validitas digunakan rumus dari Krismadinata, Anwar, dan Junaidi (2021: 93) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Kategori validitas media audio visual berdasarkan nilai akhir yang di dapatkan dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	81 – 100	Sangat valid
2.	61 – 80	Valid
3.	41 – 60	Cukup valid
4.	21 – 40	Kurang valid
5.	0 – 20	Tidak valid

Krismadinata, Anwar, dan Junaidi (2021: 92)

Kedua praktikalitas Menentukan nilai praktikalitas dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Krismadinata, Anwar, dan Junaidi (2021: 93)

$$\text{Nilai Praktis} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Kategori praktikalitas media audio visual berdasarkan nilai yang di dapatkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Praktikalitas

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	81 – 100	Sangat praktis
2.	61 – 80	Praktis
3.	41 – 60	Cukup praktis
4.	21 – 40	Kurang praktis
5.	0 – 20	Tidak praktis

Krismadinata, Anwar, dan Junaidi (2021: 93)

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Dalam mengembangkan media audio visual berbasis model kontekstual ini peneliti memakai model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Pengembangan media audio visual ini merujuk pada analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang kemudian dihasilkan rancangan media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Berdasarkan hasil validasi produk dari tiga orang ahli yang sudah dilakukan, media audio

visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dinyatakan sangat valid sehingga dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar di kelas IV Sekolah Dasar. Produk yang sudah di validasi kemudian dilakukan uji praktikalitas kepada pendidik dan peserta didik, sesuai dengan hasil uji praktikalitas pendidik dan peserta didik media audio visual berbasis model kontekstual dinyatakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terlihat bahwa pengembangan media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu sangat membantu peserta didik dalam belajar. Hal ini terlihat bahwa di saat menggunakan media audio visual berbasis model kontekstual dalam belajar, peserta didik sangat termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media audio visual berbasis model kontekstual ini menyajikan materi berupa gambar dan penjelasan-penjelasan yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar. Pembelajaran dengan memakai media audio visual tidak hanya bisa di dengar tetapi juga bisa dilihat seperti yang telah di kemukakan oleh Riyanto (2018:24-25) bahwa “media audio visual adalah suatu media atau perantara yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan indera pendengaran”.

Pembelajaran dalam media audio visual ini dihadirkan dengan model kontekstual. Penggunaan model kontekstual pada media audio visual ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, karena dengan pembelajaran kontekstual ini peserta didik akan lebih percaya diri untuk mengungkapkan apa yang dialaminya dalam kehidupan nyata, dan membuat peserta didik siap menghadapi masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan pembelajaran kontekstual peserta didik akan lebih mencintai lingkungan, menjaga kelestarian lingkungan yang ada disekitar mereka dan lebih peka terhadap alam. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nurhadi (dalam Rusman 2018:189) bahwa “pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang di ajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”.

Pembelajaran tematik terpadu dalam media audio visual berbasis model kontekstual ini dilakukan dengan mengaitkan antara beberapa mata pelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak terpisah-pisah. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusman (2015:139) bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan”.

Simpulan

Pengembangan media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination. Validitas aspek materi mendapatkan nilai (84,28%), validasi aspek bahasa mendapat nilai (83,33%), dan untuk aspek design memperoleh nilai (86%). Sesuai dengan hasil validasi dari ketiga aspek tersebut diketahui bahwa media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu masuk dalam kategori sangat valid. Praktikalitas dilakukan kepada 2 orang pendidik dengan perolehan nilai rata-rata (91,99%) dan kepada 25 orang peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata (94,50%), artinya media audio visual berbasis model kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu masuk kategori sangat praktis.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak yang telah membantu yaitu Kepala Sekolah tempat dilakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Burhan, Asrul, dkk. 2021. Bahan Ajar Pelatihan Sederhana (untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries). Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Duludu, Ummysalam. 2017. Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta: Deepublish
- Faisal. 2014. Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta: Diandra Creative
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Huda, Asrul, dkk. 2020. Media Animasi Digital Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). Padang: UNP Press
- Ihsan, Haji Fuad. 2010. Dasar-dasar Kependidikan : Komponen MKDK. Jakarta: Rineka Cipta
- Krismadinata, Anwar, dan Junaidi Akbar. 2021. Pengembangan Training KIT Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Kendali Elektronik. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 18 No. 1. Di akses tanggal 27 September 2021
- Krissandi, Apri Damai Sagita, Widharyanto, dan Rishe Purnama Dewi. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis). Jakarta: Penerbit Media Maxima
- Lestari, Arum Tri, Mudzanatun, dan Aries Tika Damayani. 2017. Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 7 No. 3. Di akses tanggal 17 Desember 2021
- Marlina, Elly, Suid, dan Intan Safiah. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hebatnya Cita-citaku di Kelas IV SD Negeri 33 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah. Vol.03 No.01. Di akses tanggal 14 Juni 2021
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. 2017. Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi). Jawa Timur : Media Grafika
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian. Bandung: ALFABETA
- Octavia, Shilphy A. 2020. Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Pratiwi, Wahyu Dewi. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas IV Tema 1 Indahnya Kebersamaan SDN 2 Dragan, Boyolali. Journal of Education, Psychology and Counseling. Vol. 2 No. 2. Di akses tanggal 27 September 2021
- Priansa, Donni Juni. 2019. Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: Pustaka Setia
- Riyanto, Nokman. 2018. 7 Karya 1 Buku. Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera (PGS)
- Rusman. 2018. Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok : Rajawali Pers
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian. Jakarta: Rajawali Pers
- Suryadi, Ahmad. 2020. Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2. Jawa Barat : Jejak

- Susilo, Sigit Vebrianto. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol.6 No.2. Di akses tanggal 31 Juli 2021
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati.2016. *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Wibowo, Hari. 2012. *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media
- Yuanta, Friendha. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. Vol 2. No 2. Di akses tanggal 28 April 2021.