

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN PRINSIP KREATIF DAN
MENARIK DI SEKOLAH DASAR**

Noptario¹, Andi Prastowo²

^{1,2}PGMI UIN Sunan Klajaga Yogyakarta

noptario7@gmail.com¹, andi.prastowo@uin-suka.ac.id²

ABSTRACT

A teacher must be really selective in choosing learning media, of course in choosing learning media it must be based on the needs of students. This study examines the use of audio-visual-based learning media in Mathematics in elementary schools. This study uses qualitative research methods with data collection techniques through interviews, previous research and related articles as reinforcement and reference. While the data analysis technique uses triangulation. Technology-based learning has four basic principles, namely effective and efficient principles, optimal principles, interesting principles and principles of stimulating students' creativity. This study examines more deeply the basic principles of interest and the basic principles of stimulating students' creativity in the use of audio-visual media in Mathematics. Varied learning will increase student learning enthusiasm so that learning objectives can be achieved. For this reason, a teacher must be creative in using interesting and creative learning media, so that students can be enthusiastic in participating in learning. That is why the use of audio-visual-based learning media can make learning varied and not monotonous. Audio-visual-based learning can also stimulate student creativity, this was also conveyed by resource person 1 where addition and subtraction material is analogous to using apples, students think creatively by asking about fruits. For a low grade student, learning something new by asking a teacher like that is considered creative. Of course this cannot be separated from the role of learning media which stimulates students to think creatively.

Keywords: *Audio visual, creative, learning media, interesting, elementary school.*

ABSTRAK

Seorang guru harus benar benar selektif dalam memilih media pembelajaran, tentunya dalam memilih media pembelajaran harus berdasarkan dengan kebutuhan siswa. penelitian ini mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, penelitian sebelumnya dan artikel artikel terkait sebagai penguat dan refrensi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan triangulasi. Pembelajaran berbasis teknologi memiliki empat pinsip dasar, yaitu prinsip efektif dan efesien, prinsip optimal, prinsip menarik dan prinsip merangsang kreativitas siswa. Penelitian ini mengkaji lebih dalam mengenai prinsip dasar menarik dan prinsip dasar merangsang kreativitas siswa pada penggunaan media audio visual di mta pelajaran Matematika. Pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan antusias belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu seorang guru harus kreatif untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, agar siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Itulah mengapa

penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dapat membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis audio visual juga dapat merangsang kretaitas siswa, ini juga disampaikan oleh narasumber 1 dimana materi penjumlahan dan pengurangan yang dianalogikan menggunakan buah apel, siswa berfikir kreatif dengan bertanya mengenai buah-buahan. Untuk sekala siswa kelas rendah mempelajari sesuatu yang baru dengan bertanya ke guru seperti itu sudah termasuk kreatif. Tentu hal itu tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang menstimulus siswa untuk berpikir kreatif.

Kata kunci : Audio visual, kreatif, media pembelajaran, menarik, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di era sekarang ini merupakan sebuah kebutuhan pokok yang harus diperoleh oleh setiap warga negara. Sesuai dengan UUD 1945 Bab XIII pasal 31 ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Sejalan dengan hal itu pendidikan dibagi menjadi dua, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yaitu jalur pendidikan yang dibuat secara sistematis, terstruktur dan berjenjang. Pendidikan formal merujuk pada sekolah terikat legalitas dan formal. Pendidikan dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan perguruan tinggi. (Media 2022) jadi setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan formal maupun informal sejalan dengan UUD 1945 yang menjadi acuan kita dalam berbangsa dan bernegara.

Pada era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang dalam bidang pendidikan. Gelombang transformasi tersebut menjadi salah satu elemen dari terciptanya kerangka berpikir serta kebijakan industri baru, misalnya

konsep Revolusi Industri 4.0, Industri Internet, dan Made in China 2025. Kecanggihan teknologi Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI) dan robotik pada sektor industri telah membawa perubahan signifikan kepada masyarakat Fukuyama 2018. (Lestari 2022)

Perkembangan media teknologi dan informasi menjadi landasan utama serta yang melatar belakangi abad 21. Abad 21 memperkenalkan manusia pada sistem yaitu teknologi seperti internet yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan internet terkhusus Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam penggunaanya dalam mencari informasi. Penggunaan teknologi harus digunakan sebenar-benarnya agar dapat mewujudkan manusia yang cerdas.. (Tarmidzi 2019) Dengan berkembangnya teknologi, guru harus mampu mengaplikasikan kedalam media pembelajaran, sehingga media pembelajaran tidak hanya terpaku menggunakan media pembelajaran konvensional.

Seiring berjalanya waktu, teknologi yang kian berkembang lambat laun mulai masuk kedunia

pendidikan. Dizaman yang semakin cepat ini tentunya manusia berlomba lomba untuk menemukan sesuatu yang baru, itulah salah satu alasan mengapa perlu peningkatan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era yang semakin cepat ini. (Vemsii 2019) Media pembelajaran mengambil peran penting, sebagai salah satu faktor fundamental dalam dunia pendidikan tentu perlu peningkatan kualitas media pembelajaran, agar siswa dapat memahami materi secara utuh.

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran berbasis audio visual. Salah satu faktor utamanya karena pembelajaran berbasis audio visual dapat membuat siswa lebih konsentrasi dalam belajar. Penggunaan materi yang terdapat pada media audio visual umumnya memiliki durasi 7 sampai dengan 10 menit akan mampu merangsang aktifitas dan merangsang pengembangan kemampuan siswa dalam merekonstruksi pengetahuan awal dengan pengetahuan yang didapat saat pembelajaran berlangsung. (Susilo 2020) Hal inilah yang kemudian menjadi alasan peneliti untuk tertarik meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual berdasarkan prinsip menarik dan kreatif.

Prinsip dasar pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah Prinsip Efektif dan efisien, prinsip optimal, prinsip menarik dan prinsip merangsang kreativitas berpikir siswa. Penelitian ini mengambil prinsip kreativitas dan prinsip menarik

diantara prinsip prinsip dasar pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. (Fizatin, 2021.) prinsip dasar yang sesuai pada media audio visual adalah prinsip kreativitas dan prinsip menarik.. (merdeka 2016) Dimana pembelajaran yang bervariasi/tidak monoton akan membuat siswa menjadi antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran sangatlah berperan penting. Peran seorang guru salah satunya adalah membina karakter seorang siswa menjadi insan yang baik. Oleh sebab itu guru harus mampu memastikan siswa dapat mengkonsumsi materi pembelajaran dengan sempurna. variasi pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh guru di kelas agar siswa tidak bosan belajar di dalam kelas.. (Yestiani and Zahwa 2020) Guru adalah sosok panutan bagi seorang siswa oleh sebab itu peranan seorang guru dalam proses belajar mengajar sangatlah penting.

Paradigma berfikir guru dengan gaya berfikir lama sudah selayaknya di ubah, pembelajaran yang monoton akan berdampak pada antusias siswa yang kurang maksimal. Itulah mengapa guru harus dituntut kreatif dalam mengajar agar bisa membuat pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar. Pada era digital seperti sekarang ini banyak sekali cara agar pembelajaran bisa menyenangkan dan menarik untuk dipelajari oleh siswa, tergantung bagaimana cara guru dikelas membungkus materi pembelajaran dengan menggunakan media media yang kreatif dan

menarik. Pembelajaran berbasis audio visual misalnya dimana guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan media infokus agar siswa dapat melihat secara langsung dan mampu menganalogikan materi dengan kehidupan sehari-hari..(Nurgiansah 2022) Dengan tujuan siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengembangan media audio - visual pada pembelajaran Matematika. (Nurfadhillah 2021) Media audiovisual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar

dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa.(Riyadi 2015) . Media audio visual pada umumnya menggunakan Laptop, infokus dan speaker. Biasanya guru menyiapkan bahan ajar berupa video tutorial, power point, film dll.

Pada mata pelajaran Matematika guru dituntut harus extra keras berpikir agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu guru juga harus bisa merubah *mindset* siswa agar berpikir bahwa pelajaran Matematika bisa menjadi asyik dan menyenangkan. Inilah yang menjadi acuan dasar penulisan artikel ini, karena sangat sering ditemui siswa yang kurang antusias saat mata pelajaran Matematika. (Muklesi 2015) Oleh sebab itu guru harus paham teknologi dan mampu mengikuti zaman yang sudah canggih ini.

standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan artinya peserta didik harus : memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. ("Permendiknas No 22 2006.) Selain itu siswa juga harus menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika. Siswa juga dituntut harus bisa memecahkan masalah yang

meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Dan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Serta memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

kemampuan kemampuan tersebut bisa diwujudkan apabila guru dapat menguasai siswa, dapat menguasai materi pembelajaran dan tentunya tepat dalam memilih media pembelajaran. Pembelajaran yang bervariasi tentunya dapat membuat siswa tidak jenuh dalam belajar. (Yestiani and Zahwa 2020) Guru harus mengimbangi pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang berbeda beda, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir dengan antusias dan menyenangkan.

Pada penelitian sebelumnya yang di tulis oleh sigit pebrianto susilo dengan judul penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. bahwa Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual

memberikan dampak yang sangat signifikan bagi siswa. Dampak yang sangat terasa adalah berkenaan dengan motivasi belajar siswa. Penggunaan media audio visual mampu membangkitkan motivasi belajar siswa untuk senantiasa meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. (Susilo 2020,) penelitian tersebut terfokus kepada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada prinsip menarik dan prinsip kreatif dengan mata pelajaran yang berbeda.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran yang cocok dan menarik untuk diajarkan kepada siswa, agar siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan bisa menerima secara utuh materi yang diajarkan. Selain itu diharapkan juga siswa secara tidak langsung mengerti teknologi dengan cara melihat media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Agar perspektif siswa tidak hanya memandang teknologi sebagai alat untuk bermain game saja, tetapi bisa digunakan untuk belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan Data pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan dua orang informan, yaitu dua orang guru dengan instansi yang berbeda di kota yang berbeda. Wawancara dilakukan melalui aplikasi whatsapp dengan menggunakan telepon whatsapp. Narasumber diambil dua orang agar memastikan data bersifat akurat dan dapat dipertanggung

jawabkan. Selain itu teknik pengumpulan data pada penelitian ini juga menggunakan penelitian terdahulu dan pendapat para ahli sebagai penguat dan referensi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media audio visual berdasarkan prinsip menarik dan prinsip kreatif. Dimana sudah dijelaskan dilatar belakang bahwasanya pembelajaran yang bervariasi akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Manfaatnya langsung bisa dirasakan oleh siswa dan guru yang menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu materi yang disampaikan tentunya bisa di analogikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan siswa tidak hanya paham dengan materi saja, tetapi bisa mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Prinsip menarik

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa media pembelajaran merupakan faktor utama yang bersifat fundamental dalam dunia pendidikan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual dan verbal. (Nurfadhilah 2021) apabila ditinjau dari manfaatnya media pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah dan dapat memberikan penyajian pendidikan lebih luas (Pakpahan 2020)

Media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran. (Batubara 2021,) di era yang sudah sangat maju ini banyak sekali media media yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Artinya dalam upaya variasi pembelajaran banyak sekali opsi media yang bisa dipakai untuk di aplikasikan di kelas. Guru dituntut untuk mampu memilih media yang masih relevan dan tidak relevan lagi digunakan pada saat ini. Dan tentunya guru juga harus mampu memilih media yang tepat sesuai dengan penggolongan kelas tinggi dan kelas rendah. Karena siswa kelas tinggi dan siswa kelas rendah memiliki masalah yang berbeda, artinya media yang digunakan pun juga harus berbeda. Menurut narasumber 1, pemilihan media di kelas tinggi relatif lebih mudah dibandingkan memilih media di kelas rendah. Karena tingkat penalaran siswa kelas tinggi sudah lumayan tinggi dibandingkan tingkat penalaran siswa di kelas rendah. Artinya materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran apa saja relatif mampu di serap dan dikonsumsi oleh siswa kelas tinggi, berbeda dengan siswa kelas rendah

dimana media yang digunakan harus benar benar efektif agar siswa tidak kebingungan dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut narasumber 2 pada penelitian ini, media pembelajaran audio visual bisa dipakai di semua tingkatan, mulai dari siswa kelas tinggi hingga siswa kelas rendah. Hal ini karena media pembelajaran berbasis audio visual yang mirip dengan televisi yang sering dilihat oleh siswa di rumah.

Media pembelajaran berbasis audio visual menurut narasumber 1 masuk ke dalam prinsip menarik. Karena siswa lebih senang untuk melihat konten berupa audio visual dibandingkan mendengarkan materi menggunakan metode ceramah. Tetapi media pembelajaran juga harus divariasikan agar pembelajaran tidak monoton. Seiring dengan itu menurut narasumber 2 lagi lagi kembali ke guru yang langsung berhadapan dengan siswa, walaupun pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual tetapi materi yang diajarkan guru tidak sesuai dengan yang diinginkan siswa, maka siswa tidak akan antusias mengikuti pembelajaran.

Prinsip dasar Menarik dalam media audio visual dapat dilihat dari keingintahuan yang lebih pada diri siswa. Pembelajaran yang tidak menarik tentunya tidak akan memancing keingintahuan yang lebih, dan akan berjalan membosankan serta kontra produktif untuk pembelajaran.(Fizatin, 2021.). pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 narasumber 1 mengatakan bahwa media audio visual sangat berdampak

terhadap siswa. Dimana menurut narasumber 1 siswa menjadi lebih memperhatikan pembelajaran, dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti saat materi penjumlahan dan pengurangan yang dianalogikan dengan apel, dimana siswa lebih mudah untuk menangkap pembelajaran yang diajarkan karena langsung melihat secara langsung apel yang bertambah dan berkurang. Selain itu siswa juga lebih mudah membedakan antara bilangan puluhan dan bilangan satuan karena siswa melihat secara langsung objek yang dihitung. Begitu juga menurut narasumber 2 pada mata pelajaran kelas 3 pada materi pengukuran waktu, berat dan panjang. Dimana guru tidak perlu membuat media berupa alat peraga jam, meteran dan timbangan. Akan tetapi guru hanya menunjukan kepada siswa melalui media audio visual, bisa berupa gambar saja ataupun video.

Menurut narasumber 1 siswa di kelasnya lebih memahami pembelajaran karena media yang digunakannya dapat menarik perhatian siswa. Perhatian siswa tertuju ke video singkat yang memuat isi materi materi didalamnya. Hal ini tidak lepas dari peran guru yang mampu membungkus bahan ajar agar dapat menarik bagi siswa. Pemilihan bahan ajar sangat penting . menurut andi prastowo kapan lagi pendidikan akan maju jika para pendidik sudah mengalami kemiskinan motivasi untuk mengembangkan diri. Dalam upaya menjadikan pembelajaran menjadi menarik seorang guru harus bisa mengembangkan diri dan berani

keluar dari zona nyamanya dengan mengubah bahan ajar konvensional ke bahan ajar inovatif. (Prastowo 2011) guru dilapangan dituntut memilih bahan ajar mana yang dapat menarik, efektif, optimal dan dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Prinsip merangsang kreatifitas siswa

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi tentu saja diharapkan pelajar mampu menumbuhkan kreativitas di dalam diri siswa. Seorang anak yang mempunyai kreativitas tinggi tentunya berbeda dengan pelajar yang mempunyai kreativitas rendah. Pelajar yang mempunyai kreativitas tinggi tentunya akan mampu menyelesaikan permasalahan dengan cepat dan tanggap terhadap permasalahan yang muncul. Sedangkan peserta didik yang berkreativitas rendah terlihat kurang menanggapi permasalahan dalam pembelajaran. Peserta didik yang kurang kreatif tidak akan bisa dengan cepat menyelesaikan tugas, dan apabila kesulitan dalam membuat tugas pelajar tersebut hanya akan bertanya kepada siswa lain dikelasnya untuk mencontoh.

Dalam media audio visual memuat beberapa prinsip dasar pembatik salah satunya yaitu prinsip kreativitas dimana dalam pembelajaran berbasis audio visual ini, dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Seperti yang dikatakan oleh narasumber 1 dimana saat menerangkan materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan video pembelajaran dimana penjumlahan dan pengurangan

dianalogikan dengan menggunakan buah apel. Saat belajar ada seorang siswa yang bertanya-tanya mengenai buah apel. Hal ini merupakan nilai tambah dalam pembelajaran, dimana siswa tidak hanya paham materi penjumlahan dan pengurangan tetapi memahami juga seputar buah apel. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual merangsang daya kreatif siswa untuk bertanya seputar dunia buah-buahan.

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (apritude) dan ciri sikap atau perasaan/ non-kognitif (non-aptitude). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri sikap atau perasaan (non-kognitif) meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kedua ciri kreativitas ini merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan (Muqodat 2015)

Untuk anak kelas rendah tentu menemukan sesuatu yang baru di hidupnya dengan cara belajar sendiri bisa dikatakan kreatif. (Dewi 2017) Siswa yang mampu mengembangkan pemikirannya di luar materi yang diajarkan oleh guru juga bisa dikatakan siswa yang kreatif. Hal ini sejalan dengan yang ada di lapangan. Dimana menurut narasumber 1 biasanya siswa dikelasnya tidak banyak yang bertanya mengenai materi dan cenderung menerima saja materi yang diajarkan oleh guru. Berbeda saat menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, siswa lebih intens bertanya ke guru bahkan tidak

sedikit siswa bertanya diluar materi yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki empat prinsip dasar yaitu prinsip efektif, prinsip optimal, prinsip menarik dan prinsip merangsang kreatifitas siswa. pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan daya tarik tersendiri untuk siswa. Media pembelajaran berbasis audio visual memiliki daya tarik yang dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga dibenarkan oleh kedua narasumber pada penelitian ini, dimana narasumber merasa siswa di kelasnya lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas karena media yang digunakan tidak monoton dan bervariasi.

Media pembelajaran berbasis audio visual juga dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif. Dimana menurut kedua narasumber siswa di kelasnya jadi lebih sering bertanya-tanya seputar materi yang diajarkan dan tidak sedikit pertanyaan yang diajukan pun diluar materi dan berfokus pada penganalogian di materi pembelajaran. seperti yang dikatakan oleh narasumber 1 dimana siswa yang melihat materi penjumlahan dan pengurangan yang dianalogikan dengan buah apel, dimana ada beberapa siswa bertanya mengenai buah buahan. Hal ini sepiantas memang seperti keluar dari materi pembelajaran, tetapi jika dikaji lebih jauh untuk siswa kelas rendah

mampu bertanya diluar materi seperti itu bisa dikategorikan siswa yang kreatif. Semoga kedepan pendidik dapat lebih mengupgrade media pembelajaran lagi, agar siswa dapat lebih mudah menangkap pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Dewi, Helvin Riana. 2017. "Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Inkuiri Terbimbing Berbasis STEM." *Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*,
- Fizatin, Nisa. 2021. "Prinsip-Prinsip Penggunaan/Implementasi TIK Pada Dunia Pendidikan." *Umsida Eprintz*.
- Lestari, Alimah. 2022. "Variasi Mengajar Berbasis Teknologi, Informasi Dan Komunikasi." *jurnal madani institute*, no 1, 11.
- Media, Kompas Cyber. 2022. "Apa Itu Pendidikan Formal" *KOMPAS.com*. September 2.
- Merdeka, dian. 2016. "Menulis Puisi Dengan Teknik Pembelajaran Yang Kreatif." *February*.
- Muklesi, Eshi. 2015. "Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jupendas vol 2 no 2 (September)*.
- Muqodat, Idat. 2015. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Metode Didaktik*, January.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. "Pengembangan Media Audio

- Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol 3 (April).
- Nurgiansah, T. Heru. 2022. “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, et al. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Permendiknas-No-22-Tahun-2006-Standar-Isi.Pdf.” n.d. Accessed September 30,
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo 2012. *Metode Penelitian Kualitatif: Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Riyadi, Slamet. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Unsiska* vol 3 no 2 (November).
- Susilo, Sigit. 2020. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 6 (July).
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Tarmidzi, Ahmad. 2019. “Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi.” *Magistra* Vol 10 (June).
- Vemsii, Damopoli. 2019. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat.” *Algoritma Journal Of Mathematics Education (Ajme)* Vol 1 No 2:
- Yestiani, Dea Kiki, And Nabila Zahwa. 2020. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Fondatia* 4 (1):