

PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN IPS PESERTA DIDIK DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yela Fitrya Sa'diah¹, Tri Linggo Wati²

^{1,2} Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
¹yelafitrya@gmail.com, ²trilinggo@umaida.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify the effect of audiovisual media on understanding the concept of social studies learning. This research uses quantitative methods with experimental research type and uses one-shot case study design. The research subjects were class IV elementary school as many as 23 students. In the selection of this subject using saturated sampling technique. Data collection techniques using tests, data analysis consists of descriptive statistics, validity, reliability and t-test. The research instrument is a test consisting of problems of understanding the material of socio-cultural diversity that exists in Indonesia. The use of audiovisual media can help in learning activities so that it can facilitate educators in delivering learning materials about science. The use of creative, innovative, and fun learning media can help educators in bringing up the level of understanding of the concepts of students. This quantitative research is a study that collects data in the form of numbers that are processed and analyzed in obtaining information. So that this research can find out the level of understanding that class IV students have in elementary school.

Keywords: Audiovisual media, Concept understanding, Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain *one-shot case study*. Subjek penelitiannya adalah kelas IV sekolah dasar sebanyak 23 peserta didik. Pada pemilihan subjek ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, analisis data terdiri dari data statistik deskriptif, validitas, realibilitas dan uji-t. Instrumen penelitian adalah tes yang terdiri dari masalah pemahaman materi keragaman sosial budaya yang ada di Indonesia. Penggunaan media audiovisual bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran tentang ilmu pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dapat membantu pendidik dalam memunculkan tingkat pemahaman konsep peserta didik. penelitian kuantitatif ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa angka yang diolah dan dianalisis dalam

mendapatkan sebuah informasi. Sehingga penelitian ini dapat mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik kelas IV disekolah dasar.

Kata Kunci: Media audiovisual, Pemahaman Konsep, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan suatu bagian yang penting dan harus dipersiapkan oleh manusia, baik secara formal maupun nonformal. Misalnya dengan bersekolah menuntut ilmu, menambah pengetahuan, pengalaman dan melakukan kegiatan pengamatan serta mengikuti program belajar yang dilaksanakan di sekolah. Proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yaitu bertempat disekolah. Singkatnya dalam belajar peserta didik individu untuk proses menjadi manusia dewasa yang berkembang sesuai dengan maksud dari pendidikan yang ada di negara Indonesia. Sehingga pendidikan di Indonesia bisa meningkatkan kualitas pendidik untuk ditunjukkan kepada masyarakat Indonesia. Pendidikan adalah sebagai karir orang dewasa dalam masyarakat, yang akan digunakan untuk memimpin perkembangan zaman.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan "Pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kurniawan et al, 2020) oleh karena itu, di Indonesia pendidikan diberi prioritas tertinggi dalam penerapan praktik sehari-hari. Usaha pemerintah dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia yaitu memfasilitasi sekolah dengan berbagai hal. Fasilitas yang diberikan pemerintah dapat digunakan untuk belajar mengajar seperti penggunaan gedung sekolah dan transportasi kendaraan lainnya. Sehingga fasilitas yang diberikan pemerintah dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Sebuah negara dengan intensitas penduduk sangat tinggi sedang berkembang, oleh karena itu kualitas pendidikan dan metode pembelajaran

harus lebih ditingkatkan. Pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dapat mempengaruhi manusia dan dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam pendidikan teknologi memiliki dampak positif dalam pembelajaran. Dengan adanya teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan seorang peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Pranata et al, 2022). Dengan adanya berbagai jenis media pada proses kegiatan belajar membuat peserta didik akan bersemangat dalam kegiatan belajar. media pembelajaran banyak jenisnya, dan tidak ada satu media pun yang paling baik dibandingkan dengan media lainnya karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing (Motto, 2019), media pembelajaran audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk video, dapat didengar juga dapat dilihat. Media pembelajaran audio visual menampilkan materi pembelajaran

secara realistis, memberikan sensasi pengalaman yang nyata saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar (Amelia & Manurung, 2022) Salah satu media yang dapat meningkatkan pembelajaran yang ada dikelas adalah media audiovisual yang merupakan media yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

Media audiovisual adalah program berbasis permainan yang dapat menampilkan gambar dan suara pada waktu yang bersamaan. Media audiovisual bisa membantu pada saat melaksanakan pembelajaran yang memiliki beragam video dan suara pada pelaksanaan penyampaian belajar mengajar kepada peserta didik yang akan melangsungkan pembelajaran tentang ilmu pengetahuan, kemampuan serta pengertian dalam suatu media audiovisual tersebut (Gabriela, 2021). Media ini juga dapat menjadikan pembelajaran terpusat, karena peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan bisa membangun interaksi antara guru dan peserta didik untuk menggunakan media saat belajar. Media audiovisual bisa

menjadi strategi pembelajaran yang sangat membantu peserta didik mempunyai keinginan dalam pengetahuan yang luas dan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang berkelanjutan.

Strategi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran berupaya menggunakan model dan metode pembelajaran serta mahir menggunakan media pembelajaran tentu saja harus sesuai materi yang akan disajikan, agar pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik tersampaikan, dalam hal ini pendidik memilih media yang tepat untuk digunakan (Idris et al, 2022), bahkan strategi ini bisa memungkinkan peserta didik untuk berkembang dalam dunia pendidikan saat ini, dengan media audiovisual ini bisa memahami pembelajaran maupun bisa meningkatkan mutu pendidikan yang lebih aktif. Audiovisual sangat memengaruhi keterampilan untuk memahami media yang digunakan pada study eksperimental yang menunjukkan bahwa media yang disukai oleh peserta didik saat melangsungkan pembelajaran (Latifah, 2018). Audiovisual menjadikan penyajian bahan ajar lebih efektif untuk peserta didik, dalam

mengetahui ilmu pengetahuan yang akan memungkinkan digunakan oleh guru sehingga media menjadi bahan pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik saat dikelas, dengan ini sangat memudahkan proses belajar mengajar. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pembelajaran yang dipelajari disekolah dasar. Tujuan peserta didik untuk memperkenalkan pada kehidupan siswa di masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa, adat, istiadat, agama, ras. Pembelajaran ini bertujuan untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dikarenakan lingkungan belajar yang efektif memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam mata pembelajaran IPS.

Pemahaman konsep merupakan tingkatan hasil belajar peserta didik sehingga dapat mendefinisikan atau menjelaskan sebagian atau mendefinisikan bahan pelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri. Menurut teori Taksonomi Bloom Oleh Anderson bahwa dimensi proses kognitif ada beberapa kategori yaitu:

mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Indikator pemahaman konsep antara lain menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan (Nomleni & Manu, 2018). Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran karena dengan memahami sebuah konsep maka kedepannya peserta didik mampu menerapkan konsep yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari hal ini dapat mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil dalam mengatasi masalah sehari-hari (Dewi et al, 2019).

Dalam pembelajaran IPS berkaitan dengan masa lampau, peristiwa alam, keragaman sosial dan budaya yang tidak dapat diamati secara langsung pada suatu tempat atau wilayah keragaman budaya

masyarakat dengan lingkungan tempat tinggalnya. Dengan menggunakan media audiovisual dapat mengatasi keterbatasan tersebut, sehingga peserta didik dapat mengetahui, memahami dan mengerti mata pelajaran IPS (Andikasari et al, 2022). Selanjutnya dalam observasi peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan memahami materi pembelajaran, dari pengamatan tersebut untuk mempermudah peserta didik dalam pemahaman konsep dapat dilakukan bermacam-macam cara, salah satunya dengan menggunakan teknik yang sesuai. Sehingga permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tersebut terdapat solusi yang dapat digunakan dengan menggunakan media audiovisual yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik memiliki pemahaman lebih baik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan untuk menyusun suatu penelitian yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian ini termasuk dalam metode kuantitatif, dimana penelitian eksperimen merupakan kegiatan yang

dilaksanakan oleh seorang peneliti dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan kesimpulan sementara (Mufidah & Tirtoni, 2023). Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimen design*, desain penelitian ini memiliki berbagai macam sehingga peneliti menggunakan desain *one-shot case study*. Pada model penelitian ini peserta didik diberikan *treatment* (perlakuan) khusus untuk selanjutnya dilakukan observasi untuk mencari hasilnya (Sugiyono, 2018). *Treatment* yang diberikan berupa media audiovisual dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Desain penelitian merupakan strategi yang sudah dipilih peneliti dalam mengintegrasikan secara menyeluruh komponen riset dengan cara logis dan sistematis untuk membahas dan menganalisis apa yang menjadi fokus penelitian. Desain penelitian yang dimaksud yaitu:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

O = Observasi (Variabel Dependen)

Pada rancangan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti bisa memperhitungkan dengan cara menimbang nilai sebelum *treatment* dengan yang sudah diberikan *treatment*. Untuk penelitian yang dilaksanakan ini, populasi penenlitiannya adalah seluruh peserta didik kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik. Populasi merupakan domain umum yang tersusun atas objek atau subyek yang memiliki suatu tingkat dan karakteristik yang digunakan untuk peneliti sehingga bisa membuat kesimpulan (Daulay & Nurminah, 2019). Sampel yang sifat dan karakteristiknya mirip dapat menggambarkan dan mewakili keseluruhan populasi penelitian, yang merupakan bagian dari ukuran dan karakteristik populasi (Putri, 2019). Pengambilan sampel ini menggunakan metode sampling jenuh. Sampel yang terdapat dalam seluruh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data, yang termasuk pengumpulan data dengan informasi yang dapat diukur, dihitung dan dibandingkan.

Jika peneliti tidak mengetahui tentang pengumpulan data maka penelitian tidak akan mendapatkan informasi yang dapat memenuhi standar data yang diberikan. Sangat mudah dalam melaksanakan penelitian dengan pengumpulan data yang terorganisir. Faktor penting dalam mencapai tujuan apapun adalah pengumpulan data. *Quality control* lebih sulit dicapai karena terfokus pada pembelajaran tentang *people* (masyarakat), karena data *quality control* adalah informasi tentang orang atau hal-hal yang dapat ditemukan. Pada penelitian ini menggunakan, instrument digunakan sebagai alat ukur yang diaplikasikan untuk mengukur nilai-nilai variabel yang diteliti (Sa'idah et al, 2019), validitas dan realidibilias berkaitan dalam penelitian kuantitatif dengan kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh di Sekolah Dasar untuk peserta didik kelas IV-B sebagai sampel eksperimen yang dilakukan, dengan masing-masing nilai peserta didik sebanyak nilai 40 sebanyak 1 peserta didik, nilai 52 sebanyak 1 peserta didik, nilai 58

sebanyak 1 peserta didik, nilai 63 sebanyak 1 peserta didik, nilai 68 sebanyak 1 peserta didik, nilai 73 sebanyak 1 peserta didik, nilai 75 sebanyak 1 peserta didik, nilai 76 sebanyak 1 peserta didik, nilai 80 sebanyak 2 peserta didik, nilai 83 sebanyak 1 peserta didik, nilai 85 sebanyak 1 peserta didik, nilai 88 sebanyak 1 peserta didik, nilai 90 sebanyak 2 peserta didik nilai 93 sebanyak 2 peserta didik, nilai 98 sebanyak 2 peserta didik dan nilai 100 sebanyak 3 peserta didik. Terlihat pada gambar.2 diagram batang pemerolehan nilai peserta didik kelas IV-B terhadap pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik.



Gambar 2. Nilai peserta didik

Untuk langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis deskriptif yang dimaksudkan untuk menuliskan hasil penelitiannya, untuk yang dilaksanakan ini, analisis statistik deskriptif pada hasil nilai yang peneliti

berikan pada peserta didik kelas IV-B Sekolah Dasar yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji *descriptive statistic*

| | N | Minimum | Maksimum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|----------|---------|----------------|
| Soal1 | 23 | 3,00 | 4,00 | 3,9565 | ,20851 |
| Soal2 | 23 | 1,00 | 4,00 | 2,7826 | 1,20441 |
| Soal3 | 23 | 1,00 | 4,00 | 2,6087 | 1,26990 |
| Soal4 | 23 | 1,00 | 4,00 | 2,7826 | 1,20441 |
| Soal5 | 23 | 1,00 | 4,00 | 3,2174 | 1,08530 |
| Soal6 | 23 | 1,00 | 4,00 | 3,2609 | 1,17618 |
| Soal7 | 23 | 3,00 | 4,00 | 3,9565 | ,20851 |
| Soal8 | 23 | 1,00 | 4,00 | 3,1739 | 1,19286 |
| Soal9 | 23 | 1,00 | 4,00 | 3,2174 | 1,34693 |
| Soal10 | 23 | ,00 | 4,00 | 3,5652 | 1,03687 |
| Total | 23 | 40,00 | 100,00 | 81,4348 | 16,41459 |
| Valid N (listwise) | 23 | | | | |

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui hasil nilai peserta didik kelas IV-B memiliki skor rata-rata 81,4 jumlah skor minimum 40 serta skor maksimum 100 dan standar deviasi statistik sebesar 16,41459. Nilai data minimum tersebut menunjukkan lebih kecil dari pada nilai maksimum dalam hasil standat devisiasi statistiknya sangat melampaui. Berikutnya akan dilakukan uji validitas yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji validitas

| Soal | Soal1 | Soal2 | Soal3 | Soal4 | Soal5 | Soal6 | Soal7 | Soal8 | Soal9 | Soal10 |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| rxy hitung | 0,550 | 0,658 | 0,726 | 0,658 | 0,699 | 0,695 | 0,550 | 0,551 | 0,707 | 0,596 |

| | | | | | | | | | | |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| R | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 | 0,33 |
| tabel | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 | 65 |
| kesimpulan | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid | Valid |

Dari hasil tabel.1 dapat diketahui hasil dari uji *descriptive statistic*, sehingga dapat dilanjutnya dengan uji validitas untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami media audiovisual. Hasil dari uji validitas menunjukkan butir soal 1 sampai dengan 10 valid karena t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Kesimpulannya dalam lembar uji coba soal telah memenuhi kriteria validitas. Sehingga soal tes kemampuan peserta didik dalam memahami media pembelajaran audiovisual dapat digunakan penelitian. Dari hasil uji validitas tersebut dapat dilanjutkan dengan melakukan uji realibilitas data. Dalam penelitian ini *Cronbach's Alpha* ini berfungsi untuk melakukan pengukuran penyekatan bawah untuk nilai realibilitasnya, sementara itu *composite reliability* berfungsi sebagai pengukuran nilai sebenarnya dari realibilitas konstruk agar nantinya dapat memahami seberapa jauh realibilitas dari butir soal yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji realibilitas

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,813 | 10 |

Berdasarkan Tabel 3 dari 10 soal pertanyaan yang sudah diberikan dalam penelitian ini mempunyai nilai Cronbach's Alpha signifikansi 5% yaitu 0,813 yang artinya sangat kuat. Dikarenakan t hitung $>$ r tabel atau $0,813 > 0,10$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal pengukuran luas dinyatakan reliabel serta dapat disimpulkan bahwa soal pemahaman audiovisual dinyatakan reliabel serta dapat dipercaya sebagai alat untuk pengumpulan data dalam penelitian. Selanjutnya uji t dapat dilihat melalui Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji t
 One-Sample Test

| Test Value = 80 | | | | | | |
|-----------------|------|----|------|--------|-----------|-------|
| | t | d | Sig. | Mean | 95% | |
| | | f | . | Differ | Confiden | |
| | | | (2- | ence | ce | |
| | | | tail | | interval | |
| | | | ed) | | of the | |
| | | | | | Differenc | |
| | | | | | e | |
| | | | | Lo | Up | |
| | | | | wer | per | |
| Pemahaman Soal | ,419 | 22 | ,679 | 1,4348 | -5,633 | 8,533 |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan posttest bahwa pengaruh positif yang ditimbulkan dari pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,

menunjukkan peserta didik mampu memahami pembelajaran melalui media audiovisual. Guru merasa terbantu dengan adanya suatu media pembelajaran audiovisual yang berbasis video pembelajaran dengan adanya media tersebut peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan dan diterimanya dengan baik selama melangsungkan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan penelitian, hasil pengumpulan data diatas menunjukkan hasil kevalidan dalam pemahaman materi pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat dari beberapa hal tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini juga menunjukkan hasil dari dampak positif media audiovisual terhadap pembelajaran peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terlihat nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat membantu peserta didik meningkatkan

pengalaman belajar mengajar mereka dalam berkontribusi pada pengembangan media audiovisual, pengetahuan dan keterampilan mereka. Dari hasil penyelesaian soal posttest dapat diketahui bahwa pengaruh media audiovisual memiliki dampak pada pemahaman materi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia and A. S. Manurung, "Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 4346–4355, May 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2848.
- Idris, "PENGARUH MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL TERHADAP PERSEPSI DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS V," *J. Pendidik. Dasar*.
- F. T. Nomleni and T. S. N. Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 8, no. 3, pp. 219–230, Sep. 2018, doi: 10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230.
- A. Mufidah and F. Tirtoni, "Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Lect. J. Pendidik.*, vol. 14, no. 1, pp. 72–84, Feb. 2023, doi: 10.31849/lectura.v14i1.11980.
- K. Dewi, E. Kosmajadi, and R. Rodiyana, "PENGARUH MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP," 2019.
- K. Kurniawan, D. Parmiti, and N. Kusmaryatni, "Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 80, Sep. 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28959.
- Pranata, A. N. Fikri, and Z. Zulherman, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 6231–6240, Jul. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.2982.
- M. Andikasari, T. Tanzimah, and I. Suryani, "ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 01 TANJUNG TEBAT," *JS J. Sekol.*, vol. 6, no. 2, p. 111, Mar. 2022, doi: 10.24114/js.v6i2.33583.
- M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, Jun. 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- D. P. Gabriela, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR".
- Sa'idah, H. D. Yulistianti, and E. Megawati, "ANALISIS INSTRUMEN TES HIGHER ORDER THINKING

- MATEMATIKA SMP,” J. Pendidik. Mat., vol. 13, no. 1, pp. 41–54, Dec. 2018, doi: 10.22342/jpm.13.1.6619.41-54.
- Prof. Dr. Sugiyono, METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF dan R&D. Jl. Gegerkalong Hilir Bandung: ALFABETA, 2018. [Online]. Available: www.cvalfabeta.com
- Putri, A. D. (2019). PENERAPAN METODE BERBICARA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK USIA DINI MENGENAI BENCANA ALAM. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiskha*, 247-248.
- Latifah, “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI MA’ARIF NU 01 SOKAWERA KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2012/2013,” J. Penelit. Agama, vol. 19, no. 1, pp. 151–161, May 2018, doi: 10.24090/jpa.v19i1.2018.pp151-161.
- C. Daulay, “Pengaruh Kegiatan Menganyam Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan T.A 2018/2019,” vol. 5, 2019.