

Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Masa Pandemi Covid-19

Nurhasanah

Program Studi PGMI IAIN Bengkulu, Indonesia

* Correspondence: ✉ nur.hasanah28121998@gmail.com

 <http://dx.doi.org/10.29300/jpe.v2i2.3703>

Abstrak	Article Info
Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui proses belajar di masa pandemi Covid 19 SDN 169 Seluma . 2) untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media audio visual pada proses pembelajaran khususnya Ipa di masa pandemi Covid 19 SDN 169 Seluma. 3) untuk kendala yang di temui dalam memanfaatkan media audio visual dalam proses belajar di SDN 169 Seluma. 3) untuk mengetahui bagaimana solusi atau upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam pemanfaatan media audio visual di masa pandemi Covid-19 SDN 169 Seluma. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data.	Riwayat Artikel Diterima: 06-08-2022, Direvisi: 21-09-2022, Disetujui: 30-11-2022. Kata kunci: Media Audio Visual; Pembelajaran IPA; Pandemi Covid-19
Abstract <i>The objectives to be achieved in this study are 1) to find out the learning process during the Covid 19 pandemic at SDN 169 Seluma. 2) to find out how the utilization of audio-visual media in the learning process, especially science and technology during the Covid 19 pandemic at SDN 169 Seluma. 3) for the obstacles encountered in utilizing audio-visual media in the learning process at SDN 169 Seluma. 3) to find out how solutions or efforts are made to overcome the obstacles encountered in the utilization of audio-visual media during the Covid-19 pandemic at SDN 169 Seluma. This research uses a descriptive qualitative approach. The techniques used in this research are interview, observation, and documentation techniques. Data analysis in this study includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity checking uses data source triangulation..</i>	Article History Received : 06-08-2022, Revised : 21-09-2022, Accepted : 30-11-2022. Keywords: Audio Visual Media; Science Learning; Covid-19 Pandemic

A. Pendahuluan

Perkembangan IPTEK dalam Era Milenial telah memberikan dampak yang signifikan terhadap semua bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dengan begitu harusnya semua bidang termasuk pendidikan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Apalagi mengingat pandemi COVID-19 saat ini. Pemanfaatan media berbasis teknologi memiliki peran yang penting untuk melancarkan kegiatan pembelajaran di rumah melalui penggunaan alat-alat bantu

mengajar (media pembelajaran) yang disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru, murid atau wali murid di rumah dan pada umumnya alat yang digunakan saat ini adalah SmartPhone melalui aplikasi Whatsapp Grup.

Dengan munculnya pandemi COVID-19, maka kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan di sekolah kini tersedia untuk pembelajaran online di rumah. Pembelajaran online didasarkan pada kemampuan masing-masing sekolah. Pembelajaran online dapat menggunakan teknologi digital, seperti *Google classroom*, *self-study room*, *zoom*, *video fusion*, *telephone* atau *real-time chat via WhatsApp*, dll. Namun yang harus dilakukan adalah memantau bimbingan guru melalui grup *WhatsApp* untuk memberikan pekerjaan rumah agar anak-anak benar-benar dapat belajar. Kemudian, guru juga dapat bekerjasama dengan orang tua di rumah melalui *video call* atau foto kegiatan belajar anak di rumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dan orang tua.

Untuk itu guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar yang dilakukan secara daring pada masa Pandemi COVID-19, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran dengan pemanfaatan media belajar yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut perlu dilakukan agar proses pembelajaran jarak jauh tidak terlihat kurang menarik, monoton, dan membosankan yang menghambat proses transfer ilmu. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting, karena akan membuat proses pembelajaran lebih terdiversifikasi dan mengurangi rasa bosan.

Undang-undang Republik Indonesia nomor, 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional mengatur: "Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan adil serta tidak didiskriminasi untuk perlindungan hak asasi manusia, nilai-nilai agama, nilai-nilai budaya, dan kesukuan". Selain itu setiap warga negara semua memiliki hak yang sama atas pendidikan berkualitas¹.

Di dalam Al-Qur'an disebutkan bahwa Allah memberikan petunjuk berupa mukjizat agar orang-orang muslim terus belajar dan memikirkan perkembangan ilmu dan pengetahuan. Seperti dikatakan Allah dalam Al-Qur'an yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ بِهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Yang Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turun kan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.(QS: An-Nahl: 44²).

Pembelajaran berkaitan dengan sikap manusia. Dalam proses pembelajaran terjalin komunikasi antara siswa dan lingkungannya, baik area yang bertbit raga ataupun area sosial. Lewat pembelajaran diharapkan terdapatnya pergantian sikap siwa mengarah ke arah kedewasaan, baik raga, intelektual, mental, mooral atau pun sosial.³

¹ Dinn Wahyudin, Dkk. *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 1.34

² Al-Quran Al-mumayyaz. *Al-Quran Tajwid Warna, Transliterasi Per Kata Terjemahan Per Kata*. (Q. S An-Nahl. 44). (Bekasi: Cipta Bgus Segara, 2014), hal. 676

³.Dinn Wahyudin, Dkk. *Pengantar Pendidikan*, h. 1.35

Pembelajaran merupakan selaku dari humanisasi usaha untuk memanusiakan manusia, ialah sesuatu usaha untuk menolong manusia buat bisa bereksistensi cocok dengan martabatnya selaku manusia⁴.

Pendidikan adalah sebuah usaha yang terkonsep dan terinci di dalam proses pembelajaran terdapat interaksi timbal balik dan komunikasi antara guru dan siswa dengan memakai sumber belajar, media belajar yang relevan dengan keadaan dan kondisi yang ada misalnya pada saat ini dunia sedang dihadapkan dengan wabah yang menyebabkan proses belajar mengajar dialihkan di rumah dengan memanfaatkan berbagai kemajuan IPTEK yang ada, sehingga guru, siswa dan orang tua dipaksakan untuk aktif dengan kondisi yang ada saat ini. Kemudian dengan mengevaluasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan berinteraksi dengan proses belajar mengajar dapat diketahui outputnya. Diantaranya terdapat berbagai media pembelajaran yang dirancang untuk merangsang semangat / motivasi belajar. , sehingga menjadikan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, dan dapat mencapai tujuan dari proses pengajaran itu sendiri, sehingga berdampak pada hasil belajar atau prestasi akademik siswa. Selain itu juga bertujuan untuk menciptakan proses pengajaran yang bermakna, aktif, efektif dan efisien, sehingga siswa akan muncul sikap termotivasi dan terkait untuk berpartisipasi dalam kegiatan mengajar secara keseluruhan.

Selain itu, seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan media yang dapat disediakan oleh sekolah, dan media tersebut dapat mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran merupakan faktor pendukung penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Ada dua unsur yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam upaya meningkatkan prestasi akademik siswa. Penggunaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media memiliki kekuatan positif dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan dinamis.

Selama pandemi COVID-19 ini. Peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media bukan hanya sebagai alat, tetapi juga merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menggunakan alat yang dapat digunakan oleh semua orang. Pesta, baik itu sekolah, guru, murid atau wali murid. Alat-alat ini dapat memenuhi perkembangan dan persyaratan zaman. Salah satunya adalah penggunaan media audiovisual.

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan siswa pada mata pelajaran tertentu. Dapat dikatakan bahwa ini merupakan bahan pengemas yang memudahkan untuk dipahami, menarik, dan tidak jenuh, sehingga dapat mencapai tujuan yang diajarkan. Media pembelajaran biasanya digunakan sebagai salah satu parameter

⁴ Asep Herry Hernawan, Dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta :Universitas Terbuka, 2009), h. 2.8

untuk memahami sejauh mana siswa dapat dengan mudah dan senang hati menerima dan mengaplikasikan materi yang dikenalkan oleh guru. Penerapan media yang digunakan media pembelajaran yang menarik akan mengatasi kejenuhan siswa, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa. Proses pengajaran yang baik dapat menciptakan proses pengajaran yang efektif melalui komunikasi dua arah antara guru dan siswa, yang tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari, tetapi juga menekankan bagaimana seharusnya dia belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 169 Seluma pada tanggal 7 September 2020 (Selasa), penulis mengamati bahwa guru IPA seringkali tidak dapat memanfaatkan aplikasi *WhatsApp Group* secara maksimal untuk menggunakan media pembelajaran audiovisual. Dalam kondisi pembelajaran *online* saat pandemi Covid-19, jika ilmu pengetahuan alam yang disampaikan dengan cara yang tidak tepat akan sangat mengasyikkan dan menggugah rasa ingin tahu siswa, hasilnya bisa jadi sangat membosankan.

Berdasarkan observasi peneliti dalam proses pembelajaran saintifik secara daring berlangsung di kelas V SD Negeri 169 Seluma ada beberapa masalah yang menyebabkan siswa kesulitan menerima materi pelajaran diantara yaitu : Dalam mengajar guru terlalu singkat dan cepat dalam menyampaikan penjelasan, antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring masih tergolong pasif hal ini di buktikan dengan kurangnya respon siswa terhadap penjelasan yang disampaikan guru, tidak semua siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar hal ini terlihat dari jumlah siswa yang melihat penjelasan yang dikirim guru melalui WAG, siswa tidak terlibat dalam menjelaskan materi, guru tidak memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, contoh yang diberikan oleh guru kurang mendukung, sehingga hubungan timbal balik antara siswa dan guru dalam proses belajar daring tidak terjadi sebagaimana harusnya.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa melalui kebutuhan dan perkembangan zaman seperti saat ini seperti Pandemi Covid-19 maka antusiasme dan efektivitas kegiatan pembelajaran media pembelajaran perlu direalisasikan secara optimal. Oleh karena itu media audiovisual merupakan salah satu media pendidikan yang esensial, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media audiovisual dipilih sebagai salah satu metode yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah terkait pemahaman materi ilmiah lanjutan di tingkat dasar.

Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran audiovisual melalui media digital seperti *WhatsApp*, *Zoom*, dan *Google Meet* yang digunakan dalam proses pembelajaran Daring terutama pada proses pembelajaran saintifik dimasa pandemi Covid-19.

Media audio visual adalah cara pembelajaran yang aktif dan efektif serta menyenangkan untuk semua jenjang sekolah dan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk pelajaran Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam. Maka dengan itu penulis melakukan penelitian tentang **"Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Masa Pandemi COVID-19 SDN 169 Seluma Kabupaten Seluma"**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian di atas adalah Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah kegiatan proses pembelajaran yang ada di SDN 169 Seluma sebagai berikut :

1. Dalam masa pandemi Covid-19, media pembelajaran kurang di manfaatkan saat belajar daring.
2. Pembelajaran daring masih berjalan monoton.
3. Rasa atusias siswa yang masih rendah dikarenakan kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.
4. Masih kurangnya pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar.
5. Kurangnya variasi atau kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajran.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti, Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran IPA di masa Pandemi Covid 19 SDN 169 Seluma.
2. Guna mengetahui kendala yang ditemui dalam pemanfaatan media audio visual pada pembelajaran IPA di masa pandemi Covid 19 SDN 169 Seluma.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi kendala yang ditemui dalam pemanfaatan media audio visual pada pembelajaran IPA di masa pandemi Covid 19 SDN 169 Seluma.

Epidemi Covid-19 telah memiliki efek yang mendalam pada perkembangan manusia. Epidemii Covid-19 memiliki efek yang mendalam pada setiap bagian kehidupan. Pendidikan adalah bidang yang terdampak. Kegiatan belajar mengajar di kelas tampak tersebar luas, yang konsisten dengan strategi pemerintah bekerja dari rumah, belajar, dan berdoa. Dengan kata lain, dengan mengizinkan siswa belajar dari rumah, pendidik harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tetap dilanjutkan terlepas dari di mana siswa belajar. Pendidik tidak diragukan lagi berkewajiban untuk berinovasi dalam hal penggunaan materi pembelajaran.

Terkait dengan adanya kondisi pandemi Covid-19 ini perubahan dalam pemanfaatan media pendidikan sangat diperlukan. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran “harus” bertransformasi sehingga dapat beradaptasi dengan kondisi pandemic Covid-19 untuk tetap terlaksananya proses pembelajaran walaupun peserta didik berada di rumah/ online.

Proses pembelajaran online / online dilakukan melalui WhatsApp, konferensi video, Google Formulir, atau pekerjaan rumah melalui aplikasi khusus yang tersedia.⁵ Pelaksanaan pembelajaran online memungkinkan siswa dan guru untuk belajar di rumah masing-masing. Siswa dapat mengakses topik dan mengirim tugas yang diberikan oleh guru tanpa harus bertemu di sekolah. Melakukan tindakan ini dapat mengurangi munculnya keramaian dalam pembelajaran tatap muka, karena menjaga jarak dapat mencegah penyebaran Covid-19.⁶

⁵ Okta Ika Handarini,dkk, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemic Covid 19*, JPAP, VOL 25 NO. 3, 2020, hal 499-500

⁶ Ali Sadikin, dkk, *Pembelajaran Daring Di Tengahwabah Covid 19*, JIPB, VOL 6 NO. 02, 2020, hal 220

Ilmu alam adalah ilmu yang membahas tentang gejala alam, gejala alam yang tersusun secara sistematis menurut hasil percobaan dan pengamatan manusia serta ciri-ciri umumnya.⁷

Ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis, dan penggunaannya biasanya terbatas pada fenomena alam.⁸

Ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan yang telah diverifikasi melalui metode ilmiah. Ilmu berkaitan dengan bagaimana menemukan alam secara sistematis, oleh karena itu ilmu tidak hanya penguasaan ilmu berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga proses penemuannya.⁹

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (siswa) dan merangsang proses pembelajaran.¹⁰ Dengan cara demikian, media merupakan berbagai bentuk stimulan dan alat yang dirancang untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, dan benar, bukan secara lisan.¹¹

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai wadah dan penyalur ilmu; dalam contoh ini, instruktur adalah sumber pengetahuan, dan siswa adalah penerima. Semuanya dapat dimanfaatkan untuk melibatkan ide, emosi, perhatian, dan kemauan siswa dalam media pembelajaran yang lebih besar, sehingga mendorong proses belajar siswa.¹²

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengharuskan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yaitu sebuah penelitian yang menggambarkan suatu peristiwa atau gejala yang terjadi pada saat ini.¹³ Sesuai dengan judul dalam penelitian ini yaitu untuk menggambarkan pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran IPA di masa pandemi Covid-19 SDN 169 Seluma..

C. Pembahasan atau Analisis

Menurut hasil temuan sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru, orang tua serta murid memanfaatkan media audio visual digital WhatsApp untuk belajar dari rumah dan sangat bermanfaat untuk mata pelajaran yang membutuhkan penjelasan lebih detail seperti mata pelajaran IPA.

⁷ Nono Sutarno, Dkk. *Materi dan Pembelajaran IPA SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 9.8

⁸ Winarni, *Inovasi dalam Pembelajaran IPA* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2012), h. 8

⁹ Haryono, *Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 42

¹⁰ Zainal Aqib. *Rofesioanal Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung : Yrama Widya. 2008. Hlm 88

¹¹ Nanang Hanafiah. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Rifika Aditama. 2009. Hlm 59

¹² Rusdi Susilan & Cepi Riyan. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima 2007. Hlm 4.

¹³ Djam'an Satori, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h.22

1. Di SDN 169 Seluma pada saat proses belajar di masa pandemi Covid-19 berlangsung dengan menggunakan dua sistem belajar yaitu Daring dan Luring.
2. Proses belajar Luring dilakukan satu kali dalam seminggu perkelas dengan waktu yang terbatas yaitu maksimal tiga jam dimulai pada pukul 08.00-10.00 WIB, pada saat pelaksanaan Luring guru dan siswa harus mematuhi standar protokol kesehatan 3M (Memakai Masker, Mencuci Tangan, dan Menjaga Jarak), serta membawa handsanitaizer.
3. Proses belajara Daring dilakukan pada eman hari selain jadwal Luring dilakukan, proses belajar dilakukan guru dan siswa dengan memanfaatkan media audio visual digital WhatsApp Group kegiatan belajar berlangsung dengan waktu yang lebih flaksible, kegiatan belajar Daring biasa nya diawali dengan guru memberi semangat dan himbauan agar anak-anak tetap menjaga kesehatan dant tetap belajar selama di rumah, kemudian guru memberikan tugas atau materi pembelajaran baik dalam bentuk gambar atau video pembelajaran.
4. Media audio visual sangat bermanfaat bagi guru yang mengajar dan siswa yang diajar karena media audio visual digital memiliki vitur untuk dapat mengirim gambar atau video pembelajaran melalui handphone android sehingga dengan pemanfaatan media audio visual digital ini dapat mewakili kehadiran guru sebagai pengajar dan siswa yang diajar di tengah-tengah proses belajar Daring dari rumah.
5. Media audio visual digital juga sangat bermanfaat untuk guru menyampaikan materi yang tidak bisa dii sampaikan secara langsung karena pandemi, seperti pada mata pelajaran IPA yang seharusnya anak melakukan eksperimen atau praktikum dari materi IPA tertentu, namun karena pandemi ini kegitan tersebut harus ditiadakan, untuk itu peran dari media audio visual sangat bermanfaat karena guru dapat menjelaskan kegitan tersebut dengan mengirim video pembelajaran melaui WAG sehingga anak dapat mendownload atau menontonnya di Youtube dan memprektekannya di rumah bersama orang tua, kemudian mengirimkan gambar hasil laporannya melalui WAG.
6. Proses pembelajaran yang pada mulanya dilakukan di dalam kelas, mengalami perubahan seiring dengan adanya kebijakan pemerintah untuk membatasi kegiatan bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah. Kebijakan tersebut membuat semua pihak dipaksa untuk adaktif karena dalam kondisi pandemi, sehingga pemanfaatan media audio visual pada proses pembelajaran Daring menimbulkan banyak kendala baik dari pihak sekolah, guru, siswa dan orang tua.diantaranya sekolah yang belum mempunyai

jaringan internet dan kurangnya pengetahuan guru dan orang tua dalam menggunakan teknologi sehingga sekolah hanya mampu memanfaatkan WAG sebagai media pembelajaran yang semua pihak bisa menggunakannya, tidak setiap anak mempunyai handphone untuk mengikuti proses belajar melalui media audio visual yang digunakan yaitu WAG membuat anak dan orang tua kesulitan dalam belajar, membutuhkannya kuota untuk mengakses internet membuat orang tua mengeluh karena pengeluaran nya yang besar, orang tua yang mempunyai kesibukan sendiri dengan pekerjaan nya di rumah membuat orang tua tidak selalu bisa menemani anak-anaknya belajar secara optimal, kemudian kurang pahamnya orang tua dalam menggunakan gadget dari pada anak-anaknya sehingga pada saat belajar di rumah anak-anak lebih cenderung bermain game, atau menonton video lain dari Youtube dari pada belajar atau mengerjakan tugasnya, sehingga banyak orang tua yang mengeluh karena mereka terpaksa mengerjakan tugas anaknya dan menurunkan hasil belajar siswa dibawah KKM.

7. Solusi mengatasi kemampuan guru adalah dengan meningkatkan kemampuan mengajar guru saat terjadi wabah virus corona, bahkan para guru telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kemampuan tersebut. Ini termasuk belajar dengan guru lain dan berpartisipasi dalam pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan terkait seperti pada tanggal 20-21 Januari guru SDN 169 Seluma mengikuti “Pelatihan Tenaga Terlatih Ramah Anak” yang diadakan Dinas Pendidikan Seluma. Kemudian pihak sekolah pun menetapkan kebijakan untuk mengadakan Luring satu kali dalam satu minggu di setiap kelasnya hal ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung pencapaian anak atau pemahaman anak selama proses belajar di rumah.
8. Selain itu, mengatasi perbedaan pemahaman siswa, penyelesaian perbedaan individu terkait dengan “*personal psychology*” yang telah menjadi cara berpikir dan berkelas. Untuk mengatasi keberagaman siswa dalam proses pembelajaran online, guru dan sekolah mencari solusi agar siswa memiliki pemahaman yang sama, yaitu memperhatikan perbedaan antar siswa dengan cara merangsang siswa untuk terus belajar. Bagaimanapun, dan dengan meningkatkan kualitas komunikasi dan kerjasama dengan orang tua. Bagi siswa SD hal ini sangat penting, karena guru harus mengawasi pekerjaan rumah orang tuanya di rumah setelah menyelesaikan tugas tertentu, karena waktu anak di rumah mendominasi pembelajaran.

Karena guru setiap hari masuk selama hari kerja, maka bagi para orang tua yang tidak mempunyai android dapat datang satu siswa langsung dan bertanya dengan guru yang

bersangkutan. Selain itu, salah satu siswa dapat membantu orang tua atau siswa yang tidak tergabung dalam kelompok belajar online, dengan memberikan informasi terkait pekerjaan rumah yang disampaikan pendidik pada saat belajar Daring.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang pemanfaatan media audio visual di masa pandemi Covid-19 SDN 169 Seluma terutama pada mata pelajaran IPA, maka terdapat beberapa hal yang menjadi garis besar sebagai kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SDN 169 Seluma sudah berjalan dengan baik dengan tidak hanya menerapkan proses belajar Daring tetapi juga Luring sehingga penugasan dan pemberian materi pada pelajaran IPA yang tidak bisa dijelaskan secara langsung dapat di atasi dengan memanfaatkan media audio visual. pemanfaatan media audio visual dalam proses belajar di masa pandemi Covid 19 SDN 169 dilakukan berdasarkan kemampuan dari semua pihak guru, siswa dan wali murid, yaitu hanya dengan memanfaatkan media audio visual *WhatsApp Group*.
2. Adapun kendala yang dihadapi dalam proses belajar di rumah adalah sebagai berikut:
 - a. Masalah yang berkaitan dengan kemampuan guru.
 - b. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman siswa.
 - c. Wali murid yang tidak mempunyai Handphone, serta kurang mengerticara penggunaannya.
 - d. Kerjasama dengan para orang tua siswa yang masih kurang.
3. Solusi yang ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran dari rumah:
 - a. mengikuti pelatihan tentang teknologi informasi atau belajar pada teman sebaya, bagi para pendidik.
 - b. Penguatan atas pemahaman siswa pada saat Luring yang dilakukan satu kali dalam satu minggu.
 - c. Memanfaatkan media yang mampu untuk digunakan oleh semua pihak baik dari pihak seklah, guru, siswa dan orang tua.
 - d. Meningkatkan kualitas komunikasi dan kerjasama dengan para orangtua. Ini sangat penting dilakukan untuk siswa tingkat dasar pemberian tugas tertentu oleh guru harus diikuti pengawasan pengerjaan tugas oleh orangtua di rumah karena waktu anak belajar di dominasi di rumah

Saran

1. Untuk pendidik, belajar dari sesama guru/tutor sebaya dalam rangka upaya meningkatkan kemampuannya dalam menerapkan media berbasis teknologi. Selain itu, agar proses pembelajaran ditengah-tengah wabah dapat mencapai tujuannya secara optimal, hendaknya para pendidik, lebih mengembangkan kemampuannya, salah satunya adalah keterampilan dalam mengoperasikan media audiovisual.
2. Bagi para orang tua hendaknya belajar menggunakan teknologi di rumah serta lebih memperhatikan proses belajar anaknya agar dapat memantau perkembangan proses belajar anaknya di rumah. Siswa, bahkan di rumah, harus terus belajar dan tidak terlalu banyak bermain dengan teman.

Daftar Pustaka

- Dinn Wahyudin, Dkk. *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 1.34
- Al-Quran Al-mumayyaz. *Al-Quran Tajwid Warna, Transliterasi Per Kata Terjemahan Per Kata*. (Q. S An-Nahl. 44). (Bekasi: Cipta Bgus Segara, 2014), hal. 676
- Dinn Wahyudin, Dkk. *Pengantar Pendidikan*, h. 1.35
- Asep Herry Hernawan, Dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta :Universitas Terbuka, 2009), h. 2.8
- Okta Ika Handarini, dkk, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemic Covid 19*, JPAP, VOL 25 NO. 3, 2020, hal 499-500
- Manuardi, Ardian Renata, and Mateus De Jesus Ximenes. "The Impact of E-Learning Implementation in Thematic Learning and its Effect on the Learning Development of Senior High School Students." *Pedagogy: Indonesian Journal of Teaching and Learning Research* 1.2 (2023): 58-69.
- Nono Sutarno, Dkk. *Materi dan Pembelajaran IPA SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 9.8
- Winarni, *Inovasi dalam Pembelajaran IPA* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2012), h. 8
- Haryono, *Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.42
- Zainal Aqib. *Rofesioanal Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung : Yrama Widya. 2008. Hlm 88
- Nanang Hanafiah. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Rifika Aditama. 2009. Hlm 59
- Rusdi Susilan & Cepi Riyan. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima 2007. Hlm 4.
- Djam'an Satori, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h.22