

# The Effect of Audiovisual Media on Understanding the Concept of Social Studies Learning for Students in Class IV Elementary School

## [Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar]

Yela Fitrya Sa'diah<sup>1)</sup>, Tri Linggo Wati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [trilinggo@umsida.ac.id](mailto:trilinggo@umsida.ac.id)

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

**Keywords** - Audiovisual media, Concept understanding, Learning

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

**Kata Kunci** - Media audiovisual, Pemahaman Konsep, Pembelajaran

### I. PENDAHULUAN

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

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 terkait dengan Sistem Pendidikan Nasional memberi pernyataan bahwasanya "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" [1] oleh sebab itu, pendidikan di negara Indonesia diberi prioritas tertinggi dalam penerapan akan praktiknya sehari-hari. Usaha pemerintah dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia yaitu memfasilitasi sekolah dengan berbagai hal. Fasilitas yang diberikan pemerintah dapat digunakan untuk belajar mengajar seperti penggunaan gedung sekolah dan transportasi ataupun yang lainnya. Oleh sebab itu dari fasilitas yang diberikan oleh kpepemerintahan dapat dipergunakan untuk melakukan peningkatan terhadap tingkat mutu yang tinggi pada pendidikan di Indonesia.

Suatu negara yang dengan memiliki intensitas penduduk sangatlah tinggi yang tergolong ke dalam negara berkembang. Dengan begitu, tingkat kualitas dari pendidikan serta metode dari pembelajaran haruslah semakin di tingkatkan. Terjadinya perkembangan teknologi dimana semakin pesat dapat memberikan pengaruh pada manusia dan dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Dampak positif yang diberikan dari bidang teknologi pembelajaran ataupun pendidikan, dengan adanya teknologi seperti ini proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif, dan cukup menarik.

Media dari pembelajaran merupakan suatu hal yang dipergunakan guna menyampaikan pesan atau informasi serta mampu melakukan perangsangan pada perasaan, pikiran, perhatian, serta keinginan seorang anak didik sehingga dapat memberikan dorongan agar terjadinya proses belajar [2]. Dengan adanya berbagai jenis media pada proses kegiatan belajar membuat peserta didik akan bersemangat dalam kegiatan belajar. Jenis media pembelajaran memiliki banyak varian, serta tidak ada salah satu media pun yang dikatakan paling baik dibanding dengan media lainnya, sebab setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri dalam sebuah pembelajaran [3], audiovisual ialah salah satu metode pembelajaran dengan bentuk video yang mampu di lihat dan di dengarkan. Media pembelajaran ini dapat menampilkan materi secara realistis, dengan memberi pengalaman yang nyata ketika dilakukannya proses belajar mengajar diberlangsungkan, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk melakukan kegiatan belajarnya [4] Salah satu media yang dapat meningkatkan pembelajaran yang ada dikelas adalah media audiovisual yang merupakan media yang dapat dikenakan pendidik dalam suatu kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Media audiovisual adalah program berbasis permainan yang dapat menampilkan gambar dan suara pada waktu yang bersamaan. Media audiovisual bisa membantu pada saat melaksanakan pembelajaran yang memiliki beragam video dan suara pada pelaksanaan penyampaian belajar mengajar kepada peserta didik yang akan melangsungkan pembelajaran tentang ilmu pengetahuan, kemampuan serta pengertian dalam suatu media audiovisual tersebut [5]. Media yang dilakukan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang terpusat, sebab peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan belajarnya dan dapat membangun interaksi antara seorang guru dan peserta didiknya untuk memiliki kehendak guna mengetahui wawasan tanpa dengan menghilangkan esensi dari pembelajaran yang bersifat *continue*.

Penyajian materi pembelajaran dalam strategi pendidikan dengan upaya penggunaan metode dan model pembelajaran serta mahir dalam menggunakan media pembelajaran tentu saja harus disesuaikan dengan materi yang disajikan, sehingga pesan yang akan disampaikan pada peserta didik dapat dipahami, dalam hal ini pendidik haruslah memilih salah satu media yang tepat untuk digunakan [6], bahkan strategi ini bisa memungkinkan peserta didik untuk berkembang dalam dunia pendidikan saat ini, dengan media audiovisual ini bisa memahami pembelajaran maupun bisa meningkatkan mutu pendidikan yang lebih aktif. Audiovisual sangat memengaruhi keterampilan untuk memahami media yang digunakan pada study eksperimental yang menunjukkan bahwa media yang disukai oleh peserta didik saat melangsungkan pembelajaran [7]. Audiovisual menjadikan penyajian bahan ajar lebih efektif untuk peserta didik, dalam mengetahui ilmu pengetahuan yang akan memungkinkan digunakan oleh guru sehingga media menjadi bahan pembelajaran yang baik dilakukan oleh siswa saat dikelas, dengan ini sangat memudahkan proses belajar mengajar. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pembelajaran yang dipelajari disekolah dasar. Tujuan peserta didik untuk memperkenalkan pada kehidupan sosial di masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa, adat, istiadat, agama, ras. Pembelajaran ini memiliki tujuan guna menjawab permasalahan yang bersinggungan langsung dengan media belajar teruntuk meningkatkan minat belajar dari masing-masing siswa dikarenakan bahwasannya lingkungan pembelajaran yang efektif dengan member bahan ajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan mata pelajaran IPS.

Pemahaman konsep merupakan suatu tingkatan hasil dari pembelajaran oleh siswa sehingga dapat memberikan penjelasan tentang sebagian atau mendefinisikan bahan ajar dengan menggunakan kalimat sendiri. Berdasarkan pada teori Taksonomi Bloom Oleh Anderson bahwasanya dimensi proses kognitif memiliki beberapa kategori yaitu: memahami, mengingat, mengaplikasikan, menganalisa, mengevaluasi, dan menciptakan. Indikator dari pemahaman konsep antara lain seperti mencontohkan, menafsirkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, merangkum, menjelaskan, dan membandingkan [8]. Pemahaman pada konsep ialah hal yang penting teruntuk suatu pembelajaran, sebab, dengan dipahaminya suatu konsep dengan begitu selanjutnya peserta didik mampu untuk menerapkan setiap konsep yang terdapat pada kegiatan hariannya. Ketika dengan memahami konsep belajar mampu di implementasikan pada kehidupan sehari-hari, dengan begitu hal tersebut dapat memberikan dorongan agar terwujudnya tujuan dari mata pembelajaran IPS yakni guna melakukan pengembangan potensi bagi murid agar dapat peka pada permasalahan sosial yang ada di sekitarnya serta mempunyai sikap akan mental yang positif pada perbaikan segala ketimpangan yang ada serta dapat terampil dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kesehariannya [9].

Dalam pembelajaran IPS berkaitan dengan masa lampau, keragaman sosial dan budaya, peristiwa alam yang tidak dapat diamati secara langsung pada suatu tempat atau wilayah keragaman budaya masyarakat dengan lingkungannya. Dengan menggunakan media audiovisual mampu mengatasi adanya keterbatasan tersebut, sehingga bagi siswa mampu dalam memahami, mengetahui, dan mengerti mata pelajaran IPS [10]. Selanjutnya dalam observasi peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan memahami materi pembelajaran, dari pengamatan tersebut untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep mampu dilakukan oleh berbagai caranya, salah satu cara yang

digunakan dengan mengenakan teknik yang selaras. Sehingga masalah-masalah yang muncul dalam suatu pembelajaran dapat menemukan solusi yang nantinya akan diterapkan menggunakan media audiovisual yang bertujuan untuk menarik perhatian serta memberi motivasi pada peserta didik agar memiliki pemahaman yang lebih baik.

## II. METODE

Dalam penelitian ini yakni langkah pertama, melakukan penyusunan suatu penelitian yakni menggunakan penelitian kesperimen. Penelitian yang dimaksud termasuk kategori penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini ialah kegiatan dengan cara mengumpulkan data-data berkaitan dengan kesimpulan sementara [11]. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimen design*, desain penelitian ini memiliki berbagai macam sehingga peneliti mengenakan desain *one-shot case study*. Pada model penelitian ini peserta didik diberikan *treatment* (perlakuan) khusus untuk selanjutnya dilakukan observasi untuk menceri hasilnya [12]. *Treatment* yang diberikan berupa media audiovisual dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Desain penelitian terkait yakni sebuah strategi dimana telah dipilih langsung oleh peneliti untuk mengintegrasikan dengan keseluruhan komponen riset terkait yakni dengan cara yang logis serta sistematis guna dapat membahas maupun menganalisis permasalahan yang dapat menjadi fokus dalam penelitian. Desain penelitian tersebut yakni:



**Gambar 1.** Desain penelitian

Keterangan

X = Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

O = Observasi (Variabel Dependen)

Pada susunan yang telah dijelaskan tersebut, dengan begitu peneliti bisa memperhitungkan dengan mengenakan cara menimbang nilai sebelum melakukan cara seperti yang telah diberikan treatmen. Untuk penelitian yang dilaksanakan, populasi penelitiannya adalah seluruh peserta didik kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik. Populasi merupakan domain umum yang tersusun atas objek atau subyek yang memiliki suatu tingkat dan karakteristik yang digunakan untuk peneliti sehingga bisa membuat kesimpulan [13]. Sampel yakni karakteristik maupun sifatnya mirip sehingga dapat mengilustrasikan serta mewakili keseluruhan dari populasi, dimana berarti bahwasannya sebagian dari ukuran maupun dari karakteristik dari populasi [14]. Sampling jenuh ialah metode yang dikenakan guna pengambilan sampel. Sampel yang terdapat pada keseluruhan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data, dengan para informan yang mampu diukur, dihitung, maupun diperbandingkan.

Apabila peneliti tidak memahami terkait dengan pengumpulan data maka penelitian tidak akan mampu memperoleh informasi yang dapat memenuhi standar data. Sangat mudah dalam melaksanakan penelitian dengan pengumpulan data yang terorganisir. Faktor penting untuk mencapai tujuan tertentu yakni dengan mengumpulkan data. "*Quality control*" lebih sulit diraih dikarenakan terfokus terhadap pembelajaran akan "*people*" (warga), dikarenakan pula data "*quality control*" ialah informasi akan individu ataupun hal-hal yang dapat ditemukan. Pada penelitian ini menggunakan, instrument digunakan sebagai alat ukur yang diaplikasikan untuk mengukur nilai-nilai variabel yang diteliti [15], readibilitas dan validitas memiliki kaitan dalam penelitian kuantitatif dengan kualitas instrumen yang digunakan pada penelitian.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan di Sekolah Dasar teruntuk peserta didik kelas IV-B sebagai sampel eksperimen yang dilakukan, dengan masing-masing nilai peserta didik sebanyak: nilai 40 (1 siswa), nilai 52 (1 siswa), nilai 58 (1 siswa), nilai 63 (1 siswa), nilai 68 (1 siswa), nilai 73 (1 siswa), nilai 75 (1 siswa), nilai 76 (1 siswa), nilai 80 (2 siswa), nilai 83 (1 siswa), nilai 85 (1 siswa), nilai 88 (1 siswa), nilai 90 (2 siswa), nilai 93 (2 siswa), nilai 98 (2 siswa), dan nilai 100 (3 siswa). Terlihat pada gambar 2 diagram batang pemerolehan nilai peserta didik kelas IV-B terhadap pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik.



**Gambar 2.** Nilai peserta didik

Untuk langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis deskriptif yang dimaksudkan untuk menuliskan hasil penelitiannya, untuk yang dilakukan ini, analisis statistik deskriptif terkait hasil nilai bagi peserta didik kelas IV-B Sekolah Dasar yang terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil uji *descriptive statistic*

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

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

**Tabel 2.** Hasil uji validitas

Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
rx <sub>y</sub> hitung	0,550	0,658	0,726	0,658	0,699	0,695	0,550	0,551	0,707	0,596
R tabel	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365	0,3365
Kesimpulan	Valid									

Dari hasil tabel.1 dapat diketahui hasil dari uji *descriptive statistic*, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji validitas untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami media audiovisual. Hasil dari uji validitas menunjukkan butir soal 1 sampai dengan 10 valid karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$ . Kesimpulannya dalam lembar uji coba soal telah memenuhi kriteria validitas. Sehingga soal tes kemampuan peserta didik dalam memahami media pembelajaran audiovisual dapat digunakan penelitian. Dari hasil uji validitas tersebut dapat dilanjutkan dengan melakukan uji realibilitas data. Dalam penelitian ini “*Cronbach's Alpha*” ini berfungsi guna menguji pengukuran terhadap penyekatan bawah teruntuk nilai realibilitasnya, disamping itu *composite reliability* berfungsi sebagai

mengukur nilai yang sesungguhnya dari realibilitas konstruk lalu kemudian dapat dipahami akan seberapa jauh realibilitas dari jumlah pertanyaan yang terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil uji realibilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,813	10

Berdasarkan Tabel 3 dari 10 pertanyaan yang telah tertera yakni memiliki nilai Cronbach's Alpha yang signifikansi 5% yakni 0,813 dengan maksud bahwasannya sangat kuat. Karena  $t$  hitung  $>$   $r$  tabel ataupun  $0,813 > 0,10$  dengan begitu, dapat diambil kesimpulan bahwasannya soal pengukuran luas dinyatakan reliabel dan dapat diambil kesimpulan bahwasannya soal pemahaman audiovisual dinyatakan bahwasannya reliabel sekaligus dapat dipercaya sebagai alat guna mengumpulkan data dalam penelitian. Selanjutnya uji  $t$  dapat dilihat melalui Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil uji  $t$   
**One-Sample Test**

Test Value = 80						
	$t$	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pemahaman Soal	,419	22	,679	1,4348	-5,663	8,533

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan posttes bahwa pengaruh positif yang ditimbulkan dari pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, menunjukkan peserta didik mampu memahami pembelajaran melalui media audiovisual. Dengan adanya media pembelajaran audiovisual yang berbasis video guru akan merasa sangat terbantu, dengan adanya media tersebut peserta didik dapat memahami setiap materi yang telah disampaikan serta dapat diterima dengan optimal selama proses pembelajaran dikelas berlangsung. Berdasarkan setiap pengamatan yang dilakukan pada penelitian mendapatkan hasil dari kumpulan data di atas menunjukkan bahwa hasil kevalidan dalam pemahaman materi pelajaran sebelum dan setelah diberlakukan dapat dilihat dari beberapa hal tersebut.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan dengan hasil kajian maupun dengan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini juga menunjukkan hasil dari dampak positif media audiovisual terhadap pembelajaran peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terlihat nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat membantu peserta didik meningkatkan pengalaman belajar mengajar mereka dalam berkontribusi pada pengembangan media audiovisual, pengetahuan dan keterampilan mereka. Dari hasil penyelesaian soal posttest dapat diketahui bahwa pengaruh media audiovisual memiliki dampak pada pemahaman materi peserta didik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin memberi ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibu pembimbing, atas bimbingan serta dukungannya yang diberikan kepada saya selama dilakukannya penulisan jurnal ilmiah berlangsung. Tanpa bimbingan dan dukungan dari Ibu pembimbing, hasil dari jurnal ilmiah tidak akan sebaik ini. Saya ucapkan terima kasih kepada keluarga saya yang memberi dukungan dan motivasi kepada saya selama berlangsungnya penulisan jurnal ilmiah ini. Terutama dukungan yang selalu diberikan oleh nenek saya dalam proses penulisan artikel ilmiah berlangsung. Tanpa dukungan moral dari keluarga mungkin saya tidak dapat menyelesaikan jurnal ilmiah ini. Tidak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada teman sejawat saya, [Radika, Nelly, dan Anti] yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian ini. Tanpa dukungan dari [nama teman sejawat], saya mungkin tidak dapat menyelesaikan jurnal ilmiah ini dengan baik.

## REFERENSI

- [1] I. K. Kurniawan, D. Parmiti, and N. Kusmariyatni, "Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 80, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28959.
- [2] K. Pranata, A. N. Fikri, and Z. Zulherman, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 6231–6240, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.2982.
- [3] M. M. Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019.
- [4] C. Amelia and A. S. Manurung, "Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 4346–4355, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2848.
- [5] N. D. P. Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- [6] F. Idris, Nursalam, and M. Madani, "Pengaruh Media Animasi Audio Visual terhadap Persepsi dan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V," *JPD J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 2, pp. 26–36, 2022.
- [7] U. Latifah, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI MA'ARIF NU 01 SOKAWERA KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2012/2013," *Jpa*, vol. 19, no. 1, p. 106, 2018.
- [8] F. T. Nomleni and T. S. N. Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 8, no. 3, pp. 219–230, 2018, doi: 10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230.
- [9] I. K. Dewi, E. Kosmajadi, R. Rodiyana, P. Pendidikan, G. Sekolah, and U. Majalengka, "Pengaruh model numbered head together berbantu media audio visual terhadap pemahaman konsep," *Semin. Nas. Pendidik.*, pp. 847–855, 2019.
- [10] Dzulhidayat, "ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 01 TANJUNG TEBAT," *תאריך*, vol. 6, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [11] H. A. Mufidah and F. Tirtoni, "Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Lect. J. Pendidik.*, vol. 14, no. 1, pp. 72–84, 2023, doi: 10.31849/lectura.v14i1.11980.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Alfabeta, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=aFHZzweACAAJ>
- [13] W. C. Daulay and N. Nurmaniah, "Pengaruh Kegiatan Menganyam Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan T.A 2018/2019," *J. Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 7–19, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16200>
- [14] A. A. A. D. Putri, "Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 7, no. 3, pp. 246–250, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/23233/14266>
- [15] N. Sa'idah, H. D. Yulistianti, and E. Megawati, "Analisis Instrumen Tes Higher Order Thinking Matematika Smp," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 13, no. 1, pp. 41–54, 2018, doi: 10.22342/jpm.13.1.6619.41-54.

### **Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*