

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

RAHMANISA DA'IYAH PUTRI

NPM 2113053301



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Rahmanisa Da'iyah Putri

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 34 peserta didik kelas IVA dan IVB, sampel ditentukan dengan sampel jenuh (*total sampling*). Data dianalisis dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 (0,004<0,05).

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, media *audio visual*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING AUDIO VISUAL MEDIA BASED ON LEARNING VIDEO TOWARDS STUDENTS' IPAS LEARNING OUTCOMES GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL

By

Rahmanisa Da'iyah Putri

The problem in this study was the low learning outcomes in IPAS among fourth-grade students at SD Negeri 4 Metro Barat. This study aimed to determine the effect of using audio-visual media based on instructional videos on the IPAS learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The data collection technique used was a test. The research method employed was a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The population of the study consisted of 34 students from classes IVA and IVB, and the sample was determined using total sampling. The data were analyzed using a simple regression test. The results of the study showed that there was a significant effect of using audio-visual media based on instructional videos on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 4 Metro Barat, with a significance value of 0.004 ($0.004 < 0.05$).

Keywords: audio visual media, IPAS, learning outcomes

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh
RAHMANISA DA'IYAH PUTRI
NPM2113053301

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO
VISUAL BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa

: Rahmanisa Da'iyah Putri

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053301

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

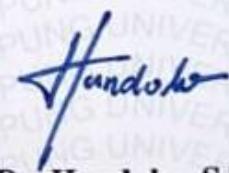
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing I



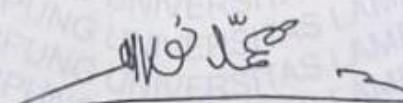
Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

Dosen Pembimbing II



Dr. Handoko, S.T., M.Pd.
NIP 198605152024061001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin. M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Amrina Izzatika, M.Pd.


.....

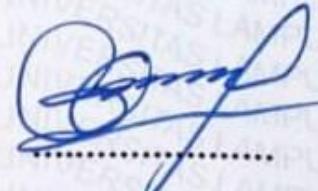
Sekretaris

: Dr. Handoko, S.T., M.Pd.

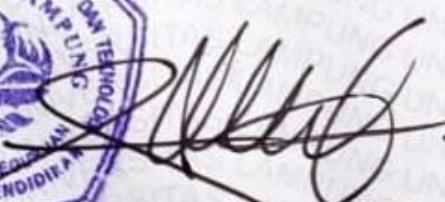

.....

Penguji Utama

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.


.....




Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **08 Juli 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmanisa Da'iyah Putri
NPM : 2113053301
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media *Audio Visual* Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 08 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Rahmanisa Da'iyah Putri
NPM 2113053301

RIWAYAT HIDUP



Rahmanisa Da'iyah Putri dilahirkan di Kotaagunng, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, pada tanggal 06 Maret 2004. Peneliti merupakan anak kelima dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Zubaidi (alm) dengan Ibu Zubaidah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. MIN 1 Tanggamus lulus pada tahun 2015
2. MTs Negeri 1 Tanggamus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Kotaagung lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur PMPAP. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa biaya kuliah yang dinaungi oleh kampus UNILA. Selain itu, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2023 sampai 2024. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 01 Palembapang, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Palembapang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja proses lelah itu.

Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan.

“gonna fight and don’t stop, until you are proud”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Ayah **tercinta Zubaidi (Alm)**, semasa hidupnya tidak pernah mengeluh dalam mencari rezeki untuk memenuhi keluarganya, bahkan sampai beliau menghembuskan nafas terakhirnya rezeki itu terus mengalir sampai peneliti bisa berada di titik perjalanan skripsi ini. Terima kasih sudah menjadi seorang suami dan ayah yang mempunyai mindset “jika saya sudah tidak ada, istri dan anak-anak saya harus tetap hidup berkecukupan”, jika ada kehidupan lain tetaplah menjadi ayahku.

Secara khusus kepada ibunda tercinta Zubaidah, perempuan hebat yang amat saya sayangi. Terimakasih sudah menjadi orang tua tunggal setelah kepergian ayah, wanita yang gigih melanjutkan mimpi ayah untuk melihat anak-anaknya sarjana, wanita yang hatinya luar biasa sabar, peneliti bahagia menjadi anak yang terlahir dari rahimmu, sehat selalu yaa ibuu, temani kami selamanya.

Saudara Saudariku Tersayang

Imam Habibie Indra Putra, Muhammad Arief Hidayat, Khoirunnisa Nur Hidayah, Uswatunnisa Mujahidah, dan Nur Muhammad Akbar. Yang senantiasa mendoakan, mendukung, serta menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN., Eng Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhillah Khairani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung .
5. Prof. Dr. Sowiyah M.Pd., Pengaji Utama sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Amrina Izzatika, M.Pd., Ketua Pengaji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dr. Handoko, S.T, M.Pd., Sekretaris Pengaji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator yang telah membantu dalam penyusunan instrumen penelitian.
10. Kepala SD Negeri 4 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepala SD Negeri 3 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan uji coba instrumen.
12. Ibu Elvira Damayanti, S.Pd., Wali kelas IVA dan Ibu Diah, S.Pd., Wali kelas IVB SD Negeri 4 Metro Barat yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
13. Peserta didik kelas IVA dan IVB dan Bapak SD Negeri 4 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 dan kelas H.
15. Perempuan sederhana bernama Rahmanisa Da'iyah Putri yaitu peneliti sekaligus peneliti skripsi ini, Terimakasih sudah berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai.
16. Sahabat satu atap koga (kontrakan gaul) sekaligus teman seperjuanganku Lulu Rohmatun Nazilah, Anggita Sari, Anggi Damayanti. Terima kasih sudah menyisahkan ruang ikhlas di hati untuk menerima kekurangan satu sama lain, semoga Allah ikut meng-Amiinkan cita-cita yang kita ceritakan pada saat bersama serta terimakasih telah memberi motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
17. Teman seperjuanganku Rohmi Illiyin dan Riska Mariana. Terimakasih sudah mewarnai perjalanan peneliti selama di perkuliahan hingga sampai pada lembar sanwacana ini, semoga Allah selalu memberikan kalian kebahagiaan seperti kalanya kalian membahagiakan peneliti.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*

Metro, 8 Juli 2025
Peneliti



Rahmanisa Da'iyah Putri
NPM 2113053301

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Belajar	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Teori Belajar.....	11
c. Tujuan Belajar	12
2. Pembelajaran	13
a. Pengertian Pembelajaran	13
b. Komponen-komponen Pembelajaran	14
3. Hasil Belajar.....	16
a. Pengertian Hasil Belajar	16
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
c. Indikator Hasil Belajar.....	19
4. Pembelajaran IPAS	21
a. Pengertian IPAS	21
b. Manfaat Pembelajaran IPAS	22
5. Media Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Media pembelajaran	23

b. Macam-macam Media Pembelajaran	24
6. Media <i>Audio Visual</i>	25
a. Pengertian Media <i>Audio Visual</i>	25
b. Langkah-langkah Media <i>Audio Visual</i>	27
c. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Audio Visual</i>	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	35
1. Jenis Penelitian.....	35
2. Desain Penelitian.....	35
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Populai dan Sampel.....	37
1. Populasi.....	37
2. Sampel	38
E. Variabel Penelitian	39
1. Variabel Independen (Bebas).....	39
2. Variabel Dependen (Terikat)	39
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	39
1. Definisi Konseptual.....	39
2. Definisi Operasional	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Tes.....	41
2. Non Tes.....	41
H. Instrumen Penelitian.....	43
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	46
3. Menghitung N-Gain	47
J. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	48
1. Uji Prasyarat Analisis Data	48
2. Uji Hipotesis Penelitian.....	50

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	53
1. Pelaksanaan Penelitian.....	53
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
3. Analisis Data Penelitian	57
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	72
5. Uji Hipotesis	74
B. Pembahasan	78
C. Keterbatasan Penelitian	83

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA **87**

LAMPIRAN **92**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai STS Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025	4
2. Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat	38
3. Kisi-kisi Intrumen Tes	44
4. Klasifikasi Validitas	45
5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	46
6. klasifikasi realibilitas	47
7. Kegiatan Penelitian	55
8. Deskripsi Hasil Penelitian	57
9. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	58
10. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
11. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Eksperimen	60
12. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	63
14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	65
15. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	66
16. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	68
17. Rata-rata selisih hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	69
18. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
19. Tabel uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	72
20. Hasil uji homogenitas data <i>pretest</i>	73
21. Hasil uji homogenitas data <i>posttest</i>	73
22. Hasil uji regresi linear sederhana	74
23. Hasil uji R square	75
24. Hasil uji t	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	34
2. Desain Penelitian.....	36
3. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	58
4. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
5. Grafik Diagram Batang Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	61
6. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol	64
7. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	66
8. Grafik Diagram Batang Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	67
9. Grafik Diagram Batang Rata-rata Selisih Pretest dan Posttest	70
10. Grafik Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	71
11. Grafik Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	92
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	93
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	94
4. Lembar Validasi Instrumen	95
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	97
6. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	98
7. Surat Izin Penelitian.....	99
8. Surat Balasan Izin Penelitian.....	100
9. Kisi-kisi Intrumen Tes	101
10. Soal dan kunci jawaban (yang diajukan).....	102
11. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta didik	110
12. Soal yang dipakai	111
13. Dokumentasi Jawaban Pretest Peserta Didik Kelas Eksprimen	120
14. Dokumentasi Jawaban Posttest Peserta Didik Kelas Eksprimen.....	121
15. Dokumentasi Jawaban Pretest Peserta Didik Kelas Kontrol	122
16. Dokumentasi Jawaban Posttest Peserta Didik Kelas Kontrol.....	123
17. Klasifikasi soal Pretes dan Posttes berdasarkan ranah kognitif.....	124
18. Modul Ajar Kelas Eksprimen	125
19. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	139
20. asil Uji Validitas menggunakan Microsoft office excel 2010	153
21. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	154
22. Hasil Uji Reliabilitas menggunakan Microsoft office excel 2010.	155
23. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas.....	156
24. Data Nilai Pretest Kelas Eksprimen	157

25. Data Nilai Posttest Kelas Eksprimen	158
26. Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	159
27. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	160
28. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	161
29. Nilai N-Gain Kelompok Kontrol.....	162
30. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS	163
31. Hasil Uji Homogenitas <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i> dengan SPSS.....	164
32. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	165
33. Hasil Uji-t.....	166
34. Kegiatan observasi.....	167
35. Kegiatan Uji Instrumen	168
36. Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen.....	169
37. Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol	170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) dan mencakup semua pengalaman belajar yang dialami individu di berbagai situasi dan tempat yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan diri (Pristiwanti et al, 2022). Pendidikan harus memiliki tujuan yang jelas, karena tanpa tujuan, pendidikan tidak akan dapat berjalan dengan optimal. Oleh karena itu, tujuan menjadi aspek sentral dalam dunia pendidikan (Febriyanti, 2021). Pendidikan adalah upaya manusia untuk membentuk kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat, atau sebagai usaha membantu peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, sikap, serta pola perilaku yang bermanfaat bagi kehidupan (Nasution et al, 2022)

Pendidikan berperan sebagai sarana untuk mencetak generasi yang unggul dan berdaya saing, yang berkontribusi besar dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional. Tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, yang mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci untuk mengasah keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga dapat tercapai dengan optimal hasil belajar dan tujuan pembelajarannya.

Tujuan pembelajaran dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dalam proses pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila peserta didik berperan aktif, memanfaatkan inovasi, dan menunjukkan

kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung di kelas yang akhirnya sebagai pendukung untuk mengukur hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran (Susanto, 2016). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang melibatkan usaha dan penggunaan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta kombinasi dari kemampuan-kemampuan tersebut (Rahman, 2021). Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang dialami seseorang setelah melalui proses pembelajaran (Firmansyah, 2021). Selaras dengan itu, Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2014). Hasil belajar mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai dampak dari proses pembelajaran (Husamah et al, 2016). Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif seperti media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media yang memanfaatkan materi yang dapat dilihat dan didengar, sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Saputro et al, 2021). Media *audio visual* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memunculkan rasa ingin tahu akan informasi yang akan tersampaikan (Destini et al, 2022). Media *audio visual* adalah media pendidikan modern yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media ini mencakup elemen yang dapat dilihat dan didengar, sehingga selaras dengan kemajuan zaman dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar (Nadlir et al, 2024).

Penggunaan media *audio visual* sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran IPAS yang melibatkan unsur alam dan sosial serta memerlukan contoh-contoh konkret. Media *audio visual*

mendukung pendidik dalam mengarahkan proses pembelajaran yang lebih efektif. Tanpa media *audio visual*, pembelajaran IPAS cenderung terasa monoton, karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik atau sekadar membaca dari buku. Dengan media *audio visual* berbasis video, peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Fakta yang terjadi di Indonesia adalah kemampuan IPAS yang memerlukan perbaikan. Kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya sains belum memuaskan. Hal itu tercermin dari laporan beberapa lembaga internasional berkenaan dengan tingkat daya saing sumber daya manusia kita dengan negara-negara lain. PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional) merupakan evaluasi global yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* setiap tiga tahun sekali. Penilaian ini bertujuan mengukur kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains peserta didik berusia 15 tahun.

Hasil PISA Indonesia dalam bidang IPAS menunjukkan tantangan yang signifikan. Pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara peserta dengan skor sebesar 396. Sementara itu, pada tahun 2022, peringkat Indonesia turun ke posisi ke-69 dari 80 negara peserta. Berdasarkan hasil tersebut, Indonesia tergolong dalam kelompok negara dengan kemampuan literasi *sains* di bawah level 2, yang menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam sistem pendidikan, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi *sains* peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh *International Educational Achievement (IEA)*, *International in Mathematics and Science Study (TIMSS)*, semua menunjukkan bahwa literasi sains peserta didik di Indonesia selalu berada di posisi bawah dibanding dari negara lain. Data TIMSS tahun 1999, 2003, 2007, 2011, skor literasi *sains* peserta didik Indonesia tidak pernah berada pada posisi

atas. Tahun 2015 Indonesia menempati urutan ke 44 dari 47 peserta (OECD, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hastuti & Budianti (2020) di tingkat sekolah dasar menemukan bahwa rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.

Di SDN Bantargebang II Kota Bekasi, hasil belajar peserta didik dinilai rendah, terbukti dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,69. Namun, setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media *audio visual* berbasis video pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 75,37. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Bantargebang Kota Bekasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *audio visual* yang optimal di sekolah dapat berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar tersebut juga terjadi pada mata pelajaran IPAS di SDN 4 Metro Barat. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 November 2024 menunjukkan hasil belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 4 Metro Barat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya nilai pada Sumatif Tengah Semester yang dipaparkan tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai STS Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Ketuntasan				\sum Peserta didik kelas IV	
		Tuntas (≥ 75)		Belum Tuntas (< 75)			
		Angka	Persentase	Angka	Persentase		
1.	IV A	4	23%	13	77%	17	
2.	IV B	6	35%	11	65%	17	
	Jumlah	10	-	24	-	34	

Sumber: Pendidik Mata Pelajaran IPAS SDN 4 Metro Pusat

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV masih banyak yang belum dapat memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan KKTP <75. Kelas IVA dan IVB menunjukkan nilai dibawah persentase 50%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dari soal yang dikerjakan sebagian besar peserta didik mendapatkan hasil belajar IPAS yang rendah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar rendah diantaranya yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kurangnya bakat, minat dan motivasi pada saat pembelajaran dan faktor eksternal yaitu berasal dari luar peserta didik seperti faktor sekolah yang mencakup cara mengajar dan media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran tidak menarik dan kaku (Slameto, 2009). Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS pada peserta didik adalah kurangnya minat mereka dalam mengikuti pelajaran tersebut. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar secara optimal.

Kurangnya motivasi dan minat pada saat pembelajaran terjadi karna pemanfaatan media belajar yang digunakan oleh pendidik sangat terbatas yang menyebabkan peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membosankan. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu penanganan yang efektif untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Media *audio visual* berbantuan video pembelajaran merupakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dengan menggunakan media ini informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena melibatkan elemen visual yang nyata dan suara yang mendukung penjelasan, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dengan media *audio visual*.

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan melalui wawancara tidak terstruktur yang mengungkapkan bahwa faktor utama penyebab hasil belajar yang rendah adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran belum difungsikan secara efektif sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung kurang efisien. Selain itu, pemanfaatan teknologi di SDN 4 Metro Barat juga belum diterapkan untuk mendukung penyampaian materi kepada peserta didik, yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Kondisi inilah yang menyebabkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Pada penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa sebagian besar pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah media *audio visual* berbasis video pembelajaran. Media ini merupakan kombinasi antara gambar dan suara yang dikemas dalam bentuk video, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media video dalam pembelajaran tidak hanya memberikan variasi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sifat *visual* dan *audio* dari media tersebut lebih menarik perhatian dibandingkan teks atau gambar. Selain itu, media *audio visual* memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks atau abstrak.

Konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata dapat divisualisasikan melalui gambar dan animasi dalam video, membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Pembelajaran berbasis video juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Saat peserta didik menonton video pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif dalam berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas yang terkait dengan materi video, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *audio visual* berbasis video dalam proses belajar mengajar ini menunjukkan potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa Media *audio visual* berbasis video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 4 Metro Barat. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul. “Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.
2. Pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan di kelas masih terbatas, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.
4. Penggunaan media *audio visual*, khususnya video pembelajaran, belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Media *audio visual* berbasis video pembelajaran (X)
2. Hasil belajar IPAS (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan dengan berbantuan media *audio visual* dengan penerapan tanpa berbantuan media *audio visual* pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio Visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan dengan model berbantuan media *audio visual* dengan penerapan menggunakan model tanpa berbantuan media pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di sekolah dasar?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengetahuan dan sumber wawasan serta ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pendidik sekolah dasar agar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar peserta dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *audio visual* berbasis video pembelajaran.

b. Pendidik

Meningkatkan wawasan pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran melalui media *audio visual* berbasis video pembelajaran sebagai panduan dan inovasi dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Barat.

d. Peneliti lain

Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam memperluas wawasan mengenai pengaruh media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

e. Peneliti

Memberikan pengetahuan baru, wawasan, dan pengalaman berharga yang bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik di tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup, terutama dalam upaya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan. Belajar adalah proses yang kompleks dan berlangsung seumur hidup pada setiap individu (Aliansyah et al, 2021). Belajar adalah rangkaian aktivitas yang melibatkan aspek mental dan fisik untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Muslem, 2024).

Belajar mempunyai tujuan untuk merubah sikap, pengetahuan dan keterampilan, Selaras dengan itu Belajar merupakan proses yang menghasilkan perubahan dalam perilaku seseorang melalui berbagai aktivitas yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Nopitasari dan Khoiri, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, belajar adalah proses kompleks yang berlangsung seumur hidup, mencakup aspek mental dan fisik, serta bertujuan mengubah kognitif, psikomotor, dan afektif individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

b. Teori Belajar

Pada proses pembelajaran, teori belajar memiliki peran penting untuk mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Dengan penerapan teori belajar yang tepat, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Teori belajar adalah kumpulan konsep yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dilakukan serta cara penerapannya (Rahman et al, 2023). Teori-teori belajar menurut Sani (2022) dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behavioristik, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Teori ini menekankan terhadap hasil belajar.
- 2) Teori Belajar Kognitivistik, teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada proses belajar.
- 3) Teori Belajar Humanistik, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan proses pengembangan diri peserta didik. Teori ini menekankan pada proses isi yang dipelajari.
- 4) Teori Belajar Konstruktivisme, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan konstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Teori ini mengkondisikan peserta didik untuk aktif membangun konsep dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata.

Teori belajar yang dinyatakan Herliani et al, (2021) dari beberapa ahli antaranya adalah sebagai berikut.

Aliran teori belajar terbagi menjadi beberapa bagian menurut ahli diantaranya yaitu: 1) teori belajar behaviorisme yang menyatakan bahwa hasil belajar terlihat dari perubahan tingkah laku individu setelah interaksi antara stimulus dan respon, 2) teori kognitivisme yang menyatakan bahwa hasil belajar berupa pengembangan struktur mental seiring dengan pertumbuhan fisik individu, 3) teori humanisme yang menyatakan bahwa hasil belajar didapatkan dari perhatian dan pemahaman individu terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya, 4) teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa hasil belajar

dilihat dari proses belajar individu dalam menggali pengetahuannya.

Berdasarkan uraian di atas, teori belajar memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Teori belajar mencakup konsep-konsep yang menjelaskan bagaimana interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi serta bagaimana cara menerapkannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori behavioristik Sani (2022) yang menekankan perubahan perilaku melalui manipulasi lingkungan dan fokus pada hasil belajar mendukung perkembangan peserta didik secara holistik.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah membantu seseorang mengalami perubahan positif sehingga menjadi individu yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan diri secara menyeluruh (Qur'ani, 2023). Sebagaimana tujuan belajar menurut Sardiman (2011) adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
- 3) Pembentukan sikap
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai guru yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Tujuan pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran adalah hasil yang ingin dicapai di akhir proses pengajaran, serta kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik (Majid, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan belajar adalah membantu seseorang mengalami perubahan positif dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku untuk mendukung perkembangan diri secara menyeluruh. Selain itu, tujuan pembelajaran difokuskan pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan, mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang ditanamkan melalui proses pengajaran.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta peserta didik dengan berbagai sumber belajar, baik di sekolah maupun di lingkungan lain, dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang oleh pendidik untuk membantu individu menguasai suatu kemampuan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks proses belajar (Yusuf et al., 2024).

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, Seperti yang dinyatakan Gagne, Briggs, Wegner dalam (Harefa et al., 2024) Pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu, dengan tujuan membantu peserta didik menguasai kemampuan tertentu. Proses ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta dirancang untuk mendukung terjadinya kegiatan belajar secara efektif.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen adalah bagian dari sebuah sistem yang memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran secara menyeluruh. Komponen yang dimaksud menurut (Dolong, 2016) antara lain:

1) Tujuan Pembelajaran

Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses tujuan pembelajaran:

Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam menentukan isi mata pelajaran, menyusun urutan topik, mengatur alokasi waktu, memilih media dan metode pengajaran, serta menetapkan standar untuk menilai hasil belajar peserta didik.

2) Peserta didik

Peserta didik merujuk pada individu (anak) yang sedang menjalani proses pendidikan atau kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya (Kamaliah., 2021).

3) Pendidik

Pendidik atau guru merupakan individu yang memiliki peran utama dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak didik, serta memberikan arahan yang tepat untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi kehidupan.

Pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membimbing, menginspirasi, dan membentuk karakter serta

keterampilan anak didik agar dapat berkembang secara optimal.

4) **Bahan/Materi Pembelajaran**

Bahan ajar adalah segala bentuk materi, baik berupa alat, informasi, maupun teks, yang disusun secara terstruktur untuk menunjang kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahan ajar ini dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk merencanakan serta mengevaluasi penerapan metode pengajaran secara efektif (Amini et al, 2024).

5) **Metode**

Metode pengajaran atau pendidikan merujuk pada pendekatan yang dipilih oleh pendidik untuk menyampaikan materi, keterampilan, atau nilai-nilai tertentu kepada peserta didik. Tujuan dari penerapan metode ini adalah agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

6) **Media**

Media dan metode memiliki hubungan yang erat dalam proses pembelajaran, di mana media berfungsi sebagai alat pendukung dan metode menjadi cara atau langkah-langkah yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi. Keduanya saling melengkapi, karena media tidak dapat dipisahkan dari metode yang diterapkan dalam upaya menyampaikan bahan ajar secara efektif.

7) **Evaluasi**

Evaluasi hasil belajar mencakup serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data dan informasi, pengolahan, analisis, serta penilaian untuk menentukan tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai sejauh mana peserta didik berhasil mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, komponen pembelajaran merupakan elemen-elemen penting yang mendukung keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik, bahan/materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam merancang proses belajar, sementara peserta didik adalah individu yang menerima pendidikan.

Pendidik berperan dalam membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik, sedangkan bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar yang dirancang secara sistematis. Metode dan media pembelajaran saling berkaitan dalam mendukung efektivitas penyampaian materi. Evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keterpaduan antar komponen ini, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberhasilan ini dicerminkan dari pemahaman, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik yang dapat diukur setelah mereka menerima materi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang melibatkan usaha dan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, serta psikomotor (Rahman, 2021).

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang dialami seseorang setelah melalui proses pembelajaran (Firmansyah, 2021). Hasil belajar mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai dampak dari proses pembelajaran (Husamah et al, 2016). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran (Susanto, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan yang dialami oleh individu setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Perubahan ini merupakan pencapaian yang diperoleh melalui usaha dan keterlibatan aktif individu dalam pengembangan kemampuan holistik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan berperan dalam menentukan keberhasilan individu dalam belajar, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas hasil belajarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar rendah diantaranya yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kurangnya bakat, minat dan motivasi pada saat pembelajaran dan faktor eksternal yaitu berasal dari luar peserta didik seperti faktor sekolah yang mencakup cara mengajar dan media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran tidak menarik dan kaku (Slameto, 2009).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Parwati et al, 2023) sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar.

Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor fisiologis

Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

b. Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, bakat dan percaya diri.

c. Faktor fisiologis

Kelelahan dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan rohani dapat terjadi terus-menerus memikirkan masalah yang dianggap berat anpa istirahat, menghadapi hal-hal yang selalu sama tanpa ada variasi, dan mengerjakan sesuatu karena terpaksa dan tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatiannya.

2. Faktor Eksternal

Faktor-faktor ekstern juga dapat memengaruhi proses belajar peserta didik. Syah dalam (Parwati et al, 2023) menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- a. **Faktor Keluarga**
Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. **Faktor Sekolah**
faktor sekolah yang mempengaruhi belajar dengan mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- c. **Faktor Masyarakat**
Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya peserta didik dalam masyarakat. Pengaruh tersebut di antaranya kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisiologis, psikologis, dan kelelahan yang berasal dari dalam diri individu, seperti kondisi pancaindra, kecerdasan, motivasi, minat, serta tingkat kelelahan yang dapat memengaruhi hasil belajar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar, termasuk pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat. Interaksi antara faktor-faktor ini sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan perhatian terhadap aspek internal dan eksternal agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

c. Indikator Hasil Belajar

Pencapaian peserta didik yang berupa hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom berdasarkan *Taxonomy Of Educational*

Objectives yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam (Nafiati, 2021) adalah sebagai berikut.

- a. *Remembering* (mengingat), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengingat informasi yang telah dipelajari berupa fakta, konsep dan prosedur.
- b. *Understanding* (memahami), yaitu kategori kemampuan yang mencakup kemampuan untuk memahami makna dari informasi yang telah dipelajari serta menghubungkan informasi baru dengan informasi yang sudah ada.
- c. *Applying* (menerapkan), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari dalam situasi atau konteks baru.
- d. *Analyzing* (menganalisis), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memecahkan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami bagian tersebut saling terkait.
- e. *Evaluating* (mengevaluasi) yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengevaluasi informasi, konsep atau prosedur yang telah dipelajari serta membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.
- f. *Creating* (mencipta), yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan informasi yang telah dipelajari untuk menciptakan sesuatu yang baru baik itu ide, produk atau solusi masalah.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Indikator-indikator tersebut mencakup enam tingkat kognitif, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Setiap tingkat menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi, mulai dari menghafal hingga menciptakan sesuatu yang baru. Dengan memahami indikator-indikator ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajarnya pada tahapan C3 (*applying*) C4 (*analyzing*) dan C5 (*evaluating*) yaitu dapat memecahkan informasi serta mengevaluasi yang akan dihadapi ketika proses pembelajaran.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang menjadi salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka.

Keunikan kurikulum merdeka terletak pada pengintegrasian mata pelajaran IPAS sebagai bagian dari struktur pembelajarannya. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya terpisah dalam kurikulum 2013, kemudian digabungkan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk membantu peserta didik memahami lingkungan sekitar secara terpadu (Kurniati et al., 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksinya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya (Sagendra, 2022).

Integrasi pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin dan kontekstual. Kedua mata pelajaran ini tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek ilmiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi kedua mata pelajaran ini juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran yang konkret dan mengembangkan keterampilan Abad-21 dan dapat membantu peserta didik memahami dan memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (Rahmawati, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami lingkungan dan kehidupan secara menyeluruh. Pelajaran ini dirancang agar peserta didik bisa melihat hubungan antara ilmu alam dan sosial, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan masa depan.

b. Manfaat Pembelajaran IPAS

Terdapat manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menurut (Suhelayanti et al, 2023) diantaranya sebagai berikut.

- a. Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 1. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam
 2. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
 3. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
 4. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.
 5. Konsep yang ada dalam ilmu pengetahuan alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan masalah tersebut.
 6. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
 7. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
 8. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
 9. Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.
- b. Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPS)
 1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan Masyarakat dan lingkungannya.
 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam Masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki manfaat yang penting dalam kehidupan. Pembelajaran IPA membantu peserta didik memahami konsep alam, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan lingkungan. Selain itu, IPA juga memberikan wawasan tentang teknologi dan perkembangan makhluk hidup dari waktu ke waktu. Sementara itu, pembelajaran IPS berperan dalam mengenalkan konsep sosial, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Selain itu, IPS juga membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta kesiapan beradaptasi dalam masyarakat yang majemuk. Dengan demikian, kedua bidang ilmu ini memiliki peran penting dalam membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran sosial yang tinggi.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini bisa berupa alat fisik, teknologi, atau gabungan keduanya. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran meliputi berbagai teknologi, perangkat, dan sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Abdullah et al, 2024).

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif dan maksimal (Fadilah et al, 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, memungkinkan pendidik berinovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi yang tersedia (Alfiyana et al, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. dengan memanfaatkan alat fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Media ini bertujuan membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran secara lebih mudah dan efektif, sekaligus meningkatkan minat belajar.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, kita dapat mempergunakan bermacam-macam bentuk media pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar menurut (Sidharta, 2005) dapat dikelompokkan sebagai berikut.

- a. Publikasi : Koran, Majalah, dan Buku
- b. Bergambar : gambar, bagan (*chart*), peta, poster, foto, lukisan, grafik dan diagram.
- c. Pameran : *bulletin board*, papan flanel, papan magnet dan papan demonstrasi.
- d. Proyeksi : film, *film strip*, *slide*, transparansi, dan OHP
- e. Rekaman audio : *tape cassette*, piringan hitam dan kaset video.
- f. Produksi : kamera, *tape recorder* dan termofek (untuk membuat transparansi).
- g. Siaran : program radio dan televisi.
- h. Pandang dengar (*audio visual*) : TV, film suara, slide bersuara dan *video cassette*.
- i. Model/benda tiruan : model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia. Selain itu ada

media lain yang kita kenal, antara lain: diorama, pertunjukan wayang dan boneka.

Berdasarkan uraian di atas, dalam proses belajar mengajar, berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat berupa publikasi, gambar, pameran, proyeksi, rekaman *audio*, produksi, siaran, *audio visual*, serta model atau benda tiruan. Setiap media memiliki karakteristik, keunggulan, dan cara penggunaan yang berbeda, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

Pemilihan media yang tepat akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memilih media pembelajaran pandang dengar (*audio visual*) karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, serta dari yang terjangkau hingga yang mahal. Setiap jenis media memiliki karakteristik unik, baik dari segi efektivitas, proses pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran pandang dengar (*audio visual*).

6. Media *Audio Visual*

a. Pengertian Media *Audio Visual*

Media *audio visual* merupakan alat yang memadukan elemen *visual* dan *audio* secara bersamaan, melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini mampu menghadirkan gambar bergerak, warna, serta dilengkapi dengan narasi berupa teks dan suara. Media *audio visual* adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar. Media ini memiliki keunggulan karena mengintegrasikan aspek *auditif* (pendengaran) dan *visual*

(penglihatan), sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif.

Konsep penggunaan media *visual* menekankan pada penyajian media yang efektif, seperti menciptakan *visual* yang sederhana dan mudah dipahami, menyampaikan informasi dari teks dengan jelas, mengulang sajian *visual* untuk memperkuat pemahaman, melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, menggunakan gambar untuk membedakan konsep yang berbeda, menambahkan keterangan singkat pada gambar, serta memanfaatkan warna secara tepat untuk memperjelas pesan (Hamda & Azima, 2024).

Media *audio visual* adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif melalui indera penglihatan dan pendengaran (Ndruru, 2024). Sejalan dengan itu media *audio visual* adalah perangkat pembelajaran yang secara simultan menampilkan suara dan gambar dalam satu waktu, menyampaikan pesan-pesan edukatif. Media ini mengintegrasikan berbagai komponen menjadi satu kesatuan yang dirancang secara terstruktur, sistematis, dan logis, sehingga mampu menyajikan gambar bergerak dan *audio* secara bersamaan (Rahayu & Zainuddin, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, Media *audio visual* adalah sarana pembelajaran yang memadukan elemen *visual* dan *audio* untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dirancang secara sistematis, media ini menampilkan gambar, suara, teks, dan warna secara bersamaan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan penggunaan yang tepat, media *audio visual* menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. dalam hal ini media *audio visual* yang digunakan peneliti yaitu media *audio visual* berbasis video pembelajaran.

b. Langkah-langkah Media *Audio Visual*

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Langkah-langkah dalam penggunaan media *audio visual* menurut Simamora dan Sitorus (2024) yaitu:

- a) Persiapan Materi
seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan *media audio visual* yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b) Durasi Media
Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- c) Pesiapan Kelas
Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dan persiapan alat.
- d) Tanya Jawab
Setelah penggunaan media *audio visual* guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan peserta didik, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Langkah-langkah media *audio visual* menurut Arsyad (2016) sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan diri
Tahap ini, pendidik mempersiapkan diri, membuat keputusan, membangkitkan minat dan perhatian, dan mempersiapkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan.
- 2) Membangkitkan kesiapan peserta didik
Mengajukan pertanyaan akan membantu peserta didik mendengarkan dan memperhatikan.
- 3) Mendenharkan melihat materi
Pendidik menginstruksikan peserta didik untuk memiliki pengalaman mendengar dan observasi yang tepat waktu agar materi terserap.
- 4) Diskusi
Pendidik dan peserta didik mendiskusikan materi yang disampaikan.
- 5) Menindaklanjuti program

Penerapan menggunakan media *audio visual* pendidik harus memahami langkah-langkah dalam menggunakan media *audio visual* sehingga penerapannya bisa lebih efektif dan efisien. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *audio visual* menurut Wati (2019) sebagai berikut.

- 1) Pendidik harus mempersiapkan bahan pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media *audio visual* yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- 2) Pendidik harus mengetahui durasi media *audio visual* agar dapat menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- 3) Persiapan kelas. Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dengan memberikan penjelasan tentang isi film, video, atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan agar pembelajaran berjalan lancar.
- 4) Setelah menggunakan media *audio visual*, pendidik melakukan refleksi dan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadopsi langkah-langkah yang dikemukakan oleh Wati (2019). Secara keseluruhan, proses penggunaan media *audio visual* mencakup beberapa tahap, yaitu persiapan materi pembelajaran, penentuan durasi media *audio visual*, pengaturan kondisi kelas, serta refleksi untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

1) Kelebihan

Penerapan penggunaan media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Wahab et al (2021) kelebihan dalam penggunaan media *audio visual* yaitu.

- a) Dapat digunakan lebih dari satu kali ketika tersimpan dengan baik.
- b) Memperjelas dalam penyampaian materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi.

- c) Melibatkan lebih banyak indra ketika belajar.
- d) Memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

Kelebihan dari suatu media pembelajaran menjadi poin penting dalam menggunakan media pembelajaran. Kelebihan media *audio visual* menurut Ismiati (2016) yaitu.

- a) Media *audio visual* dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Media *audio visual* dapat membantu pendidik untuk mengehemat waktu proses belajar dan tayangan dapat diputar berulang-ulang.
- c) Media tayang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

2) Kekurangan

Setiap kelebihan tentu mempunyai kelebihan, begitu pula dengan media pembelajaran *audio visual* ini yang tentunya memiliki kekurangan dalam menggunakannya. Adapun kekurangan media *audio visual* menurut Ismiati (2016) yaitu.

- a) Penggunaan media *audio visual* memerlukan perangkat keras.
- b) Memerlukan keterampilan tertentu untuk menghasilkan media *audio visual*.
- c) Penggunaan media *audio visual* memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran, jika pendidik tidak aktif maka selama proses pembelajaran peserta didik akan cenderung pasif.

Kelemahan tersebut dapat menjadi kendala bagi pendidik dalam memanfaatkan media *audio visual*. Namun, pendidik perlu menguasai cara penggunaannya dan mampu mengatasi keterbatasan yang ada. Sejalan dengan itu, Kelemahan media *audio visual* terletak pada sifat komunikasinya yang cenderung satu arah, sehingga peserta didik dapat merasa cepat bosan. Selain itu, penggunaan media ini sering kali memerlukan biaya tinggi dan proses yang cukup rumit (Ismiati, 2016).

Berdasarkan kekurangan media *audio visual* di atas dapat disimpulkan bagaimana cara mengatasinya yaitu dengan kesiapan sarana prasarana seperti alat pengeras suara baik dari pendidik atau dari pihak sekolah sehingga penggunaan media *audio visual* ini tidak terhambat. Selain itu pendidik harus memerlukan keterampilan yang tepat untuk menghasilkan media yang tepat agar dapat membantu dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih interatif dan pendidik harus lebih terampil sehingga proses penerapan dari media *audio visual* dapat diterapkan secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, kelebihan media *audio visual* adalah kemampuannya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, dan fleksibel digunakan sesuai kebutuhan peserta didik. Namun, kelemahan media ini terletak pada kebutuhan pendidik untuk aktif dan terampil dalam penggunaannya, serta keterbatasan alat pengeras suara yang dapat menjadi hambatan dalam penerapannya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hastuti dan Budianti (2020) "Pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi". Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti hasil belajar IPA peserta didik kelas II sedangkan peneliti meneliti hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar, selain itu persamaan selanjutnya penelitian ini menggunakan desain penelitian yang sama yaitu menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media *audio visual*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil

pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,23 > 1,690$) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karna itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. D. Abdullah dan Maryati (2019) "Pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar". Perbedaan penelitian ini berada pada sampel yang digunakan pada penelitian ini kelas V SD sedangkan sampel yang digunakan peneliti menggunakan kelas IV SD. Selanjutnya persamaan dari penelitian ini yaitu mempunyai kesamaan pada topik penelitian pada variabel bebas dan variabel terikat yaitu pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dari uji t dan diperoleh $t_{hitung} 3,214 > t_{tabel} 2,045$. Analisis ketuntasan belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 60,65 meningkat setelah diberi perlakuan sebesar 85,48. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* efektif terhadap hasil belajar.

3. Ambarwati et al (2025) "Efektifitas pembelajaran melalui media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa di SD 4 Dersalam". Perbedaan penelitian ini berada pada tempat penelitian yang dilakukan, penelitian ini memilih SD 4 Dersalam sedangkan peneliti memilih SDN 4 Metro Barat sebagai tempat penelitian. Selanjutnya persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *audio visual* berbantuan video pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* berbasis video pembelajaran (*YouTube*) terhadap hasil belajar

peserta didik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor antara pretest dan posttest yakni 67,50 hingga 80,00.

4. Atmojo et al. (2024) "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel pendidikan pancasila materi keragaman di lingkungan sekitar melalui media *Audiovisual*". Perbedaan penelitian ini berada pada mata pelajaran yang diteliti yaitu pendidikan pancasila, sedangkan peneliti memakai mata pelajaran IPAS. Selanjutnya persamaan dari penelitian ini tentang topik yang dibahas yaitu upaya peningkatan hadir belajar melalui media *audio visual* berbasis video pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pra siklus 72,78 (46%) meningkat pada perbaikan siklus 1 sebesar 78,75 (64%) dan terus meningkat menjadi 86,78 (87%) pada siklus 2. Artinya menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai KKTP.

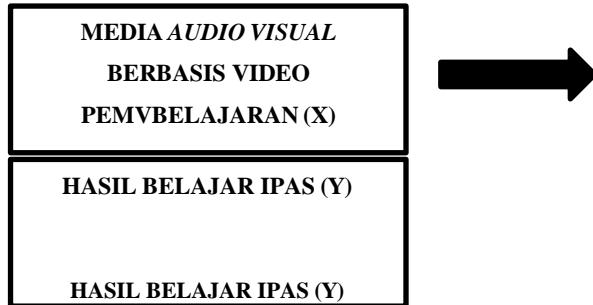
C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah representasi dalam bentuk gambar atau model yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang saling terkait. Kerangka pikir adalah model konseptual yang menggambarkan keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang dianggap relevan terhadap masalah yang diidentifikasi. Kerangka pikir yang efektif harus mampu menjelaskan hubungan teoretis antara variabel yang diteliti, sehingga penting untuk menguraikan secara jelas keterkaitan antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2020). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan mendukung stimulus peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* sangat berkaitan dengan permasalahan yang ada pada peserta didik, tanpa adanya media yang berbasis gambar dan juga suara seringkali peserta didik merasakan kebosanan saat belajar, biasanya peserta didik akan cepat jemu dengan pembelajaran yang hanya terpaku pada ceramah saja, maka dengan itu media *audio visual* berbasis video pembelajaran menjadi solusi dari permasalahan peserta dalam meningkatkan hasil belajar dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam media *audio visual* yaitu mempersiapkan bahan pelajaran, mengetahui durasi media audio visual, persiapan kelas, dan refleksi. Media pembelajaran *audio visual* berbasis video pembelajaran tentunya memberikan informasi yang jelas dan menggabungkan antara gambar dan suara yang akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agar menjadi lebih baik. Selain itu penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik pun tidak akan merasa kebosanan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis video pembelajaran untuk mengetahui pengertian pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hubungan antara variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

H_{a1} = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

H_{a2} = Terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan berbantuan media *audio visual* dengan penerapan tanpa berbantuan media pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

H_{o1} = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

H_{o2} = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan berbantuan media *audio visual* dengan penerapan tanpa berbantuan media pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

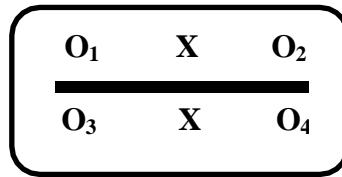
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Data dikumpulkan menggunakan alat penelitian, dan analisisnya bersifat kuantitatif atau statistik. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2019).

Peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dalam penelitian ini, dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Quasi-experimental design* melibatkan kelompok kontrol, namun kelompok ini tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel-variabel eksternal yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2014).

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan penggunaan media *audio visual* berbantuan video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* tanpa berbantuan media.

Desain penelitian *non-equivalent control grup design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian.

Keterangan:

- X = Perlakuan
- O₁ = Nilai *pretest* eksperimen kelompok eksperimen
- O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

(Sumber: Sugiyono, 2014)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat, peserta didik kelas IV A yang berjumlah 17 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 17 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui

kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.

2. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
4. Menguji coba instrumen tes di SD Negeri 3 Metro Barat.
5. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
6. Memberikan pretest pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol.
7. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbantuan video pembelajaran.
8. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
9. Memberikan *pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.
10. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model *problem based learning* tanpa berbantuan media.
11. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas kontrol.
12. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
13. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang akan diamati. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik IV Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 34 peserta didik yang terdiri dari 2 kelas, sebagai berikut.

Tabel 2.Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1	IV A	17
2	IV B	17
	Jumlah	34

(Sumber: Pendidik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025)

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari keseluruhan populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013). Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Ketika populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, peneliti dapat menggunakan sampel sebagai wakil dari populasi tersebut. Hasil penelitian pada sampel diharapkan dapat digeneralisasi untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus benar-benar representatif dan mampu mewakili karakteristik populasi (Sugiyono, 2014).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*). Sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi digunakan atau sampel (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 34 peserta didik yang terdiri dari 17 peserta didik dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 17 peserta didik dari kelas IV B sebagai kelas kontrol dikarenakan memiliki persentase hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik dapat meningkat atau tidak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *audio visual* berbantuan video pembelajaran.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti, pada variabel ini terdapat variabel yang mempengaruhi dan variabel dipengaruhi. variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *audio visual* berbantuan video pembelajaran (X).

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

a. Media pembelajaran *audio visual* menggunakan video pembelajaran

Media *audio visual* merupakan media yang menggabungkan antara gambar dan suara yang dapat dilihat dan juga didengar oleh peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

Dengan berbantuan video pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih semangat dan memotivasi mereka dalam belajar agar tidak merasakan kebosanan

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang terjadi

pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

a. Model *audio visual* berbantuan video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara (*audio*) dan gambar (*visual*). Adapun sintak dari penerapan media *audio visual* yaitu, persiapan materi pembelajaran, penentuan durasi media *audio visual*, pengaturan kondisi kelas, serta refleksi untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV. adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Indikator hasil belajar yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

- a. *Applying* (menerapkan), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari dalam situasi atau konteks baru. (C3)
- b. *Analyzing* (menganalisis), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memecahkan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami bagian tersebut saling terkait. (C4)

- c. *Evaluating* (mengevaluasi) yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengevaluasi informasi, konsep atau prosedur yang telah dipelajari serta membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut. (C5)

Menurut Nafiaty (2021).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbantuan video pembelajaran, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar IPAS peserta didik. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan pengukuran dan penilaian dalam suatu konteks tertentu (Rukajat, 2018).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas.

2. Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2020). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk interaksi antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh pewawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti atau ketika peneliti ingin menggali informasi yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2020). Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada metode yang digunakan untuk menggambarkan data dan informasi dalam berbagai format, seperti buku, arsip, angka, gambar, laporan, dan keterangan, yang berperan penting dalam mendukung penelitian. Dalam konteks ini, peneliti akan menghimpun berbagai dokumen yang relevan dengan isu yang diteliti. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2014). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai sumatif tengah semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memeroleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran media *audio visual* berbantuan video pembelajaran dengan menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Tabel 3. Kisi-kisi Intrumen Tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Capaian Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar	Soal
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menerapkan pemahaman tentang keragaman suku bangsa, agama, budaya di indonesia dalam kehidupan sehari hari 	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik mampu untuk mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari dalam situasi atau konteks baru. (C3) 	3, 4, 8, 13, 18, 22,
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antara keragaman suku bangsa, agama dan budaya di indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik untuk memecahkan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami bagian tersebut saling terkait. (C4) 	2, 5, 6, 7, 9, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengevaluasi dampak positif dan negatif dari keragaman suku bangsa, agama dan budaya di indonesia terhadap kehidupan bermasyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik untuk mengevaluasi informasi, konsep atau prosedur yang telah dipelajari serta membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut. (C5) 	10, 11, 12

Sumber : Nafiaty (2021)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. validitas atau kesahihan berasal dari kata validity yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (Arikunto, 2013). Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Pengukuran tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, dimana angka indeks korelasi diberi lambang rpbi dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi rpbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = $1-p$ (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Sumber: (Ahmad et al, 2022)

Kriteria pengujian apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Selasa 25 Februari 2025 di SD Negeri 03 Metro Barat. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13 ,14,15,17,18,19,20,21,22	Valid	20
1,16,23	Tidak Valid	3

Validitas soal tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 17 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 23 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi point biserial dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2010. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 20, Halaman 151.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013). Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel* 2010 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum_{i=1}^t p_{iq} q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

K = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s_t^2 = Varian total

t

pi = Proporsi testee yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 qi = Proporsi testee yang menjawab salah, atau: $qi = 1 - pi$
 $\Sigma piqi$ = Jumlah dari hasil perkalian antara pi dengan qi
 Sumber: (Ahmad et al, 2022)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program Microsoft Office Excel 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dengan bantuan program microsoft office excel 2010. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6. klasifikasi realibilitas

No	Nilai Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,00- 0,20	Sangat rendah
2	0,21- 0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61- 0,80	Kuat
5	0,81- 1,00	Sngat kuat

Sumber: (Arikunto, 2013)

Dari total 20 soal yang dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen. Pengujian ini menggunakan rumus KR-20 (Kuder-Richardson) yang dihitung dengan bantuan Microsoft Excel 2010. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rhitung sebesar 0,909, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas dengan kategori sangat kuat, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 22, Halaman 153.

3. Menghitung N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *posstest* dengan *pretest* dibagi oleh skor maksimum dikurangi skor *pretest*.

Persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g	= N-Gain
S_{post}	= skor <i>posttest</i>
S_{pre}	= skor <i>pretest</i>
S_{max}	= skor maximum

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* di atas, kemudian dapat dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan masing-masing interval yaitu Tinggi = $0,7 < N\text{-}Gain \leq 1$; Sedang = $0,3 < N\text{-}Gain \leq 0,7$; Rendah = $N\text{-}Gain \leq 0,3$.

J. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *audio visual* berbantuan video pembelajaran dan hubungannya dengan hasil belajar peserta didik IV SD Negeri 4 Metro Barat. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana distribusi data dalam penelitian mendekati distribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Pengujian ini dilakukan melalui perangkat lunak SPSS. Adapun kriteria pengujianya adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Adapun langkah-langkah uji normalitas menurut (Siti dan Kasmadi, 2014) sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Data tidak berdistribusi normal

H_a = Data berdistribusi normal

- 2) Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.
 - a. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
 - b. Klik menu analyze, pilih descriptive statistic, lalu klik eksplor.
 - c. Masukkan semua variabel ke dalam kolom dependent list
 - d. Selanjutnya klik tombol plots lalu beri tanda checklist (()) pada normality plots with test.
 - e. Klik continue, lalu ok
- 3) Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. penelitian ini melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 26 for windows untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus Uji Fisher atau disebut juga Uji-F menurut (Muncarno, 2016) yaitu:

$$F = \frac{Varian \ terbesar}{Varian \ terkecil}$$

Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikasinya adalah $\alpha = 5\%$ atau $0,05$ Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

Uji homogenitas juga dapat dilakukan menggunakan program SPSS 26 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.

- 2) Pilih menu analyze, kemudian klik descriptive statistic, lalu pilih explore
- 3) Pilih tombol plots.
- 4) Pilih lavene test, untuk power estimetion.
- 5) Klik continue, lalu ok.

Uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0,05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh media *audio visual* berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis linear sederhana dan uji perbedaan (uji-t) sebagai berikut.

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penerapan media audio visual yang didukung oleh video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS, digunakan analisis regresi sederhana. Proses perhitungan dalam analisis ini dibantu dengan perangkat lunak SPSS versi 26.

Dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh nilai F_{hitung} . Nilai F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan.

Sebaliknya, apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ (Muncarno, 2017).

Adapun Langkah-langkah uji regresi sederhana dapat dilakukan menggunakan program SPSS 26 for windows sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS lalu klik variabel view, selanjutnya pada kolom name untuk baris pertama tulis X, baris kedua tulis Y. lalu,

pada kolom label baris pertama tulis variabel bebasnya dan baris kedua tuliskan variabel terikatnya

- 2) Klik data view, selanjutnya masukkan data penelitian.
- 3) Klik menu analyze-regression-linear.
- 4) Setelah itu akan muncul kotak dialog linear regression. Masukkan variabel bebas (X) ke kotak independent dan masukkan variabel terikat pada kotak dependent. Lalu, klik enter.
- 5) Langkah terakhir klik ok, maka akan keluar output SPSS regresi sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut hipotesisnya:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

b. Uji Perbedaan (uji t)

Untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan penerapan media *audio visual* yang didukung video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS, peneliti melakukan uji-t menggunakan program SPSS versi 26 untuk Windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS 26, kemudian buat file dataset baru dengan memilih menu *File*, lalu klik *New*, atau pilih *Open* apabila telah memiliki file dataset yang akan digunakan.
2. Masukkan data yang akan dianalisis ke dalam tabel data di SPSS.
3. Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Compare Means*, dan lanjutkan dengan memilih *Independent Samples T Test*.
4. Tentukan variabel yang akan diuji dengan memindahkannya ke kotak *Test Variable(s)* menggunakan tombol panah.
5. Tentukan variabel yang akan digunakan sebagai variabel pengelompokan dengan memasukkannya ke dalam kotak *Grouping Variable*.
6. Klik opsi *Define Groups* untuk menetapkan kelompok secara manual, lalu masukkan nilai yang merepresentasikan masing-masing kelompok pada kotak *Group 1* dan *Group 2*.
7. Klik *OK*, dan SPSS akan menampilkan output hasil uji-t.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu jika $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) \leq 0,05$ maka H_a diterima, sedangkan jika $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) \geq 0,05$ maka H_0 diterima.

Berikut hipotesis penelitiannya:

H_a = Terdapat perbedaan penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro barat.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro barat.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan dibawah ini.

1. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan nilai signifikansi $0,004$ yang artinya $0,004 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. maka terdapat pengaruh variabel media *audio visual* berbasis video pembelajaran (X) terhadap variabel hasil belajar IPAS (Y). Hal ini juga diperkuat dengan adanya uji R square dengan nilai R sebesar $0,664$ yang mendekati angka 1, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara media *audio visual* berbasis video pembelajaran dengan hasil belajar IPAS.
2. Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat dengan signifikansi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ pada pengujian sampel t-test yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis video pembelajaran dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pada penelitian ini terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan dengan media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan sebelumnya, maka dapat diberikan beberapa saran guna meningkatkan hasil belajar, khususnya bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat, sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk lebih aktif dalam menyimak video pembelajaran karna itu sebaagai sarana pendukung dalam memahami materi IPAS. Dengan memperhatikan secara seksama tayangan video agar dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan daya ingat terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Peserta didik juga diharapkan untuk berani bertanya dan berdiskusi untuk memperjelas materi yang belum dipahami.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *audio visual* berbasis video pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik di sekolah. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, media *audio visual* juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mengatasi rasa kurang percaya diri, mengurangi kejemuhan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan serta memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, termasuk penggunaan media *audio visual* dan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dukungan ini bertujuan untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang optimal, menciptakan proses belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menghasilkan output yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi, serta masukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di tingkat Sekolah Dasar.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam memperluas wawasan mengenai pengaruh media *audio visual* berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan studi ini dengan menjangkaau cakupan materi yang lebih luau, menggunakan populasi yang berbeda, atau mengombinasikan media audio visual dengan metode pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., dan Maryati, T. 2019. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 185–196. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>.
- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., dan Suryandari, M. 2024. Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.
- Alfiyana, Y., Serani, D., dan Fricticarani, A. 2024. Efektifitas Pemanfaatan Video Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Era Literasi Digital. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.546>.
- Ambarwati, V. D., Putri, Y. N., dan Amaliyah, F. 2025. Efektifitas Pembelajaran Melalui Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sd 4 Dersalam. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 6(1). <https://doi.org/10.33087/phi.v9i1.446>.
- Amini, F., Kelana, J. B., dan Mugara, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(1), 38–52. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i1.12206>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedue Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi VD)*. PT. Renika Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmojo, I. R. W., Cahyani, A. N., Nurcahyo, T., dan Wijayanti, W. W. (n.d.). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mapel Pendidikan Pancasila Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Melalui Media Audiovisual. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 507–512. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97045>.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Deepublish.
- Destini, F., Khairani, F., dan Tias, I. W. U. (2022). Pengaruh Model Talking Stick dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i4.40859>

- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12. <https://doi.org/10.24252/jenfol.v3i2.12206>.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 5(01), 96. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Firmansyah, D. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Hamda, F., dan Azima, N. F. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11965–11971. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14194>.
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., dan Husnita, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://doi.org/10.24252/jenfol.v3i2.12206>.
- Hastuti, A., dan Budianti, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33–38. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i2.1244>
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., dan Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Husamah, Pantiwati .Y., Restian .A., dan S. P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Ummpress.
- Ismiati, I. (2016). Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1). <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>.
- Kamaliah. (2021). Hakikat Peserta Didik. *Educational Journal: General and Specific Research*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i2.177>.

- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., dan Haryanto, B. A. 2022. Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>.
- Majid, A., dan Pd, M. 2019. *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nopitasari, M., dan Khoiri, Q. 2024. Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i2.193>
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan Edisi*. Metro : Hamim Group.
- Muslem. 2024. Konsep Belajar Dalam Perspektif Psikologi Daya. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 83–98. <https://doi.org/10.37640/jpn.v9i1.12>.
- Nadlir, N., Nurkhasanah, M., dan Rochmahtika, A. S. 2024. Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nafiaty, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Ndruru, M. 2024. Kemampuan Menyimak Berita Dengan Menggunakan Media Audiovisual Siswa. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 21–31. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4579>.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., dan Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pristiwanti1, D., Badariah2, B., Hidayat3, S., dan Ratna Sari Dewi4. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Qur’ani, B. 2023. Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Tahta Media*.
- Rahayu, S. F., dan Zainuddin, M. R. 2024. Efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan media audio visual pada siswa kelas iii sd negeri 01 pucungkidul tulungagung. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 170–181. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1076>.
- Rahman, A., Hayati, M., Rusmani, M. A., dan Ilmi, D. 2023. Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(3), 402–409. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i2.5287>.

- Rahmawati, Y. R. 2020. Wijayanti.: The implementation of integrated science-social studies learning in junior high school. *Int. J. Educ. Pract*, 8(7). <https://doi.org/10.32672/si.v13i1.1042>.
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deppublish Publisher.
- Sagendra, B. 2022. Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). *Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Sani, A. 2022. *Inovasi pembelajaran*. PT Bumi aksara.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., dan Winarsi, S. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman AM*.
- Sidharta, A. 2005. Media pembelajaran. *Bandung: Departemen Pendidikan*.
- Simamora, M. S., dan Sitorus, H. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ronatama. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 24–34. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i2.959>.
- Siti, Nia, dan Kasmadi, S. 2014. “*Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*.” Alfabeta.
- Slameto. 2009. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rodakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, ED.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., dan Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

- Sunarti Rahman. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup.
- Aliansyah, U. M., Mubarok, H., Maimunah, S., dan Hamdiah, M. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124.
<https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., dan Saija, L. M. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wati, E. R. 2019. *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena.
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., 2024. Metode-Metode Dalam Pembelajaran (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Metode, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran). *Al-Abshor ...*, 1(3), 129–142.
<https://doi.org/10.47435/aljpai.v1i3.70>