

Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual pada Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar

Exwan Andriyan Verrysaputro^{1*}, Aoulia Indah Agysti², Dhiya Nabilah Putri³

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia^(1,3)

Universitas Wijayakusuma, Purwokerto, Indonesia⁽²⁾

*Corresponding Author : exwan.andriyan@unsoed.ac.id

ARTICLE INFO ABSTRACT

Article History

Submitted:

22 Januari 2025

Revised:

11 Februari 2025

Accepted:

17 March 2025

Keywords

Media pembelajaran,
Audio visual,
Kampus mengajar,
Hasil belajar,
Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa di SD N 2 Tanjung, ditemukan data bahwa 55% siswa kelas V tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum belajar. Sehingga dibutuhkan cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual. Pada penelitian ini peneliti ingin menganalisis pemanfaatan media pembelajaran audio visual pada program kampus mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan kampus mengajar. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tanjung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner dan wawancara. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, verifikasi/menarik kesimpulan dan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa pada saat mengikuti kegiatan kampus mengajar mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan yakni sebesar 81,89 %. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Sekolah Dasar 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 N 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 N 2 Tanjung diharapkan dapat mengakomodasi gaya belajar siswa dengan lebih baik, meningkatkan motivasi, dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Namun, meskipun potensialnya besar, implementasi media pembelajaran audio visual tidak serta merta berjalan tanpa tantangan. SD N 2 Tanjung 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 (Bahri Arifin et al., 2020).

Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual di SD N 2 Tanjung diintegrasikan secara seimbang dalam kurikulum. Perencanaan yang matang perlu dilakukan agar media tersebut tidak hanya menjadi hiasan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi dasar yang diinginkan. Evaluasi secara berkala juga penting untuk mengukur dampak dan efektivitas penggunaan media tersebut terhadap pencapaian pembelajaran siswa (Mayoli & Tamrin, 2024).

Dengan memperhatikan latar belakang ini, diharapkan SD N 2 Tanjung dapat merancang dan mengimplementasikan pemanfaatan media pembelajaran audio visual dengan baik, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian akademis siswa kelas V (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 (Mubarak 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 N 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 N 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 N 2 Tanjung, dengan sampel penelitian sebanyak 20 siswa. Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan kuisisioner dan wawancara. Kuisisioner 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 (Rahardjo, 2017).

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 SDN 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 & Kasrیمان, 2022). Program kerja ini dilaksanakan satu kali selama penugasan kampus mengajar dan sudah dilaksanakan pada 9 Oktober 2023 dengan sasaran semua siswa kelas 5 SDN 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

Hasil *Pretest* Numerasi pada bagian persentase 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%.



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.

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).

KESIMPULAN

Media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang memanfaatkan aspek suara dan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang kompetensi numerasi. Peningkatan hasil belajar siswa terhitung sebesar 81.89% angka tersebut tergolong dalam kategori yang sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut didukung oleh pendapat guru dan kepala sekolah di SD N 2 Tanjung yang menyatakan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

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>.
- Bahri Arifin, M., Yulinda Ari Wardani, dan, Mulawarman, U., & Kalimantan Timur, S. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi Pada Siswa Kelas Vii Smp The Development of Audio-Visual Media Using Contextual Teaching and Learning (CTL) in the Learning of Writing Narrative Paragraph for Class VII Students of Junior High School*. 3, 373–384. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/146>.
- 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.
- MR, M. I. F. (2017). Manajemen Pondok Pesantren Dalam Menjawab Tantangan Modernitas: Studi Multisitus di Pondok Pesantren Lirboyo dan Pondok Pesantren Al-Falah Kediri. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.1.67-88>
- MR, M. I. F. (2019). Learning Patterns of Deaf Students in Islamic Religious Studies. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3821>
- MR, M. I. F., Anam, A. M., Agustinova, D. A., Prasastiawati, D., Awal, F. R. N., & Yacob, N. H. (2024). Community-based Islamic education: Democratizing learning through local wisdom. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i2.76362>
- MR, M. I. F., & Widiastuti, A. (2024). Pendidikan Sociopreneur Komunitas Muslim: Integrasi Nilai Islam dan Kewirausahaan Sosial. UNY Press. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=qs3egR0AAAJ&sortby=pubdate&authuser=1&citation_for_view=qs3egR0AAAJ:eQOLeE2rZwMC
- MR, M. I. F., Widiastuti, A., & Widodo, S. F. A. (2024). Sekolah Yang-Eyang Modeling For Grandchild Caregiving: A Lesson From East Java, Indonesia. <https://iceri.uny.ac.id/sites/iceri.uny.ac.id/files/download-file/Prosiding%20ICERI%202024.pdf>
- 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>.