

**EPEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL HAGUK HASIL BELAJAR
CERITA RAKYAT DAIRAH LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKULAH
MENENGAH PERTAMA**

(Skripsi)

Ulih

**CORRY MIRANDA
NPM 2213046082**



**FAKULTAS KEGURUAN RIK ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EPEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL HAGUK HASIL BELAJAR CERITA RAKYAT DAIRAH LAMPUNG SEKULAH MENENGAH PERTAMA

Ulih

CORRY MIRANDA

Masalah sai dibahas delom penelitian sinji iyulah nilai hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Penelitian sinji bertujuwan guwai menganalisis epektivitas media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung kelas VII SMP.

Penelitian sinji ngegunako metode penelitian *Pre-Experimental Design* jama desain penelitian "*One Group Pretest-Posttest Design*", yakdo penelitian sai ngegunako sai kelas eksperimen sai dikenihko perlakuan *pretest* jama *posttest*. Populasi delom penelitian sinji berjumlah 92 peserta didik rik sampel delom penelitian berjumlah 23 peserta didik di kelas VII D. Teknik pengumpulan data ngegunako teknik tes berupa soal esai berjumlah 20 soal, teknik analisis data ngegunako *uji paired sample t-test*.

Budasarko hasil perhitungan, tiperoleh $T_{hitung} = 11,9$ jama $n=23$ guwai taraf kesalahan 5% atau 0,05 mula $> T_{tabel}$ sai tiperoleh iyulah 2,07. Budasarko hasil uji t ngebuktiko bahwa ngedok epektivitas media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik SMP Muhammadiyah Ambarawa. Budasarko hasil perhitungan, diketahui bahwa KD 1 indikator 2 lebih efektif delom pembelajaran ngegunako media audio visual. Diketahui bahwa selisih peningkatan *pretest* jama *posttest* sebesar 168.

Kata kunci: hasil belajar, cerita rakyat, media audiovisual

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF AUDIOVISUAL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF LAMPUNG FOLKTALES IN JUNIOR HIGH SCHOOLS

By

CORRY MIRANDA

The problem discussed in this study is the value of the learning outcomes of Lampung regional folklore of class VII students of Muhammadiyah Ambarawa Middle School. This study aims to analyze the effectiveness of audiovisual media on the learning outcomes of Lampung regional folklore of class VII of junior high school.

This study uses the Pre-Experimental Design research method with the research design "One Group Pretest-Posttest Design", which is a study that uses one experimental class that is given pretest and posttest treatment. The population in this study amounted to 92 students and the sample in the study amounted to 23 students in class VII D. The data collection technique used a test technique in the form of essay questions totaling 20 questions, the data analysis technique used a paired sample t-test. Based on the calculation results, obtained $T_{hitung} = 11.9$ with $n = 23$ for a 5% error rate or 0.05 t_{table} obtained is 2.07.

Based on the results of the t test proves that there is effectiveness of audiovisual media on the learning outcomes of Lampung regional folklore of students of Muhammadiyah Ambarawa Middle School. Based on the calculation results, it was found that Core Competency 1 indicator 2 was more effective in learning using audio-visual media. The difference in pretest and posttest improvement was 168.

Keywords: *learning outcomes, folklore, audiovisual media*

**EPEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL HAGUK
HASIL BELAJAR CERITA RAKYAT DAIRAH LAMPUNG
SEKULAH MENENGAH PERTAMA**

Ulih

Corry Miranda

Skripsi

**Sebagai Salah Sai Syarat guawai Ngecapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

haguk

**Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN RIK ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

EPEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL HAGUK
HASIL BELAJAR CERITA RAKYAT DAIRAH
LAMPUNG PESERTA DIDIK SEKULAH
MENENGAH PERTAMA

Nama Mahasiswa

Corry Miranda

No. Pokok Mahasiswa

2213046105

Program Studi

Pendidikan Bahasa Lampung

Jurusan

Bahasa rik Seni

Fakultas

Keguruan-rik Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Rahmat Prayogi

Rahmat Prayogi, M.Pd.
NIP 199108142019031010

Aditya Pratama

Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

2. Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

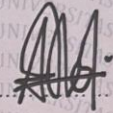
Ketua

Rahmat Prayogi, M.Pd.



Sekretaris

Aditya Pratama, M.Pd.



Penguji Utama

Dr. Munaris, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **05 Februari 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Sai bertanda tangan di bah hinji:

Nama : Corry Miranda
NPM : 2213046082
Program Studi : S-1 Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa rik Seni
Fakultas : Keguruan rik Ilmu Pendidikan

Menyatakao bahwa skripsi sai berjudul “Epektivitas Media Audiovisual Haguk Hasil Belajar Cerita Rakyat Dairah Lampung Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama” tersebut iyulah asli hasil penelitian sikam, kecuali bagian-bagian tertentu sai dirujuk anjak sumber valid rik disebutko delom daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan sinji sikam guwai jama sebenor-benorni, atas perhatianni sikam ucapko nerima nihan.

Bandar Lampung, 27 November 2025

Sai Ngeguwai Pernyataan,



Corry Miranda
NPM 2213046082

RIWAYAT URIK



Penulis bergelar Corry Miranda, tilahirko di Lampung Tengah pada tanggal 18 September 2003. Penulis iyulah sanak keruwa anjak rua bersaudara. Putri anjak pasangan Bapak Sudirman rik Ibu Sutarti. Riwayat pendidikan dimulai sejak mejeng di bangku PAUD Muslimat NU Simpang Agung sai diselesaiko pada tahun 2009.

Sementara sina, pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Seputih Agung sai diselesaiko pada tahun 2018. Seradu sina, penulis ngelanjutko pendidikanni di SMA Negeri 1 Seputih Agung rik lulus pada tahun 2021. Tahun 2022, penulis diterima rik terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung, Jurusan Bahasa rik Seni, Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung ngelalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Tahun 2025, penulis ngelaksanako Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Menggala, Kecamatan Menggala Timur, Kabupaten Tulang Bawang rik ngelaksanako Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SMP Negeri 2 Menggala Timur, Kecamatan Menggala Timur, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(*Q.S Al-Insyirah* ayat 5-6)

لَا يَكْفِيكَ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..." –

(*Q.S Al Baqarah* ayat 286)

“Hidup bukan untuk saling mendahului. Bayangan yang diciptakan oleh mentari

Ada kar'na matahari bermaksud terpuji. Untukmu, cintai diri sendiri hari ini.”

(Mata Air- Baskara Putra)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Jama segala kerendahan hati, penulis panjatko rasa syukur hagog Allah Swt. rik Rasulullah Saw atas segala nikmat serta kehadiran-Nya, sehingga skripsi sinji dapok tiselesaiko. Jama penuh rasa bangga kupersembahkan skripsi sinji hagog:

Kedua Orang tuaku tercinta

Bapak Sudirman rik Ibu Sutarti sai radu berjuang keras ngebalakko serta ngedidik penulis jama penuh kasih sayang. Sai mak angkah patah semangat ngenihko cinta, kasih sayang serta senantiasa mendoakan keberhasilan rik kebahagiaan guwai sanak-sanakni. Sampai di titik sinji iyulah hasil segala pengorbanan sai radu Ayah rik Ibu kenihko.

Kakakku tercinta

Jerry Prafitasari sai sangat kusayangi rik selalu kubanggakan. Tanpa dukunganmu, penulis mak angkah sampai di titik sinji. Nerima nihan nayah, ulah jama ikhlas nulung perekonomian keluarga. Tumbuh lebih baik Mbak. Serta Nano Triwibowo kakak iparku, nerima nihan nayah radu ngejadi bagian keluarga serta suami sai helau guwai kakak penulis.

Keponakanku tercinta

Akhtar Farras Hamizan Wibowo sai penulis amat sayangi rik banggako.

Keluarga Besar PBL 2022

Alamamater tercinta, Universitas Lampung

URAI CAMBAI

Bismillahirrahmanirrahim

Jama ngucapko syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt., sai radu ngelimpahko rahmat rik karunia-Nya sehingga penulis dapok menyelesaikan skripsi berjudul “Epektivitas Media Audiovisual haguk Hasil Belajar Cerita Rakyat Dairah Lampung Sekolah Menengah Pertama” sebagai salah sai syarat guwai ngeperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Pada proses penyusunan skripsi sinji, penulis nayah menerima bantuan serta dukungan anjak berbagai pihak. Pada kesempatan sinji penulis menyampaiko nerima nihan setulus-tulusni haguk pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M., ASEAN Emg., Rektor Universitas Lampung sai radu nulung ngesahko ijazah rik gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa rik Seni.
4. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung sekaligus ngerupako dosen Pembahas sai radu ngeniko kritik, saran, rik motipasi sai sangat bumanpaat bagi penulis.
5. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku Pembimbing I atas kesediaan rik keikhlasani ngeihko bimbingan, saran, arahan, rik motivasi sai sangat bumanpaat guwai penulis.
6. Aditya Pratama, M.Pd., selaku dosen Pembimbing II sai radu nayah ngenihko bimbingan rik pengarahan sehingga terselesaikannya skripsi sinji seperti sai diharapko.

7. Bapak rik Ibu dosen program studi Pendidikan Bahasa Lampung sai radu ngenihko ilmu pengetahuan, motivasi, wawasan, rik keterampilan selama menempuh pendidikan sebagai mahasiswa di Universitas Lampung.
8. Keluarga Besar SMP Muhammadiyah Ambarawa, Pringsewu sai radu ngenihko izin guwai mengadakan penelitian di sekolah sina.
9. Keluarga balakku di tiyuh, sai mak dapok penulis sebutko satu per satu, nerima nihan nayah atas segala bantuan rik dukungan sai tikenihko.
10. Sahabat-sahabatku tersayang sedari SMP sai penulis anggap seperti keluarga, Novi Emilia Putri, Alya Amelia, Eka Yunita Sari, rik Lisa Anggraeni. Sai radu membersamai setiap suka rik duka selama proses pendewasaan. Tempat pulang ternyaman saat menghadapi keruhnya masalah kehidupan. Nerima nihan atas segala bantuan serta dukungan sai tikenihko. *“Kelak kau kan mengingat yang membawamu kesini”*.
11. Guwai Aprillia Anggraini rik Sri Handa Yani, sahabat karib penulis, nerima nihan nayah selalu menemui penulis di perantauan, dimanapun penulis tinggal.
12. Untuk sahabat-sahabatku ABM, Gian Rahma Renvillia, Puja Bidia Ratu, Sifa Mardhotillah, Septia Riskika, Desi Wulandari, Melani Cindy Putri, Ratna Rahayu Ronalta, Dita Nurul Aeni, Zidny Rizka Rahmatika, rik Syifa Maharani. Nerima nihan atas kebersamaan selama hinji. Perkuliahan sinji mak haga ngemik nayah cerita kalau penulis mak bersahabat jama tiyan.
13. Ibu Suwarti sekeluarga di Ambarawa, Pringsewu. Nerima nihan nayah atas segala bentuk kasih sayang sai tikenihko. Sai radu penulis anggap sebagai keluarga sayan. Sehat selalu, supaya penulis dapok sering berkunjung ke nuwa.
14. Kanca-kanca seperjuangan Pendidikan Bahasa Lampung angkatan 2022 terutama kelas C, nerima nihan nayah atas kehangatan selama masa perkuliahan.

15. Guwai semua pihak sai terlibat, sai turut serta nulung nyelesaiko skripsi sinji, sai mak dapok penulis sebutko satu per satu. Guwai pelajaran berhargani, nerima nihan.

Bandar Lampung, 27 November 2025

Penulis,
Corry Miranda

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN JUDUL	iv
MENYETUJUI	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
URAI CAMBAI	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
B. Media Audiovisual	8
1. Pengertian Media Audiovisual	8

2. Fungsi Media Audiovisual dalam Pembelajaran	9
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual.....	10
C. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Indikator Hasil Belajar	12
3. Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	13
D. Pembelajaran Bahasa Lampung	14
1. Cerita Rakyat Daerah Lampung.....	14
E. Penelitian yang Relevan	15
F. Kerangka Pikir	16
G. Hipotesis Penelitian.....	17
III. METODE PENELITIAN	19
A. Metode dan Desain Penelitian	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
1. Tempat Penelitian.....	20
2. Waktu Penelitian	20
C. Populasi dan Sampel.....	20
1. Populasi Penelitian	20
2. Sampel Penelitian	20
D. Variabel Penelitian	21
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	22
1. Definisi Konseptual Variabel	22
2. Definisi Operasional Variabel	22
F. Teknik Pengumpulan Data	22
G. Instrumen Penelitian	23
H. Uji Prasyarat Instrumen.....	24
1. Uji Validitas	24
2. Uji Reliabilitas.....	25
I. Uji Prasyarat Analisis Data.....	26
1. Uji Normalitas	26
2. Uji Hipotesis	27
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Pelaksanaan Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	29
1. Data Hasil Penelitian	29
C. Uji Prasyarat Analisis Data	30
1. Uji Validitas	30
2. Uji Reliabilitas.....	31
3. Uji Normalitas	31
4. Uji Hipotesis.....	32

5. Uji N-Gain.....	33
D. Pembahasan.....	33
E. Keterbatasan Penelitian	36
V. KESIMPULAN DAN SARAN	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Penilaian Tengah Semester Genap Peserta Didik.....	4
3.1 Jumlah Data Populasi	20
3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen	22
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes	24
3.4 Klasifikasi Validitas	26
3.5 Interpretasi Korelasi	27
4.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	29
4.2 Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	30
4.3 Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	31
4.4 Data Hasil Uji Validitas Soal	32
4.5 Data Hasil Uji Reliabilitas	32
4.6 Data Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	33
4.7 Hasil Uji T.....	344
4.8 Hasil Paired Samples <i>Effect Size</i>	344
4.9 Hasil Uji N-Gain	355

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	17
3.1 Desain Penelitian.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Pra Penelitian
- Lampiran 2. Surat Balasan Izin Pra Penelitian
- Lampiran 3. Surat Izin Uji Instrumen
- Lampiran 4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen
- Lampiran 5. Surat Penelitian
- Lampiran 6. Balasan Surat Penelitian
- Lampiran 7. Modul Ajar
- Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 9. Soal *Posttest*
- Lampiran 10. Nilai Tertinggi *Posttest*
- Lampiran 11. Nilai Terendah *Posttest*
- Lampiran 12. Validitas Butir Soal Esai
- Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas
- Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 15. Rekapitulasi Uji Normalitas *Pretest*
- Lampiran 16. Rekapitulasi Uji Normalitas *Posttest*
- Lampiran 17. Uji T-test
- Lampiran 18. Indikator Efektivitas KD
- Lampiran 19. Barcode Video Materi Pembelajaran
- Lampiran 21. Foto Aktivitas Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan ngejadi warisan manusia sai dilestariko ngelalui berbagai cara. Kebudayaan iyulah sebagai keseluruhan pengetahuan, kepercayaan rik nilai sai dimiliki ulih manusia sebagai makhluk sosial. Kebudayaan berisi, antara lain perangkat model pengetahuan atau sistem makna sai terjalin secara menyeluruh delom simbol-simbol sai ditransmisiko secara historis. Kebudayaan secara mak langsung ngejadi bagian sai mak terpisahko anjak kegiatan masyarakat, salah saini tekuruk delom materi pendidikan sai berkembang di sekolah rik dipelajari ulih siswa. Sebuah kesenian sai urik di masyarakat haga terus bergulir sejalan jama arus perkembangan masyarakatni (Fakhrurozi, 2021). Bentuk-bentuk kesenian sai urik relevan jama zamannya di masyarakat haga tetap urik jama berbagai penyesuaian, sedangko bentuk kesenian sai mak relevan lagi jama massani haga hilang ditelan zaman. Namun, delom pepira tahun terakhir, terjadi fenomena sai cukup ngekhawatirko, yakdo menurunni apresiasi generasi muda haguk budaya Lampung.

Generasi muda sebagai pewaris masa depan ngemik peran penting delom ngejaga rik melestariko budaya lokal. Namun kenyataanni, semakin sedikit sanak muda sai mampu bucawo delom bahasa Lampung, mengenali simbol-simbol adat, atau nunjukko ketertarikan haguk seni rik tradisi daerahni. Budaya luwah sai lebih dominan di media social rik gaya urik modern kak nayah ngepengaruhi cara pandang rik minat tiyan, tigoh budaya lokal ghisok dianggap kuno, mak relevan, atau mak menarik.

Kebudayaan sai terdapok di Provinsi Lampung diantarani iyulah bahasa rik aksara, pakaian adat, sistem sosial, kuliner daerah, serta kesenian sai berupa seni

tari rik seni tradisi lisan yakdo sastra lisan. Sastra lisan iyulah karya sastra sai mak dibukuko, melainko urik di tengah masyarakat rik disampaiko secara turun-temurun ngelalui tradisi lisan. Sastra lisan sai berkembang pada masyarakat Lampung iyulah peribahasa, teka-teki, rik cerita rakyat.

Ngelalui cerita rakyat dairah Lampung dapok ngejadi sarana guwai memperkenalkan nayah kebudayaan sai dimiliki dairah sija, cerita rakyat berbasis jama kebudayaan lokal tiharapko ngejadi sebuah sarana ngenalko budaya rik karakter bangsa. Pendidikan mak angkah terbatas pada ruang kelas fisik, papan tulis, rik buku sebagai bahan ajar guru. Penggunaan media sai tepat haga nentuko efektivitas pembelajaran. Terdapat berbagai macam media sai dapok digunako ulih pendidik delom kemajuan teknologi saat hinji salah saini yakdo jama pemanfaatan teknologi digital jama media audiovisual.

Audiovisual ngerupako salah sai media pembelajaran sai menggabungko unsur suara rik gambar visual, sai bertujuan guwai nyampaiko informasi atau materi pelajaran secara lebih menarik rik interaktif. Media sinji nayah digunako delom dunia pendidikan ulah mampu ngenihko stimulus ganda haguk peserta didik, yakdo ngelalui indera pendengaran dan penglihatan, sehingga pembelajaran ngejadi lebih efektif rik menyenangkan. Menurut (Atmaja, 2019) media audiovisual iyulah media sai mengandung unsur suara rik gambar sai dapok diliyak rik didengis secara bersamaan, seperti video pembelajaran, film edukatif, animasi interaktif, rik rekaman audio-visual lainni. Jama adanya kombinasi antara suara, teks, dan visual, media sinji dapok nulung peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, mengurangi kebosanan, rik meningkatko motivasi belajar. Tampilan sai menarik rik konten sai interaktif anjak media audiovisual menjadikannya sebagai alat bantu sai sangat efektif delom proses belajar mengajar. Media sinji memungkinko guru guwai menyampaiko materi secara variatif, serta mampu ngenihko pengalaman belajar sai menyentuh pikiran rik perasaan peserta didik secara langsung. Hal sinji tentu sangat bumanpaat delom menciptakan suasana belajar sai menyenangkan rik bermakna.

Budasarko hasil penelitian pendahuluan sai dilakuko ulih penulis pada bulan Mei 2025 di SMP Muhammadiyah Ambarawa. Penulis ngelakuko observasi rik

wawancara mengenai proses pembelajaran saat sedang berlangsung antara pendidik dan peserta didik di kelas VII. Berdasarkan pengamatan penulis didapatkan bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran diantaranya, bahwa peserta didik saat ini memperhatikan ketika pendidik sedang menjelaskan materi. Terlihat lebih asyik dengan aktivitas di kelas. Peserta didik ini juga ikut terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan terlihat ketika pendidik melakukan sesi tanya jawab hanya menunggu giliran peserta didik saat terus menjawab dan berani mengutarakan pendapatnya. Selain itu, peserta didik ini mengalami kesulitan dalam pembelajaran sebagian yang saat ini mudah memahami materi namun yang lainnya mengalami kesulitan menerima pembelajaran yang sangat lambat. Proses pembelajaran bahasa Lampung masih sering dilakukan dengan metode ceramah atau *teacher center* dan menggunakan media pembelajaran konvensional, buku peserta didik, dan buku pendidik namun pendidik juga sudah mencoba menggunakan media elektronik tetapi penggunaannya jarang dilakukan.

Kurang menariknya media yang digunakan oleh pendidik SMP Muhammadiyah Ambarawa mengakibatkan menurunnya semangat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan data hasil belajar saat ini peserta didik kelas VII masih perlu peningkatan. Data yang diperoleh dari penilaian Tengah semester seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Data Penilaian Tengah Semester Genap Peserta Didik

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	< KKTP 65		≥ KKTP 65	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	VII A	25	3	12%	22	88%
2.	VII B	22	2	9,09%	20	90,91%
3.	VII C	22	0	0%	22	100%
4.	VII D	23	0	0%	23	100%
Jumlah		92	5	5,43%	87	94,56%

Sumber: Dokumen kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa Pringsewu Tahun Ajaran 2025/2026

Budasarko Tabel 1.1 di unggak tiperoleh bahwa hasil Penilaian UTS semester genap peserta didik kelas VII A rik D SMP Muhammadiyah Ambarawa sai ngedapokko nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) jama nilai 65 wat sebesar 5,32% sai dapok ngecapai daya serap materi, sedangko sebesar 94,68% makkung mencapai KKTP. Hal sina ngebuktiko bahwa hasil belajar peserta didik masih sangat rendah. Budasarko hasil penelitian pendahuluan sai radu dilakuko guwai nulung meningkatko aktivitas belajar rik hasil belajar peserta didik yakdo jama menerapko media pembelajaran berbasis audiovisual.

Hal sina sejalan jama penelitian (Hildayanti, 2019) sai menyatako bahwa media audiovisual efektif digunako guwai meningkatko hasil belajar peserta didik serta ngedok perbedaan sai signifikan semakkung rik seradu penggunaan media pembelajaran audiovisual, sehingga peserta didik haga terfokus pada materi pembelajaran sai ditampilko jama pengetahuan peserta didik tentang teknologi berbasis komputer haga bertambah. Ditinjau anjak pemaparan teori rik kenyataan di unggak maka penting guwai ngalakuko penelitian tentang penerapan audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

B. Rumusan Masalah

Budasarko latar belakang masalah maka rumusan masalah delom penelitian sai haga dilaksanakno iyulah “apikah media audiovisual efektif haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa?”.

C. Tujuan Penelitian

Watpun tujuan sai haga dicapai delom penelitian iyulah guwai ngetahui watni efektivitas penerapan media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian sinji diharapko dapok ngenihko manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan informasi ilmiah guwai menambah wawasan rik ilmu pengetahuan terkhusus dibidang pendidikan haguk efektivitas penerapan audiovisual dapok meningkatko hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapko dapok ngedukung penerapan media pembelajaran seperti api sai efektif digunako agar pembelajaran ngejadi lebih menarik sehingga ngedapokko hasil belajar sai lebih helau serta guwai ningkatko mutu pendidikan di sekolah.

b. Peserta Didik

Ngelalui penerapanni audiovisual dapok nulung peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran sai diajarko pendidik sehingga dapok meningkatko hasil belajar peserta didik rik ngenihko dampak sai lebih helau delom proses pembelajaran.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian sinji diharapko dapok dijadike sebagai bahan acuan rik masukan guwai penelitian lebih lanjut. Selain sina, hasil penelitian dapok dijadike referensi guwai ngelakuko penelitian mengenai hal sai gegoh.

d. Peneliti

Ngenih wawasan rik pengalaman baru haguk peneliti delom ningkatko pengetahuan mengenai penerapan media audiovisual delom pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan alat atau bahan dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Nurfadhillah, 2021). Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar, yang bertujuan untuk mencapai perubahan pengetahuan, keterampilan serta sikap (Windarti, 2020).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar (Hasan dkk., 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi/pengetahuan dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Asyhar, 2012) media dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Berikut adalah penjelasan masing-masing media:

1) Media Visual

Media visual iyulah alat bantu pembelajaran sai hanya mengandalko indera penglihatan. Bentuknya dapat berupa gambar diam (foto, lukisan, ilustrasi), atau gambar bergerak (animasi sederhana).

2) Media Audio

Media audio iyulah media sai mengandalko pendengisan dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini dapat berbentuk suara manusia, musik, atau efek suara lainnya.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual iyulah media pembelajaran sai menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar atau tampilan sai dapat dilihat) secara bersamaan seperti video, film, televisi, dan animasi yang menyampaikan informasi atau materi pelajaran.

4) Multimedia

Multimedia memadukan unsur seperti teks, gambar, video sai dipergunakan yang menyajikan materi/konsep. "Multimedia menggunakan penglihatan, indera pendengisan juga melalui media visual diam, media teks, media visual bergerak, media audio, media interaktif berbasis komputer, dan teknologi komunikasi dan informasi".

B. Media Audiovisual

1. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media sai dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan sai memudahkan seorang guru agar yang ngebut proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia audiovisual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat yang dengis. Menurut (Hamdani, 2011) sesuai dengan gelarnya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau dapat disebut media yang dengis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual iyulah media perantara sai penerapannya melalui penglihatan juga pendengisan sehingga membangun

kondisi sai dapok ngeguwai siswa mampu ngedapokko pengetahuan, keterampilan, atau sikap sai dipergunako guwai nulung tercapainya tujuan belajar (Ichsan dkk., 2021).

2. Fungsi Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran membuka ruang bagi pembentukan keterampilan kritis dan analitis peserta didik. Tiyan dapok diajak guwai bupikir kreatif, ngembangko literasi media, dan memahami pesan-pesan sai disampaikan ngelalui berbagai bentuk visual dan suara. Jama demikian, penggunaan media audiovisual mak dapok diabaikan ulah media audiovisual ngerupako sumber pengetahuan sai digunako guwai ngenihko suatu dorongan atau motivasi dan rangsangan sai haga dapok nulung keberhasilan dalam meraih tujuan-tujuan pembelajaran sai radu ditetapko, didipa siswa dapok ngeliyak, mengamati secara langsung materi sai diajarko (Alifah, 2023).

Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran bumanpaat bagi nayah pihak. Selain sangat nulung murid, media audiovisual munih sangat nulung kerja guru dalam mengajar. Berikut sinji iyulah pepira manfaat penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas (Serungke, 2023):

- a. Ngeguwai pembelajaran lebih menarik. Salah sai manfaat utama penggunaan media audiovisual iyulah dapok ngeguwai pembelajaran ngejadi lebih menarik. Ketika siswa diajak guwai ngeliyak gambar atau video, atau ngedengisko suara atau musik, tiyan lebih cenderung tertarik dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal sinji haga ngeguwai pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mak membosankan.
- b. Nulung siswa dalam memahami materi pelajaran Media audio visual dapok nulung siswa dalam memahami materi pelajaran jama cara sai lebih mudah. Jama ngegunako gambar atau video, konsep atau topik sai kompleks dapok dijelaskan jama lebih jelas dan mudah dipahami. Selain sina, media audiovisual munih dapok nulung siswa sai ngemik gaya belajar visual dan auditori.
- c. Memperkuat daya ingat siswa. Dalam pembelajaran, daya ingat siswa sangat penting. Media audiovisual dapok nulung ningkatko daya ingat

siswa. Penelitian radu nunjukko bahwa siswa lebih mudah mengingat informasi sai tikenihko ngelalui gambar atau video. Jama demikian, media audiovisual dapok nulung siswa mengingat materi pelajaran jama lebih mudah rik lebih lama.

- d. Ningkatko keterlibatan siswa delom pembelajaran. Ketika siswa lebih terlibat delom pembelajaran, mereka cenderung lebih memahami rik mengingat materi pelajaran. Penggunaan media audiovisual dapok meningkatko keterlibatan siswa delom pembelajaran. Siswa dapok dikenihko kesempatan guwai memainkan video atau menonton presentasi, atau bahkan ngeguwai presentasi tiyan sayan. Hal sinji haga ngeguwai siswa merasa lebih terlibat rik ngejadi lebih aktif delom pembelajaran.
- e. Nulung guru delom mengajarkan materi pelajaran. Penggunaan media audiovisual munih dapok nulung guru delom mengajarkan materi pelajaran. Guru dapok memanfaatkan media audio visual guwai menyampaikan informasi sai lebih jelas rik mudah dipahami. Selain sina, media audiovisual munih dapok nulung guru delom memotivasi siswa rik ngeguwai suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Kelebihan rik Kekurangan Media Audiovisual

Perlu disadari bahwa media pembelajaran sinji ngemik nayah keunggulan dibandingko jama media pembelajaran sai barih. Haga tetapi penggunaan tersebut mak buarti api-api apabila guru mak dapok mengoperasikan atau ngegunako. Apabila mampu mengoperasikannya pun, tetapi mak sesuai jama materi sai diajarkan maka haga munih berdampak buruk pada proses belajar mengajar sai dijalankanni. Berikut iyulah kelebihan anjak media audiovisual yakdo:

- a. Bahan pengajaran haga lebih jelas maknani sehingga dapok lebih dipahami oleh para siswa, rik memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih helau.
- b. Mengajar haga lebih bervariasi, mak semata-mata komunikasi verbal ngelalui penuturan kata-kata ulih guru. Sehingga siswa mak bosan rik guru mak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar guwai setiap jam pelajaran.

- c. Siswa lebih nayah ngelakuko kegiatan belajar, sebab mak angkah ngedengisko uraian guru tapi munih aktifitas mengamati, ngelakuko, mendemostrasi, rik lain-lain.
- d. Pengajaran haga lebih menarik perhatian siswa sehingga dapok menumbuhko motivasi belajar.

Berikut iyulah kekurangan anjak media audiovisual:

- a. Media audio sai lebih nayah menggunakan suara rik bahasa verbal, angkah mungkin dapok dipahami oleh pendengar sai ngedok tingkat penguasaan kata sai helau..
- b. Penyajian materi ngelalui media audio dapok menimbulkan verbalisme bagi pendengis.
- c. Kurang mampu menampilkan detail anjak objek sai disajikan secara sempurna.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dipergunako sebagai tolak ukur guwai memilih taraf keberhasilan peserta didik delom memahami materi pelajaran. Hasil belajar didapokko ngelalui pengukuran sai menunjukko sejauh mana kemampuan peserta didik delom menguasai materi sai dikenihko ulih pendidik. Guwai ngetahui indikator keberhasilan belajar dapok diliyak anjak daya serap siswa rik perilaku sai tampak pada siswa (Dakhi, 2020). Hasil belajar sai dimaksudko iyulah pencapaian prestasi belajar sai dicapai siswa jama kriteria, atau nilai sai radu ditetapko.

Hasil belajar dapok diterima peserta didik ketika memenuhi kebutuhanni. Bumanpaat rik bermakna, serta dilengkapi jama berbagai pengalaman sai setara rik penilaian sai helau. Hasil belajar yakdo kemampuan sai dimiliki peserta didik seradu ia menerima pengalaman. Proses penilaian haguk hasil belajar peserta didik dapok ngenihko informasi haguk pendidik tentang kemajuan belajar sai dicapai peserta didik ngelalui kegiatan pembelajaran.

Adapun perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, hal itu menyangkut ranah kognitif, afektif, serta psikomotor sebagai hasil akhir kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan yang diperoleh anak melalui aktivitas belajar (Annisa & Marlina, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang mengalami perubahan hal itu menyangkut aspek kognitif, afektif, serta psikomotor akibat akhir kegiatan belajar. Hasil belajar adalah hasil akhir suatu proses belajar yang sangat penting yang mengetahui apakah pembelajaran tersebut sudah berhasil atau tidak.

2. Indikator Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of education objectives*, indikator hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berikut ini penjelasan terkait indikator hasil belajar yang akan dibahas:

- a) Ranah kognitif merupakan indikator hasil belajar yang mencakup tentang suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terbagi atas aktivitas penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Benjamin S. Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari hafalan yang menjadi tingkatan terendah dan sederhana hingga evaluasi yang menjadi tingkatan paling tinggi dan kompleks. Berdasarkan taksonomi Bloom, ranah kognitif adalah setiap upaya yang mengukur aktivitas otak. Ranah kognitif terdiri atas aktivitas mental (otak), yang meliputi pemahaman, kemampuan berpikir, mengingat, menganalisis, menerapkan dan mengevaluasi kemampuan.
- b) Ranah kognitif mempunyai enam tingkat proses berpikir mulai dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi. Urutan enam tahap dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi adalah menurut (Darsini dkk., 2019): pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Ranah kognitif selalu berhubungan dengan cara melibatkan kognisi. Kognisi merupakan aktivitas atau proses yang melibatkan pengetahuan (teori perasaan,

kesadaran, dsb) atau usaha guwai ngelakuko serta mengenali sesuatu budasarko pengalaman sayan. Penilaian kognitif didukung ulih instrumen-instrumen penilaian, pedoman delom penskoran, konversi nilai sampai laporan hasil belajar sai ditulis dibuku raport. Pengukuran ranah kognitif ngemik manfaat guwai meningkatko kualitas rik meningkatko kinerja siswa delom ranah kognitif, terutama pada tingkat menghafal, memahami, mengaplikasikan, analisis, sintesis rik evaluasi. Ngeperoleh informasi sai akurat tentang tingkat kinerja siswa ngerupako tujuan diadakannya pengukuran ranah kognitif.

- c) Ranah afektif yakdo ranah sai ngemik keterkaitan antara sikap rik nilai-nilai. Menurut pendapat beberapa ahli bahwa ketika seseorang ngemik tingkat penguasaan kognitif sai tinggi maka sikap seseorang dapok berubah (Rianto, 2023). Karakteristik hasil belajar afektif diliyak pada siswa melalui perilaku.
- d) Ranah psikomotorik ngerupako ranah sai mengacu pada kemampuan guwai ngelakuko tindakan seradu seseorang menerima pengalaman belajar tertentu atau keterampilan (*skill*). Aspek psikomotorik mengacu pada hasil belajar sai dicapai ngelalui keterampilan sai ngelibatko kekuatan fisik rik otot sai terkait jama aktivitas (Mamkua dkk., 2023).

Budasarko penjelasan di unggak, dapok disimpulko bahwa indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah indikator hasil belajar tersebut digunako sebagai acuan penilaian kepada peserta didik. Namun, dalam penelitian ini, peneliti ngegunako ranah kognitif sebagai fokus penelitian guwai mengukur hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah Ambarawa.

3. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Ranah kognitif iyulah aspek pembelajaran sai berkaitan jama kemampuan bupikir rik intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, rik penciptaan (Oktaviana & Prihatin, 2018). Ranah kognitif, berkaitan jama tujuan belajar sai berorientasi pada kemampuan berpikir. Ranah kognitif iyulah ranah sai mencakup kegiatan mental (otak) yakdo kemampuan sai ngedok

ulih oleh seorang siswa sai mencakup, menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6) Magdalena dkk., (2021). Ranah kognitif dapok diukur ngegunako tes sai dikembangko anjak materi sai radu didapokko di sekulah.

D. Pembelajaran Bahasa Lampung

1. Cerita Rakyat Dairah Lampung

Cerita rakyat ngerupako tradisi lisan sai secara turun menurun diwarisko delom kehidupan masyarakat. Cerita rakyat biasani bubentuk tuturan sai berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan sai melekat di delom kehidupan masyarakat (Zulkarnais dkk., 2018). Delom sastra Indonesia, cerita rakyat iyulah salah sai bentuk folklor lisan (Gloriani, 2005). Cerita rakyat ngemik nayah jenisni, diantaranya mite (mitos), dongeng, rik legenda. Saat hinji cerita rakyat kurang diminati ulih masyarakat.

Nayahni jenis cerita anjak luar negeri ngeguwai masyarakat khususni sanak-sanak beralih guwai meminati jenis cerita tersebut padahal cerita rakyat Indonesia sayan selain munih ngemik nayahvaspek pendidikan, filosofi rik manfaat, orisinalitas rik khas budaya bangsa Indonesia. Edukasi rik pengenalan haguk cerita rakyat Lampung sangat diperluko ulah cerita rakyat saat hinji semakin dilupako rik munih masih nayah masyarakat Lampung sai kurang mengenal cerita rakyat daerah sayan.

Cerita rakyat mengangkat budaya lokal anjak suatu dairah, sehingga harus dilestariko rik diperkenalko haguk masyarakat. Selain sina, delom cerita rakyat munih ngedok pesan moral serta nilai-nilai pendidikan sai berguna bagi masyarakat (Al-adawiah dkk., 2024). Sehingga perlu ditingkatko pengenalan mengenai cerita rakyat dairah Lampung ngelalui pembelajaran di sekulah.

E. Penelitian Sai Relevan

Penelitian sinji mengacu pada penelitian sai di lakuko ulih pepira peneliti terdahulu, diantaranya sebagai berikut:

1. (Ningsih, 2021) delom penelitiani sai berjudul Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Jama Ngegunako Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung. Hasil penelitian menunjukko penggunaan media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung efektif digunako delom pembelajaran. Budasarko hasil validasi, didapokko data anjak para ahli skor rata-rata presentase ahli materi 85% dikategorikan sangat layak, skor ahli bahasa sebesar 80% dikategorikan sangat layak, rik skor ahli media sebesar 80% dikategorikan sangat layak. Respon pendidik ngeperoleh rata-rata presentase nilai 80% dikategorikan sangat layak. Respon peserta didik delom uji kelompok lunik ngeperoleh nilai ratarata 84,8% dikategorikan sangat layak, sedang delom uji kelompokbalak ngeperoleh nilai rata-rata 86,7% dikategorikan sangat layak. Hal sinji menunjukko bahwa pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal jama ngegunako media audiovisual animasi layak digunako sebagai media pembelajaran.
2. (Fitriani, 2022) delom penelitiani sai berjudul Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual Haguk Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP N Terpadu Gunung Pelindung Lampung Timur. Tujuan anjak penelitian iyulah : 1) guwai ngetahui penerapan media pembelajaran audiovisual haguk hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp N Terpadu Gunung Pelindung Lampung Timur. 2) Guwai ngetahui watni pengaruh media pembelajaran audio-visual haguk hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP N Terpadu Gunung Pelindung Lampung Timur. Guwai mencapai tujuan di unggak, digunako pendekatan penelitian kuantitatif jama jenis penelitian eksperimen. Instrumen penelitian iyulah Tes soal rik dokumentasi. Hasil perhitungan uji-t ruwa sampel sai mak berkorelasi rik taraf signifikan 5% diperoleh nilai p

– $value = 0,00$. Retini nilai $p - value = 0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga H_0 tolak rik H_1 diterima. Kesimpulan sai dapok diambil dari perhitungan tersebut iyulah ngedok pengaruh media pembelajaran audiovisual haguk hasil belajar peserta didik. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen rik kelas kontrol. Jama demikian perlakuan haguk kelas eksperimen rik kelas kontrol dapok mengukur sejauh mana pengaruh peningkatan hasil belajar sai dihasilkan seradu perlakuan.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran ngerupako proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga delom pelaksanaanni ngedok hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemudian hambatan fisik seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra, rik hambatan kultural maupun lingkungan. Proses pembelajaran ngeguwai peserta didik ngemik tujuan agar ngedapokko hasil belajar sai maksimal, guwai nulung rik memfasilitasi peserta didik salah Saini jama menyiapkan media pembelajaran sai dapok nulung peserta didik mudah delom menerima materi sai dikenihko. Salah sai media sai dapok dimanfaatkan di era digital saat hinji yakdo audiovisual. Audiovisual iyulah media sai menggabungko unsur suara rik gambar, memungkinkan penyampaian informasi melalui pendengaran rik pengliyakkan secara bersamaan. Ngelalui penerapan media audiovisual delom proses pembelajaran cerira rakyat dairah Lampung kelas VII SMP, diharapko peserta didik dapok memahami pembelajaran secara kongret serta dapok ningkatko hasil belajar peserta didik delom proses pembelajaran.

Kerangka pikir delom penelitian sinji dapok digambarko sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis iyulah jawaban sementara haguk rumusan masalah penelitian, di dipa rumusan masalah penelitian radu dinyatako delom bentuk kalimat pertanyaan. Budasarko pengertian tersebut maka hipotesis sai diajukan delom penelitian sinji iyulah "ngedok efektivitas media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa." Budasarko hipotesis sai radu dikemukako maka bentuk pengujian hipotesis sai haga di uji delom penelitian sinji dapok di rumusko sebagai berikut:

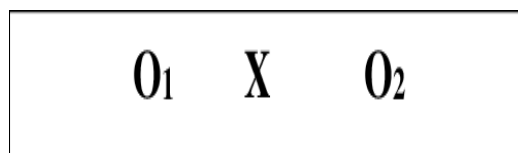
H_a : Ngedok efektivitas hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung sai ngegunako media audiovisual pada peserta didik kelas VII.

H_0 : Mak ngedok efektivitas hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung sai ngegunako media audiovisual pada kelas VII.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode rik Desain Penelitian

Penelitian sinji ngegunako pendekatan kuantitatif ngelalui jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2020) metode penelitian kuantitatif dapok diartiko sebagai metode penelitian sai budasarko pada filsafat positivisme, digunako guwai meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data ngegunako instrumen penelitian, analisis data busifat kuantitatif/statistik jama tujuan guwai menguji hipotesis sai radu ditetapko. Penelitian sinji ngegunako metode penelitian *Pre-Experimental Design* jama desain penelitian “*One Group Pretest-Posttest Design*”, yakdo penelitian sai ngegunako sai kelas eksperimen sai dikenihko perlakuan *pretest* rik *posttest*. Watpun mengenai rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* yakdo sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan:

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

X = Pemberian perlakuan (*treatment*) ngegunako media audiovisual

B. Tempat rik Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian sinji dilaksanako di kelas VII A rik D SMP Muhammadiyah Ambarawa, jama Alamat di JL. HM. Ghardi, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten, Pringsewu, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian sinji di awali jama penelitian pendahuluan pada 3 Mei 2025 rik haga dilanjutko penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi iyulah suatu wilayah generalisasi sai terdiri anjak objek-objek atau subjek-subjek jama kualitas rik karakteristik tertentu sai ditetapko ulih peneliti guwai ngelakuko penelitian rik kemudian menarik kesimpulan. Populasi ngerupako keseluruhan suatu objek di delom penelitian sai didalami rik juga dicatat segala bentuk sai wat di lapangan (Amin dkk., 2023).

Tabel 3.1 Jumlah Data Populasi

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII A	11	14	25
VII B	11	11	22
VII C	12	10	22
VII D	14	9	23
Jumlah	50	44	92

Sumber : Data Dokumentasi Kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa

2. Sampel Penelitian

Sampel iyulah bagian anjak jumlah rik karakteristik sai ngemik populasi tersebut atau bagian anjak wakil populasi. Sehingga dapok disimpulko bahwa sampel iyulah jumlah atau karakteristik sai ngewakili populasi sai diteliti (Farabila dkk., 2024). Guwai nentuko sampel delom penelitian ngedok teknik *sampling* sai digunako. Teknik sampling ngerupako teknik pengambilan sampel guwai

mentuko sampel sai haga digunako delom penelitian. Penelitian sinji ngegunako teknik *probability sampling* jama ngegunako teknik *purposive sampling* yakdo teknik guwai mentuko sampel jama pertimbangan tertentu. Guwai nnetuko ukuran sampel anjak populasi sai berjumlah 92 peserta didik, digunako rumus perhitungan sampel anjak Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar 3.2 Rumus Penentuan Sampel

Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan:

n = Jumlah sampel sai diperluko

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error), biasani 5%

Watpun perhitunganni sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{92}{1 + 92(0,18)^2}$$

$$n = \frac{92}{1 + 92(0,0324)}$$

$$n = \frac{92}{1 + 2,9808}$$

$$n = \frac{92}{3,9808} = 23$$

Budasarko perhitungan di unggak, apabila jumlah populasi 92 rik sampling error 5%, maka jumlah sampel sai digunako delom penelitian sinji iyulah sebanyak 23

responden. Dalam penelitian ini digunakan 1 kelas saja digunakan sebagai sampel. Kemudian kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VII D yang jumlah 23 peserta didik. Pertimbangan diambilnya kelas VII D sebagai kelas eksperimen adalah hasil belajar bahasa Lampung peserta didik pada kelas yang lebih rendah tidak kelas yang lebih tinggi, sehingga peneliti perlu menggunakan media audiovisual yang peneliti ambil pada penelitian ini.

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VII D (eksperimen)	23
Jumlah	23

Sumber : Data Dokumentasi SMP Muhammadiyah Ambarawa

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang peneliti gunakan untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal yang diteliti kemudian menarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas penelitian adalah media audiovisual yang dilibatkan dalam X.
2. Variabel dependen (variabel terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh suatu variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung. Perubahan ini dapat dijelaskan oleh terjadinya perkembangan yang peningkatan menjadi lebih lanjut yang terjadi semaksimal mungkin yang terjadi yang dilibatkan oleh Y.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Media audiovisual adalah alat bantu pembelajaran atau penyampaian informasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan interaktif.

- b. Hasil belajar iyulah kemampuan sai dimiliki peserta didik seradu mengikuti proses pembelajaran sehingga pendidik dapok ngeliyak kemajuan belajar peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Media audiovisual iyulah media ngemik karakteristik menggabungko unsur suara rik gambar sehingga ngenihko pengalaman belajar sai lebih konkret dan realistis. Delom penelitian sinji, media audiovisual dioperasikan sebagai alat bantu pembelajaran berbentuk video atau animasi sai memuat unsur suara (narasi, dialog, musik) rik gambar bergerak (visualisasi materi), sai ditayangkan haguk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Pencapaian hasil belajar delom penelitian sinji iyulah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sai berupa nilai sai di peroleh anjak hasil *pretest* ke *posttest* seradu mengikuti kegiatan pembelajaran sai dikenihko pendidik pada kelas VII sesuai jama KD sai haga diteliti. Indikator delom penelian sinji yakdo pencapaian berupa perubahan nilai semakkung rik seradu ngegunako media audiovisual. Hasil belajar sai dicapai ulih peserta didik mencakup penilaian sai busifat kognitif yaitu C1 ampai C6.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data bagi suatu penelitian ngerupako bahan sai haga digunako guwai gejawab permasalahan penelitian. Ulih sebab sina, data harus selalu wat agar permasalahan penelitian dapok dipecahkan. Berikut iyulah teknik pengumpulan data sai digunako ulih peneliti yakdo teknik tes.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian iyulah alat sai digunako ulih peneliti guwai gumpulko data agar tujuan penelitian dapok tercapai. Semakkung uji coba instrumen dilakuko, terlebih dahulu dilakuko pengujian instrumen guwai memastiko bahwa instrumen tersebut sesuai jama tujuan penelitian. Instrumen sai tipakai delom penelitian sinji iyulah bubentuk tes. Tes dilakuko senayah ruwa kali tes bubentuk esai sai dikenihko diawal rik di akhir pembelajaran sai bertujuan mengukur hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Selanjutni haga

didapat nilai rata-rata hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung ngegunako media audiovisual. Tes sai dikenihko berupa tes tertulis jama soal senayah 20 butir soal esai.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Dimensi Kognitif	Nomor Soal
Mengidentifikasi rik memahami unsur-unsur pembangun teks cerita rakyat, meliputi tokoh, watak, latar, alur, konflik, nilai moral, serta asal-usul suatu daerah, serta mampu menjelaskan makna, peristiwa, rik tindakan tokoh delom cerita rakyat.	1. Mengidentifikasi, menyebutko, menentukao informasi secara langsung delom teks.	C1	1, 4, 5, 8, 13
	2. Menjelasko, menguraiko makna, memaknai, memahami hubungan sebab-akibat.	C2	2, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 19, 20
	3. Menganalisis hubungan antar peristiwa atau tindakan tokoh.	C4	11, 15, 18

Sumber : Silabus kelas VII Semester 1 Bahasa Lampung SMP Negeri 3 Pardasuka

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validasi instrumen digunako guwai ngetahui apikah instrumen sai digunako guwai ngeperoleh data radu valid. Validitas iyulah ukuran keabsahan atau derajat kesalahan suatu alat ukur (Arikunto, 2013). Instrumen sai valid ngedok validitas sai tinggi, rik sebaliknya kurang apabila instrument kurang valid retini ngemik validitas sai rendah.

Valid retini instrumen tersebut dapok mengukur api sai sedang diukur. Validitas iyulah tingkat keakuratan antara data sai dihasilko pada objek penelitian jama

data sai dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2020). Validasi instrumen tersebut dapat mengukur apa yang sedang diukur.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment*, juga rumus korelasi sebagai berikut (Arikunto, 2013):

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah peserta didik
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum Y$ = Jumlah skor peserta didik
- $\sum X$ = Jumlah skor butir soal
- $\sum X^2$ = Total kuadrat skor butir soal
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor peserta didik

Tabel 3.4 Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0,199$	Sangat rendah	(SR)
	$0.0 < r_{xy} < 0,399$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0,599$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} < 0,799$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1,000$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber : Arikunto (2013)

2. Uji Reliabilitas

Instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen yang menghasilkan data yang konsisten ketika objek yang diukur diukur beberapa kali. Konsistensi hasil pengukuran dalam suatu penelitian ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain konsistensi, kestabilan, atau keakuratan alat ukur yang digunakan. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor instrumen penelitian yang dihasilkan oleh subjek yang sama pada waktu yang berbeda. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*. Rumus alfa dalam (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_{total}^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyak butir soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

$\sum_{total}^2$ = Varian total

Tabel 3.5 Interpretasi Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,00	Sangat kuat
0,60 - 0,79	Kuat
0,40 - 0,59	Sedang
0,0 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat rendah

Sumber : (Sugiyono, 2020)

I. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunako guwai ngetahui apikah data sai haga dianalisis berdistribusi normal atau makwak. Distribusi normal ngerupako salah sai prasyarat delom analisis statistik parametrik. Sugiyono nyebutko pepira metode uji normalitas, tetapi delom perhitungan manual, ia sering mengacu pada metode Chi Kuadrat (*Chi-Square Test*).

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X = hasil dari perhitungan

O_i = frekuensi observasi

E_i = frekuensi ekspektasi

Σ = jumlah seluruh kelas interval

Ngebandingko X^2_{hitung} jama nilai X^2_{tabel} guwai $\alpha = 0,05$ rik derajat kebebasan (dk) = k-1, maka pada *Chi Kuadrat* jama kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ data berdistribusi normal, rik jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ data berdistribusi mak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan tentang suatu populasi berdasarkan sampel.

a. Uji *paired sample T-test*

Paired sample t-test adalah metode statistik untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang saling berhubungan atau berpasangan, biasanya untuk subjek yang sama diukur dua kali (semakmudanya perlakuan), untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan secara statistik antara kedua rata-rata tersebut. Dasar pengambilan keputusan:

H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung yang menggunakan media audiovisual pada peserta didik kelas VII.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung yang menggunakan media audiovisual pada kelas VII.

b. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* menurut Arikunto (2013) adalah metode untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang melihat seberapa banyak peningkatan hasil belajar siswa dari *pretest* ke *posttest* secara terstandarisasi. Dengan kata lain, *N-Gain* menunjukkan seberapa banyak peningkatan yang benar-benar terjadi dibandingkan dengan peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Klasifikasi *N-Gain* sebagai berikut:

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

V. KESIMPULAN RIK SARAN

A. Kesimpulan

Budasarko hasil penelitian terkait efektivitas media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas ngedok 20 soal sai valid anjak instrumen sai radu di uji coba. Hasil uji reliabilitas instrument tes tiperoleh koefisien reliabilitas tes $r_{11} = 0,87$ retini tingkat reliabilitas sangat kuat. Hasil perhitungan uji normalitas guwai data *pretest* diperoleh $X^2_{hitung} = 0,44 < X^2_{tabel} = 7,81$ maka data *pretest* berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas guwai data *posttest* diperoleh $X^2_{hitung} = 4,14 < X^2_{tabel} = 7,81$ maka data *posttest* berdistribusi normal. Budasarko hasil perhitungan peneliti, tiperoleh $T_{hitung} = 11,9 > T_{tabel} = 2,07$ jama $n=23$ guwai taraf kesalahan 5% atau 0,05. Hasil nilai N-Gain delom persen berada pada rentang 20% hingga 77,97% jama rata-rata 55.2836%. Nilai mean menunjukko bahwa secara umum hasil belajar peserta mengalami kenaikan seradu pembelajaran dikenihko. Budasarko hasil perhitungan, ngebuktiko bahwa ngedok efektivitas media audiovisual haguk hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Saran

Budasarko hasil penelitian sai radu disimpulkan di unggak, maka dapat diajukan saran-saran guwai meningkatko hasil belajar cerita rakyat daerah Lampung peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa, Pringsewu yakdo sebagai berikut:

a. Peserta Didik

Ngelalui penerapan media audiovisual dapok meningkatko hasil belajar cerita rakyat dairah Lampung peserta didik Sekolah Menengah Pertama serta dapok memotivasi tiyan sayan guwai giat rik tekun delom belajar.

b. Pedidik

Pendidik diharapko mampu memanfaatkan media pembelajaran sai menarik rik kreatif agar peserta didik lebih termotivasi rik hasil belajarni meningkat. Salah sai media sai dapok digunako delom meningkatko minat serta hasil belajar peserta didik iyulah media audiovisual.

c. Kepala Sekolah

Sehelauni kepala sekolah dapok menghimbau atau ngenihko motivasi ngegunako media pembelajaran saat proses pembelajaran haguk pendidik guwai lebih bervariasi rik kreatif.

d. Guwai Peneliti Sai Barih

Guwai peneliti sai barih sai haga ngelakuko penelitian penelitian dibidang sinji, diharapko penelitian sinji dapok ngejadi informasi, gambaran rik masukan bagi peneliti atau peneliti dapok ngebaco lebih anjak sai referensi penelitian mengenai pengaruh penerapan media audiovisual schingga hasil penelitian lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Adawiah, & Dkk. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Pendahuluan*. 13(3), 145–152.
- Alifah, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(2).
<https://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Senassdra/Article/Viewfile/4244/3210>
- Amin, & Dkk. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian N*. 14(1), 15–31.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Arikunto, P. D. S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Penerbit Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (P. 44). Referensi Jakarta.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi Mgmp Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140.
- Dakhi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2).
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/1758/889>
- Darsini, & Dkk. (2019). *Pengetahuan ; Artikel Review*. 12(1), 95–107.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv*, 2(1), 27.

- Farabila, & Dkk. (2024). *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Mts Prima Bekasi Tahun Ajaran 2023 – 2024*. 0, 1–11.
- Fitriani, V. (2022). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Smp N Terpadugunung Pelindung Lampung Timur*.
- Gloriani, Y. (2005). *Kajian Nilai-Nilai Sosial Dan Budaya Pada Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Multikultural*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* (P. 144). Pustaka Setia. <https://Journal.Uir.Ac.Id/Index.Php/Alhikmah/Article/View/1027>
- Hasan, D., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., & Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hildayanti, H. (2019). Efektivitas Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa. *Jurnal Kependidikan Media*, 5(3), 12–20. <https://doi.org/10.26618/jkm.v5i3.2638>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-Iii (Snhrp-Iii 2021)*, 183–188.
- Magdalena, & Dkk. (2021). *Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang*. 3, 48–62.
- Mamkua, & Dkk. (2023). *Teknik Dan Instrument Asessment Ranah Psikomotrik I Mamkua, 2 M. 1,2 Ferry Irawan*. 1(4), 276–289.
- Ningsih, E. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung*. 6.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran “Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran”* (R. Awahita (Ed.); P. 7). Cv Jejak, Anggota Ikapi. [https://books.google.co.id/books?id=Zpq4eaaqbaj&lpg=pp1&ots=Ls0gcc1vn2&dq=pengertian](https://books.google.co.id/books?id=Zpq4eaaqbaj&lpg=pp1&ots=Ls0gcc1vn2&dq=pengertian%20media&lr&hl=id&pg=pa2#v=onepage&q=pengertian%20media&f=false) Media&Lr&Hl=id&Pg=Pa2#V=Onepage&Q=pengertian Media&F=False
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). *Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom*. 8, 81–88.
- Rianto, A. (2023). *Model Pembelajaran Round Club Dan Hasil Belajar* (P. 20).

Guepedia.

Serungke, D. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Edu Journal Innovation In Learning And Education*, 6(1).

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung. [Www.Cvalfabeta.Com](http://www.cvalfabeta.com)

Windarti, Y. (2020). Bab Ii Kajian Teori A. Pengertian Pembelajaran. *Kajian Teori*, 3, 103–111.
https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3a%2f%2frepository.unpkediri.ac.id%2f3836%2f7%2fyuyun_84202_17.1.01.05.0013_0724077901_0705096503_02.pdf&psig=Aovvaw2kah0thwbrtsam0vla_Azh&ust=1750768708561000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0cayqrpomahckew

Zulita, E. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Kaur*. Uin Fas Bengkulu.

Zulkarnais, & Dkk. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android*. 3(01), 96–102.