

**MENINGKATKAN KOMPETENSI KOGNITIF SATUAN BERAT DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TANGGA TURUNAN
PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Ana Rofatul Lutfiyah¹, Veryliana Purnamasari², Iin Purnamasari³
¹²³PGSD Universitas PGRI Semarang
1ana14.nafiya@gmail.com , 2verylianapurnamasari@gmail.com ,
3purnamasari123@gmail.com .

ABSTRACT

This study discusses the use of audio-visual media in thematic learning at SD N Karangnyar Gunung 02 class 2A. Audio-visual media can be used as a means to help students better understand the material being taught. Visual media is an interactive learning media that is used by an educator in the learning process can be in the form of images that can be enjoyed by students through the five senses of the eye or sight. Audio-visual media is a learning medium that can be in the form of sound and moving images that can be enjoyed by the senses of sight and hearing. This study discusses the use of audio-visual media on student learning outcomes. The research method used is the normality test, T test and N-gene test. The instruments used in this research are test questions and documentation. Based on the results of this study, the results of the normality test showed a probability or significance value for pretest learning outcomes of $0.363 > 0.05$ and a probability or significance value for posttest learning outcomes of $0.222 > 0.05$. Furthermore, on the results of the t-test conducted, it is known that the probability or significance level (2-tailed) is $0.000 < 0.05$. This means that there is an effect of implementing the use of visual media in learning 1 about plants around me on the learning outcomes of cognitive aspects of class 2A students at SDN Karanganyar Gunung 02.

Keywords: Visual Media, Audio Visual Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media audio visual pada pembelajaran tematik di SD N Karangnyar Gunung 02 kelas 2A. Media audio visual dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu peserta didik agar lebih memahami materi yang diajarkan. Media visual merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh seorang pendidik pada proses pembelajarannya dapat berupa gambar yang dapat dinikmati oleh peserta didik melalui panca indera mata atau penglihatan. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat berupa suara, dan gambar yang dapat bergerak yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan pendengaran. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu uji normalitas, uji T dan uji N-gen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu soal tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian ini diperoleh hasil pada uji normalitas menunjukkan nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar pretest sebesar $0,363 > 0,05$ dan nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar posttest sebesar $0,222 > 0,05$. Selanjutnya pada hasil uji-t yang dilakukan,

diketahui bahwa probabilitas atau tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berarti bahwa ada pengaruh implementasi penggunaan media visual pada pembelajaran 1 materi tumbuhan di sekitarku terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa kelas 2A di SDN Karanganyar Gunung 02.

Kata Kunci : Media Visual, Media Audio Visual, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik (Kurniawati, W., 2021; Mahadi, U. 2021). Selanjutnya (Hasyim, M. A., 2019) menegaskan bahwa pembelajaran bukan sekedar proses transfer ilmu pengetahuan yang semula tidak tahu menjadi tahu., tetapi juga merupakan proses perubahan tingkah laku dari yang semula tidak baik menjadi baik, dari yang tidak mampu menjadi mampu. (Suardi, M.,2018) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila seorang anak merasakan aman dan nyaman dengan kondisi lingkungan sekolah (Rachman, S. A.,2020; Fadlillah, M.,2016) (Indrawan, I., 2015; Hidayat, K., et.al. 2022) mengemukakan bahwa menciptakan kondisi lingkungan

sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan dapat diberikan melalui sarana dan prasana yang disediakan oleh sekolah. Sebagai seorang pendidik yang dituntut harus kreatif dalam menciptakan pembelajaran dapat menggunakan atau memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah (Winda, R., & Dafit, F., 2021). Sarana dan prasarana tersebut haruslah disesuaikan dengan perkembangan dalam kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini sehingga pendidikan dapat dilaksanakan sesuai dengan perkembangan zamannya (Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S., 2020).

(Japar, M., et.al 2021; Fauzi, S. A.,&Mustika, D.,2022) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa sarana prasarana yang telah disediakan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran, salah satunya yaitu guru dapat menayangkan sebuah gambar atau video sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran sangat penting untuk siswa dalam pembelajaran, dan akan menimbulkan minat belajar siswa dalam memahami pembelajaran di sekolah (Magdalena, I., et.al., 2021). Untuk menyusun multimedia guru membutuhkan alat bantu software yang mudah dan praktis digunakan sehingga tidak akan membuang banyak waktu dan tidak membutuhkan keterampilan guru yang sulit (Jalmur, N., 2016).

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat berupa suara, dan gambar yang dapat bergerak (Fitria, A., 2014). Selanjutnya (Maryam, D., et.al., 2020) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan sebuah media yang dapat dinikmati dengan melibatkan panca indra pendengaran, dan penglihatan.

Media pembelajaran berbasis visual efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohaeti et al., 2019) menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran Visual Basic Application (VBA) for Microsoft PowerPoint dan Excel dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada materi peluang, dan

media tersebut dapat membantu guru saat menggunakan pendekatan Open-Ended sehingga pembelajaran di kelas lebih efektif, serta menciptakan pembelajaran peluang menjadi interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Saputro, K.A., et.al., 2021) penerapan audio visual mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2.

Meski memiliki beberapa manfaat, penggunaan media visual masih terdapat kekurangan yaitu penggunaan gambar yang tidak bergerak cenderung membuat siswa lebih cepat bosan (Safitri, A. O., et. al., 2022). Selain itu penelitian yang telah Melihat data nilai yang diberikan oleh guru kelas pada aspek kognitif tangga turunan dengan media konvensional tanya jawab peneliti menemukan nilai peserta didik yang cenderung rendah. Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana media audio visual dalam meningkatkan kompetensi kognitif tangga turunan. Dari kelemahan dan kelebihan penggunaan media visual, peneliti mencoba mengaitkan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik

pada aspek kognitif pada materi satuan berat dengan media audio visual tangga turunan.

Media audio visual yang penulis gunakan terdapat pada gambar dibawah ini :

Gambar 1 : Tampilan depan video lagu tangga turunan satuan berat



Media audiovisual tangga turunan satuan berat memuat syair sebagai berikut :

Ada 7 satuan berat yang harus kita ingat

Mari kita sama-sama belajar menghafalnya

Kilogram, Hektogram, dekagram, dan juga gram

Desigram, Sentigram yang terakhir milligram

Ada tangga satuan berat dan juga aturannya

Naik tingkat bagi 10, turun tingkat kali 10

Semuanya sangat penting untuk kita ingat

Supaya kita bisa mengerti satuan berat.

Lirik lagu ini diciptakan oleh Chaterine Talaperuw

Musik oleh Steffi Van Bongga

Instrumen lagu "Makan Apa"

Dapat diakses melalui :
<https://www.youtube.com/watch?v=WypVD-YGCD8>

B. Metode Penelitian

O1 X O2

menggunakan penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif yaitu investigasi sistematis pada sebuah fenomena dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur melalui teknik statistik, matematika, atau komputasi (Ramdhan, M.,2021).

Bentuk desain dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design dengan bentuk desain One Group Pre-test Post-test. Penelitian pre eksperimental design dengan bentuk One group pre- test post-test design, yaitu desain penelitian yang terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan dan post-test setelah diberi perlakuan, yang digambarkan sebagai berikut:

Keterangan :

O1: merupakan pre test

O2 : merupakan post test

Rancangan penelitian ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012).

Penelitian ini hanya membutuhkan satu kelas pre-exsperiment tanpa kelas pembanding. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Semarang, dengan subjek penelitian adalah 20 siswa kelas 2.A tahun pelajaran 2023.

Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh diaman semua populasi dijadikan sampel. Sedangkan populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa yang berjumlah 20 siswa di kelas 2.A tahun pelajaran 2023. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 22.0 dengan menggunakan Uji Normalitas, Uji T, dan N gen.

Uji normalitas merupakan pengujian statistik yang dilakukan untuk mengetahui data atau variable penelitian berdistribusi normal atau tidak (Sahir, 2022). Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada variable terikat, yaitu hasil belajar pretest dan posttest siwa. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22.0. Menurut Sahir (2022), ketentuan dalam mengetahui

hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
2. Apabila nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Setelah mengetahui hasil uji normalitas dari data hasil belajar yang dimiliki peneliti melakukan uji hipotesis. Ketika data berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan uji hipotesis dengan teknik analisis parametrik dan apabila data berdiribusi tidak normal, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah teknik analisis non-parametrik (Hikmawati, 2020; Zakaria & Afriani, 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui pengaruh dari setiap variable yang ada. Uji-t yang digunakan adalah dengan bantuan SPSS versi 22.0. Hipotesis yang dilakukan adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan pada penerapan audio visual terhadap kompetensi kognitif siswa.

Ha : Ada perbedaan pada penerapan audio visual terhadap kompetensi kognitif siswa.

Dasar dari pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis (H_a) diterima jika probabilitas atau tingkat signifikansi $> 0,05$.
2. Hipotesis ditolak (H_o) jika probabilitas atau tingkat signifikansi $< 0,05$.

Perhitungan Nilai Gain ternormalisasi tersebut berdasarkan pendapat Hake (dalam Nasir 2013: 69). secara matematis dengan rumus sebagai berikut :

$$G = O_2 - O_1$$

$$<g> = \frac{O_2 - O_1}{SM - O_1}$$

$$SM = \text{skor maksimal}$$

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung gain ternormalisasi dari perbedaan yang terjadi dengan keterangan sebagai berikut:

G = gain (selisih)

$<g>$ = gain yang ternormalisasi

O_1 = skor pretest

O_2 = skor posttest

O_2 = skor posttest

SM = skor maksimal Skor gain normal yang diperoleh diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria peningkatan yang terjadi dan sebagai data variabel yang akan digunakan pada pengujian hipotesis

Adapun acuan kriteria gain yang sudah dinormalisasikan menurut Hake, disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Kategori Gain yang Ternormalisasi

Interval	Kategori
$<g> \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < <g> < 0,70$	Sedang
$<g> \leq 0,30$	Rendah

Selanjut (Lestari, K. E & Ridwan, M., 2015). menambahkan untuk mengetahui efektivitas dengan menggunakan N-Gain Score dapat menggunakan tabel presentase di bawah ini :

Tabel 1.2 presentase data N-Gain

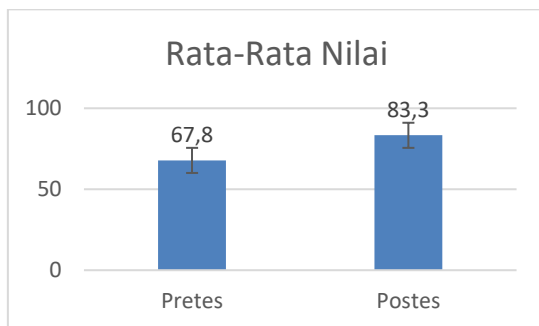
Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
> 76	Sangat Efektif

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar tes dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini yaitu penelitian pre-eksperimen dengan one grup pretes-posttest design yang melibatkan satu kelas yaitu 20 siswa kelas 2A di SD N Karanganyar Gunung 02. Penelitian ini menggunakan dua variable yang terdiri dari variable bebas yaitu penggunaan media visual (X) dan Variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). hasil belajar didapatkan dari hasil nilai post-tes dan pre-tes. Berikut table nilai post-tes dan pre-tes peserta didik :

Gambar 2 : Rata – rata nilai *postes* dan *pretes* peserta didik



Dalam table diatas rata-rata dapat diketahui bahwa nilai yang diberikan pada saat pos-tes mengalami kenaikan dari pada nilai pre-tes.

Selanjutnya dalam penelitian ini untuk menunjukkan bahwa ada atau tidaknya sebuah pengaruh dari penggunaan media visual terhadap hasil belajar pada aspek kognitif

siswa akan ditunjukkan sebuah table uji normalitas, uji T dan N gen.

Tabel 1. 3 Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Preetest	.950	20	.363
post tes	.938	20	.222

Pada uji normalitas menunjukkan hasil signifikasi 0,36 pada preetes dan 0,22 pada posttes. pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi 5%, diperoleh nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar pretest sebesar $0,363 > 0,05$ dan nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar posttest sebesar $0,222 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki nilai probabilitas atau signifikansi $> 0,05$. Perolehan hasil signifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa data memiliki distribusi normal.

Penelitian ini dilanjutkan dengan penghitungan Uji-T, setelah mengetahui bahwa data berdistribusi

normal. Peneliti menggunakan teknik statistik parametrik untuk melakukan uji hipotesis, atau uji-t (paired sample t-test). Uji-t ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y). Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, diketahui bahwa probabilitas atau tingkat signifikansi (2-tailed) hasil belajar siswa pada aspek kognitif kelas 2A di SDN Karanganyar Gunung 02 adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti bahwa ada pengaruh implementasi penggunaan media visual pada pembelajaran 1 materi tumbuhan di sekitarku terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa kelas 2A di SDN Karanganyar Gunung 02. Berikut disajikan hasil perhitungan uji hipotesis dengan paired sample t-test

Tabel 1.4 Uji-T

Paired Samples Test							
Paired Differences				t			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	pretest - post tes	-15.80000	4.44380	.99366	-17.87976	-13.72024	-15.901

Untuk menguji berapa besar pengaruh dari penggunaan media

visual terhadap hasil belajar aspek kognitif pada peserta didik, maka peneliti menggunakan uji N gen. uji N gen yang telah dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1.5 Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.33	1.00	.5236	.14369
Ngain_persen	20	33.33	100.00	52.3639	14.36944
Valid N (listwise)	20				

Dari hasil uji N-Gain yang telah dilakukan bahwa data yang diberikan dalam kategori sedang. Namun, jika dilihat dari persentasenya masih kurang efektif.

Penelitian yang telah dilakukan sangat relevan dengan penelitian (Hastuti, A., & Budianti, Y. 2014) dimana mereka menyampaikan hasil penelitiannya bahwa penggunaan media audio visual lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual (gambar).

Penelitian lain juga menyebutkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika kelompok peserta didik yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan daripada

rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik yang diberi media konvensional (Prasetia, F., 2016).

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara variable X dan variable Y yaitu penerapan audio visual terhadap kompetensi kognitif siswa kelas 2A di SDN Karanganyar Gunung 02. Hal ini ditunjukkan dalam pada uji normalitas menunjukkan nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar pretest sebesar $0,363 > 0,05$ dan nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil belajar posttest sebesar $0,222 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki nilai probabilitas atau signifikansi $> 0,05$. Perolehan hasil signifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa data memiliki distribusi normal. Selanjutnya pada hasil uji-t yang dilakukan, diketahui bahwa probabilitas atau tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti bahwa ada pengaruh penerapan audio visual terhadap kompetensi kognitif siswa kelas 2A di SDN Karanganyar Gunung 02. Namun jika dilihat dari nilai ke efektifan melalui uji N-gain dalam

presentase berada pada nilai 52.3639 % yang artinya masih dalam kategori kurang berpengaruh dengan normalisasi data 0,52 dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. (2016). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan. Prenada media.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12-32.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). 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.

- Hidayat, K., Sulistyaningrum, K., Angi, N., Amanda, P., & Azhari, M. T. (2022). Implikasi Layanan Sarana dan Prasarana Lingkungan Sekolah dan Layanan Bimbingan Konseling di SMKN 1 Model Invest Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 510-522.
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Indrawan, I. (2015). Pengantar manajemen sarana dan prasarana sekolah. Deepublish.
- Japar, M., Suryatri, R. D., Syarifa, S., Fadhillah, D. N., & Djunaidi, D. (2021). Analisis kebutuhan pemanfaatan video pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional guru ppkn sekolah menengah atas. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(1), 619-627.
- Jalmur, N. (2016). Media dan sumber pembelajaran. Kencana.
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.
- Lestari, K. E & Ridwan, M (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 43-50.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80-90.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Nasir, A. Muhajir. (2016). Statistik Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nursupriah, Indah dan Aan Ani. (2010). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Lingkaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Keliling Dan Luas Lingkaran. *EduMas, Volume 2, Nomor 1*, hal 73-80
- <https://www.youtube.com/watch?v=WypVD-YGCD8>; didownload pada tanggal : 5/02/2023; pukul 08.00 WIB
- Prasetia, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 257-266.
- Rachman, S. A. (2020). Pentingnya penyediaan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak usia dini berbasis kunjungan belajar di masa new normal. *Jurnal Ilmiah*

- Wahana Pendidikan, 6(3), 480-487.
- Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. Jurnal
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Novtiar, C. (2019). Pengembangan media visual basic application untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa SMP dengan pendekatan open-ended. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(2), 95-107.
- Ramadhan, M. (2021). Metode penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919-932.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media audio visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910-1917.
- Sugiyono (2012) Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Bandung Alfabeta Bandung
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian. KBM INDONESIA. Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media