



PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN LOSARI LOR 03 KABUPATEN BREBES

UMI HANI, FERINA AGUSTINI, FINE REFFIANE

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang

Informasi Artikel

Dikirim: 25 Januari 2021

Direvisi: 7 April 2021

Diterima: 10 Agustus 2021

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar, Pembelajaran E-Learning, Media Audio Visual*

Abstract

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis media *Audio Visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan model *Pre Experimental Design* bentuk *one group pretest-posttest design*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan akhir lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor keaktifan awal ($80,5 > 40,545$). Dan hasil rata-rata skor keaktifan akhir dari angket yang diisi oleh orang tua siswa lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor keaktifan awal ($80,454 > 40$). Hasil analisis uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 28,234 dan t_{tabel} sebesar 1,717 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $28,234 > 1,717$. Dan hasil perhitungan uji-t angket orang tua siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 24,698 dan t_{tabel} sebesar 1,717, yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $24,698 > 1,717$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang sangat penting untuk kelangsungan hidupnya dimasa sekarang dan dimasa depan. Guru dan peserta didik merupakan unsur terpenting dalam pendidikan. Peserta didik sebagai subyek dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan guru sebagai fasilitator belajar yang mampu membimbing peserta didiknya untuk belajar lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ary H. Gunawan (dalam Hamdani, 2011:17) menyatakan pendidikan merupakan interaksi antara guru dan siswa. Menurut Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kurikulum SD menyatakan bahwa kurikulum 2013 mengembangkan pola pikir pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, pola pembelajaran sendiri menjadi belajar kelompok, dan pola pembelajaran pasif menjadi belajar aktif. Aktif atau tidaknya peserta didik dalam

pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur hasil belajar yang akan dicapai peserta didik dalam suatu proses belajar. Untuk mewujudkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, perlu diciptakan situasi dan kondisi yang mendukung terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 ini kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas I sampai VI menggunakan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2015:139). Aktif atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur hasil belajar yang akan dicapai peserta didik dalam suatu proses belajar. Untuk mewujudkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, perlu diciptakan situasi dan kondisi yang mendukung terhadap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataan, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga masih kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dengan cepat. Perkembangan tersebut juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan di Indonesia dalam proses pengajaran dan pembelajarannya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mengemas, menampilkan dan mempermudah guru memberi materi ajar kepada siswanya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat berkembang saat ini pembelajaran dapat dilakukan dimana saja atau disebut dengan pendidikan jarak jauh. Dalam praktiknya, pendidikan jarak jauh diidentikan dengan *e-learning*. *E-Learning* merupakan istilah yang generik dan luas yang menjelaskan tentang penggunaan berbagai teknologi elektronik untuk menyampaikan pembelajaran (Prawiradilaga, 2013:34). Pelaksanaan *e-learning* juga membutuhkan sebuah media agar lebih memudahkan dan memaksimalkan jalannya *e-learning*. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013:7).

Pada kurikulum 2013 sudah dijelaskan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik, dan pembelajaran dalam kurikulum 2013 memerlukan kreativitas guru agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. Namun dalam pembelajaran masih bersifat konvensional, kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi, dan belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang modern. Sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung kurang aktif dan lebih tertarik ngobrol dengan temannya. Sebagai salah satu aspek terpenting dalam proses belajar aktif merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu proses belajar (Kompri, 2017:257).

Sebagai salah satu upaya meningkatkan keaktifan peserta didik, perlu dikembangkan proses pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang asik dengan temannya sendiri saat berlangsungnya pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:14) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2017:110)

menyatakan bahwa dengan menggunakan desain ini maka terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai posttes (sesudah diberi perlakuan)

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes sejumlah 22 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017:122) menyatakan bahwa *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengisian angket dilakukan sebanyak dua kali, yaitu angket keaktifan awal dan keaktifan akhir. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan uji normalitas data awal. Dan teknik analisis data akhir yaitu uji normalitas data akhir dan uji hipotesis (uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 4.1 Rekapitulasi data hasil keaktifan awal dan keaktifan akhir siswa

Keterangan	Keaktifan Awal	Keaktifan Akhir
Skor terendah	32	63
Skor tertinggi	49	89
Persentase kenaikan	39,95 %	

Dari tabel 4.1 didapat rata-rata nilai keaktifan awal sebesar 40,545 dengan dinyatakan 9 siswa cukup aktif dan 13 siswa kurang aktif. Dan setelah siswa diberikan perlakuan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* rata-rata nilai keaktifan akhir siswa naik menjadi 80,5 dengan 9 siswa aktif dan 13 siswa sangat aktif. Persentase kenaikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* yaitu 39,95%. Kesimpulan dari penjelasan data hasil diatas dapat diketahui bahwa keaktifan belajar awal siswa reaktif masih rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa.

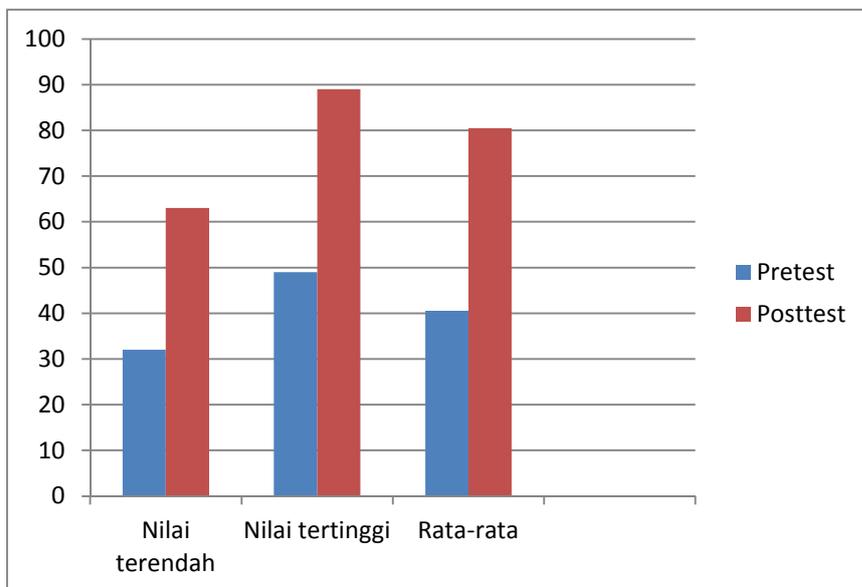
Pada data hasil keaktifan awal dan keaktifan akhir angket yang diisi oleh orang tua/wali siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2 Rekapitulasi data hasil keaktifan awal dan keaktifan akhir angket yang diisi oleh orang tua/wali siswa

Keterangan	Keaktifan Awal	Keaktifan Akhir
Skor terendah	32	66
Skor tertinggi	49	89
Rata-rata	40	

Dari tabel 4.2 didapat nilai rata-rata nilai keaktifan awal sebesar 40 dengan dinyatakan 9 siswa cukup aktif dan 13 siswa kurang aktif. Dan setelah siswa diberikan perlakuan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* rata-rata nilai keaktifan akhir siswa naik menjadi 80,454 dengan 10 siswa aktif dan 12 siswa sangat aktif. Persentase kenaikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* yaitu 40,454%. Kesimpulan dari penjelasan data hasil diatas dapat diketahui bahwa keaktifan belajar awal siswa reaktif masih rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa.

Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini :

**Diagram 4.1** Data hasil penelitian siswa

Data hasil dari keaktifan awal dan keaktifan akhir angket yang diisi oleh orang tua/wali siswa juga dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

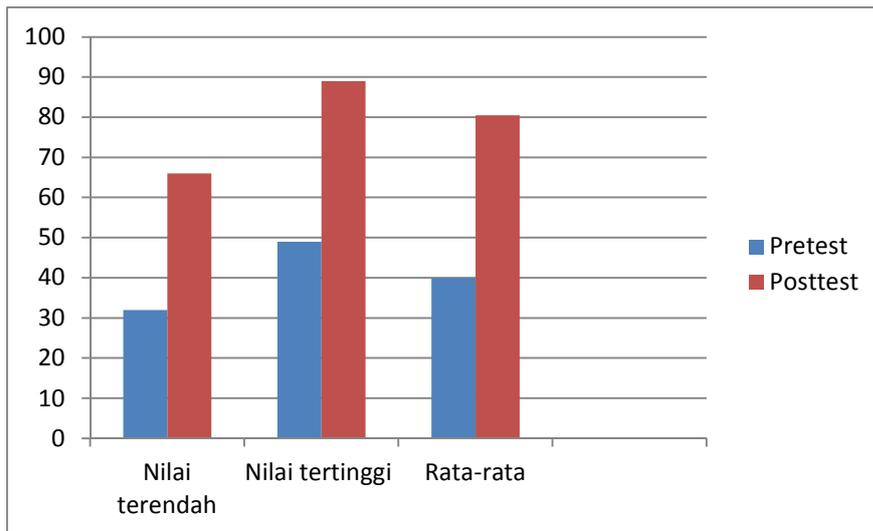


Diagram 4.2 Data hasil penelitian orang tua siswa

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Losari Lor 03 Kabupaten Brebes. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun peajaran 2020/2021. Pada penelitian ini peneliti memilih pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* yang diterapkan pada kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V. Peneliti memilih materi pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 dan 5. Penelitian berlangsung dari tanggal 3 sampai 8 oktober dilakukan secara online.

Pertemuan pertama pada tanggal 3 Oktober 2020 peneliti memberikan *pretest* berupa link google formulir angket keaktifan belajar awal untuk siswa dan untuk diisi orang tua/wali siswa serta membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk siswa. Pertemuan kedua dan ketiga pada tanggal 5 dan 6 Oktober 2020 peneliti membagikan link video pembelajaran melalui grup Whatsapp. Selanjutnya pertemuan keempat pada tanggal 8 Oktober 2020 peneliti memberikan *posttest* berupa link google formulir angket keaktifan belajar akhir siswa dan untuk diisi oleh orang tua/wali siswa serta lembar wawancara untuk siswa dalam bentuk google formulir. Yang terakhir peneliti memberikan link google formulir lembar wawancara tentang keaktifan belajar siswa kepada guru kelas V.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *pre-experimental designs* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes dengan jumlah siswa sebanyak 22 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan/

Pada tahap pertama penelitian, peneliti melakukan uji normalitas awal dengan menggunakan data dari keaktifan awal (*pretest*). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa nilai keaktifan awal siswa kelas V SDN Losari Lor 03 berdistribusi normal karena dari hasil perhitungan diperoleh $L_0 = 0,130$ dan $L_{tabel} = 0,188$, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 22$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,130 < 0,188$ sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil yang diperoleh dari nilai keaktifan awal yang diisi oleh orang tua/wali siswa juga berdistribusi normal karena dari hasil perhitungan diperoleh $L_0 = 0,109$ dan $L_{tabel} = 0,188$, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 22$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,109 < 0,188$ sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pada tahap akhir peneliti kembali melakukan uji normalitas dengan menggunakan data dari keaktifan akhir. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa nilai keaktifan akhir angket siswa kelas V SDN Losari Lor 03 berdistribusi normal karena dari hasil perhitungan diperoleh $L_0 = 0,133$ dan $L_{tabel} = 0,188$, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 22$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,133 < 0,188$ sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil yang diperoleh dari nilai keaktifan akhir siswa yang diisi oleh orang tua/wali siswa juga berdistribusi normal karena dari hasil perhitungan diperoleh $L_0 = 0,145$ dan $L_{tabel} = 0,188$, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 22$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,145 < 0,188$ sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil penelitian dengan menggunakan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* menunjukkan bahwa rata-rata data keaktifan awal siswa kelas V yaitu 40,545. Jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria cukup aktif 9 siswa dan yang termasuk dalam kriteria kurang aktif 13 siswa dari jumlah 22 siswa. Jika diubah dalam bentuk persentase maka siswa dengan kriteria cukup aktif 41% dan siswa kurang aktif 59%. Dan pada keaktifan awal yang diisi oleh orang tua/wali siswa diperoleh rata-rata 40. Jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria cukup aktif 9 siswa dan yang termasuk dalam kriteria kurang aktif 13 siswa dari jumlah 22 siswa. Jika diubah dalam bentuk persentase maka siswa dengan kriteria cukup aktif 41% dan siswa kurang aktif 59%.

Dari penjelasan diatas, diketahui bahwa rata-rata keaktifan awal dan keaktifan akhir siswa terdapat perbedaan. Hal tersebut juga dibuktikan dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 28,234 dengan distribusi uji t diperoleh $db = N-1 = 22-1 = 21$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,717. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $28,234 > 1,717$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis media *audio visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes. Dan berdasarkan rata-rata perhitungan rata-rata keaktifan awal dan keaktifan akhir siswa yang diisi oleh orang tua/wali siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 24,698 dan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 22-1 = 21$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,717. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $24,698 > 1,717$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis media *audio visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes.

Selain data hasil penelitian diatas, hasil penelitian ini juga didukung oleh pengisian lembar wawancara yang dijawab oleh siswa dan guru kelas V. Dari lembar wawancara yang dijawab oleh siswa, dapat disimpulkan dari jawaban siswa rata-rata siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan dilaksanakannya pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual*. Dan dari jawaban wawancara guru kelas V yaitu Bapak Muhajirin, S.Pd. menyatakan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual*, siswa menjadi lebih aktif. Menurut Bapak Muhajirin, S.Pd. dibuktikan dengan hasil LKPD dan rangkuman dari siswa selama mengikuti pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual*. Menurutnya, setelah mengamati dan mendengarkan guru dalam video pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam menemukan pengetahuan baru, siswa menjadi lebih aktif dalam merangkum materi pembelajaran, mengerjakan lembar kerja peserta didik, dan siswa menjadi lebih berani menunjukkan karya di grup Whatsapp.

Penelitian tentang pembelajaran *e-learning* pernah dilakukan oleh Maya Rahmatia (2017) adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil penelitian yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,8 \geq 2,042$, sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kemampuan siswa menyelesaikan soal tes yang berhasil yaitu 78,12%. Terbukti penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Rikizaputra (2020) adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian yaitu rerata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,612 dan rerata pada kelas control adalah 0,486 sedangkan rerata N-Gain motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,39 dan pada kelas kontrol hanya 0,27. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control dari uji t yang dilakukan. Dari hasil penelitian tersebut terbukti adanya pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap hasil dan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dessy Setyowati (2019) adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian yaitu penelitian secara deskriptif dan secara inferensial menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran seni tari tradisional Lumense memiliki rata-rata sebesar 47,649; (2) Hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran seni tari tradisional Lumense memiliki rata-rata sebesar 82,92; (3) Hasil belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata sebesar 46,94; (4) Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata sebesar 68,19; dan (5) Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari daerah kelas VIII SMP Negeri 16 Poleang Tengah. Penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Tari Tradisional Lumense Kelas VIII SMP Negeri 16 Poleang Tengah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari 03 Kabupaten Brebes.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* yang diisi siswa kelas V yaitu 40,545. Dari jumlah siswa 22, terdapat siswa yang cukup aktif sejumlah 9 siswa dan yang kurang aktif sejumlah 13 siswa. Jika diubah dalam persentase maka yang cukup aktif 41% dan yang kurang aktif 59%. Dan pada angket keaktifan awal siswa yang diisi oleh orang tua/wali siswa diperoleh rata-rata 40. Dari jumlah siswa 22, terdapat siswa yang cukup aktif sejumlah 9 siswa dan yang kurang aktif sejumlah 13 siswa. Jika diubah dalam persentase maka yang cukup aktif 41% dan yang kurang aktif 59%.

Dibuktikan dalam pengujian hipotesis dari data siswa yang menyatakan bahwa nilai t_{hitung} 28,234 dan t_{tabel} 1,717 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $28,234 > 1,717$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari perhitungan data yang diisi orang tua/wali siswa menyatakan bahwa nilai t_{hitung} 24,698 dan t_{tabel} 1,717 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $24,698 > 1,717$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Losari Lor 03 Kabupaten Brebes.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan keaktifan siswa.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dan sungguh-sungguh agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

3. Bagi peneliti lain

Pembelajaran *E-Learning* berbasis media *Audio Visual* dapat dikembangkan dengan memberikan variasi yang berbeda, dan dapat melanjutkan penelitian dengan cakupan tujuan belajar yang lebih luas tidak terbatas pada keaktifan belajar saja

DAFTAR PUSTAKA

- Setyowati, D., Al Rasyid, H., & Ramansyah, W. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI PEJAGAN 1. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 11(1), 92-100.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kompri. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, Referensi.
- Prawiradilaga, D. S. (2013). *Mozaik teknologi Pendidikan: E-learning [Educational Technology]*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- A'yun, Q., Sujiwo, D. A. C., & Hidayatullah, A. W. (2019). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Mahasiswa Teknik Informatika. *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 4(1), 27-35.
- Rikizaputra, R., & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Rusman, R. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada..
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta..