YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7407

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI LAMBANG GARUDA PANCASILA DI MIN 1 PONTIANAK

Effect of Audiovisual-Based Learning Media on Learning Outcomes for the *Garuda Pancasila* Emblem Topic at MIN 1 Pontianak

Yuyun Khomisah, Fathurrosi, Harriska
IAIN Pontianak
yuyunkhomisah4@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 7, 2025	Aug 29, 2025	Sep 10, 2025	Sep 15, 2025

Abstract

The low learning outcomes of students in Civic Education (PPKn), particularly in the topic of the Garuda Pancasila symbol, form the background of this study. This condition is influenced by students' limited understanding of abstract material and the lack of engaging learning media. The purpose of this study is to examine students' learning outcomes before and after the use of audiovisual media and to analyze the extent of its effect on the learning outcomes of third-grade students at MIN 1 Pontianak. A quantitative approach with a quasi-experimental design using a control group pre-test–post-test was employed. The study population consisted of all third-grade students at MIN 1 Pontianak, with total sampling applied. Research instruments included multiple-choice objective tests, observation, and documentation, while data were analyzed using SPSS version 27. The results show that the control group's average pre-test score of 64.54 increased to 74.09 in the post-test, categorized as moderate improvement. Meanwhile, the experimental group improved from an average pre-test score of 63.80 to a post-test score of 82.85. Effect size analysis using

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Cohen's *d* produced a value of 1.230, categorized as high. The study concludes that audiovisual learning media have a significant and effective impact on improving students' learning outcomes in the Garuda Pancasila topic.

Keywords: Learning Media; Audiovisual; Learning Outcomes; Garuda Pancasila; PPKn

Abstrak: Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi Lambang Garuda Pancasila, menjadi latar belakang penelitian ini. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi abstrak serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian adalah mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual, serta menganalisis besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 1 Pontianak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *control group pre-test post-test*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III MIN 1 Pontianak, dengan teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan program SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 64,54 meningkat menjadi 74,09 pada post-test, dengan kategori peningkatan sedang. Sementara itu, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 63,80 pada pre-test menjadi 82,85 pada post-test. Analisis *effect size* menggunakan rumus Cohen's d menunjukkan nilai 1,230 yang termasuk kategori tinggi. Kesimpulannya, media pembelajaran audio visual berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Lambang Garuda Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Audio Visual; Hasil Belajar; Garuda Pancasila; PPKn

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara mengandung nilai-nilai fundamental yang bersifat tetap, universal, dan tidak terikat ruang maupun waktu. Nilai-nilai tersebut lahir dari pengalaman historis bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan, serta cita-cita luhur untuk mewujudkan kemerdekaan, persatuan, dan keadilan sosial(Anggraini et al., 2020). Oleh karena itu, pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila, termasuk melalui materi Lambang Garuda Pancasila, memiliki peranan penting dalam menumbuhkan sikap nasionalisme, tanggung jawab, serta kecintaan terhadap tanah air sejak dini.

Dalam proses pembelajaran, media memegang peran strategis tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. Seiring perkembangan teknologi, media audio visual dinilai efektif karena mampu menyajikan

pengalaman belajar yang lebih konkret melalui kombinasi suara, gambar, dan gerak sehingga mengurangi verbalisme(Dita, 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas III MIN 1 Pontianak, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode konvensional, yaitu membaca buku teks dan gambar statis. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang antusias, cepat kehilangan fokus, dan kesulitan memahami materi simbolik seperti makna sila-sila dalam Pancasila. Dari 43 peserta didik, hanya 40% yang mampu menjelaskan kembali makna Lambang Garuda Pancasila dengan benar, sedangkan rata-rata hasil evaluasi hanya mencapai nilai 60, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Bahkan, 30% peserta didik belum mencapai KKM, menunjukkan rendahnya pemahaman terhadap materi(Nababan, 2020).

Kesulitan terbesar terlihat pada pemahaman sila keempat yang memuat istilah abstrak seperti "kerakyatan", "hikmat kebijaksanaan", dan "permusyawaratan/perwakilan". Hasil wawancara dan tugas tertulis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu mengungkapkan arti sila keempat baik secara lisan maupun tulisan. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik(Yuni et al., 2024).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Media audio visual dinilai relevan karena mampu menghadirkan informasi secara terpadu dan interaktif. Selain itu, penggunaannya sejalan dengan pendekatan tematik terpadu pada Kurikulum 2013 yang diterapkan di MIN 1 Pontianak. Dengan demikian, pemanfaatan media audio visual bukan hanya sebagai solusi pedagogis, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik(Patmawati et al., 2019).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experiment*) berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2015). Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media audio visual, dan kelompok

kontrol yang diberi perlakuan tanpa media audio visual. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 1 Pontianak yang berjumlah 43 orang. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian(Etikan, 2016). Dengan demikian, sampel penelitian berjumlah 43 orang yang terdiri dari kelas III A sebanyak 21 peserta didik dan kelas III B sebanyak 22 peserta didik. Kelas III A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas III B sebagai kelompok eksperimen.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap(Iasha et al., 2025), yaitu:

1. Tahap Persiapan: Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal tes, lembar observasi, dan dokumentasi, serta memvalidasi instrumen kepada dosen ahli. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan digunakan di kelas eksperimen.
2. Tahap Pelaksanaan: Peneliti memberikan pretest kepada kedua kelompok, kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran, kedua kelompok diberikan posttest.
3. Tahap Akhir: Peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil tes, observasi, serta dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas(Saputri et al., 2023), sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

a. Tes disusun berdasarkan indikator kompetensi kognitif mata pelajaran PPKn materi Lambang Garuda Pancasila (Harianandа & Kusmiyati, 2024).

b. Tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

c. Validitas isi instrumen diperoleh melalui penilaian ahli (*expert judgment*) menggunakan rumus Gregory (Retnawati, 2016).

d. Uji reliabilitas dilakukan dengan program SPSS 27 menggunakan rumus Cronbach Alpha. Menurut (Ghozali, 2016) instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha ≥ 0,70.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penunjang berupa foto, daftar hadir, silabus, dan RPP.

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang digunakan meliputi(Syahroni, 2010):

1. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan mata pelajaran PPKn pada materi Lambang Garuda Pancasila. *Pretest* dan *posttest* termasuk dalam soal tes yang diberikan. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran atau sebelum proses pembelajaran dengan 10 butir soal dan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran dengan 10 butir soal.

2. Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati dan memberikan gambaran menganai proses pembelajaran di kelas, dalam lembar observasi peneliti mencatat pengamatan mengenai proses yang terjadi dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

3. Pedoman dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi termasuk foto, video, soal pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*, silabus, daftar hadir peserta didik, serta RPP (Sukmawati et al., 2025).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji Instrumen

Instrumen tes dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Validitas isi diuji dengan rumus Gregory, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach Alpha melalui program SPSS 27. Validitas Isi (Content Validity), Mengukur seberapa jauh item-item dalam instrumen mencakup seluruh aspek dari konstruk yang hendak diukur. Umumnya ditetapkan melalui penilaian pakar (expert judgment)(Amir, 2020). Untuk mengukur validitas menggunakan rumus Gregory sebagai berikut:

$$Vi = [\frac{D}{A+B+C+D}]$$

Keterangan:

Vi = Validasi isi

A = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua pakar

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh pakar 2

C = jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh pakar 1

D = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua pakar

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 5%.

Data dari *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menguji normalitas ini. Dalam aplikasi SPSS, uji normalitas dapat dilakukan dengan metode *kolmogorov-semirnov* dan *Shapiro wilk*(Amir, 2020). Rumus yang digunakan untuk menghitung *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 : Uji chi kuadrat

f_o : Frekuensi yang didapat dari hasil pengamatan sampel

f_e : Frekuensi yang diantisipasi dengan mempertimbangkan distribusi populasi

Kriteria Pengujian:

$x^2\ hitung \leq x^2\ tabel$, maka data dikatakan berdistribusi normal

$x^2\ hitung \geq x^2\ tabel$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas dilakukan dengan uji Levene melalui program SPSS 27.

Uji homogenitas adalah proses pengujian data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* memiliki varians yang seragam atau tidak. Pengujian ini biasanya dilakukan dengan menggunakan analisis varians atau uji F(Amir, 2020). Adapun rumus yang digunakan dalam uji F adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians besar}}{\text{Varians kecil}}$$

Keterangan:

F : Nilai F yang hitung

$S1^2$: Nilai viaran maksimal

$S2^2$: Nilai varian paling kecil

Kriteria pengujian:

Jika $f_{hitung} \geq f_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak homogen.

Jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$, maka data dikatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Data dianalisis menggunakan uji *t-test* dua sampel independen dengan bantuan program SPSS 27 untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Statistik parametrik dapat digunakan untuk memeriksa parameter populasi dengan statistik atau untuk memeriksa ukuran populasi dengan data sampel(Amir, 2020). Uji t yang digunakan adalah rumus berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_{1-} n_2) s1^2 + (n_1 + n_{2)} s2^2}{n_1 + n_{2-2}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t : Nilai distribusi t (hasil uji statistik)

x_1 : Rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen

x_2 : Rata-rata hasil belajar pada kelompok kontrol

$s1^1$: Varians hasil belajar di kelas eksperimen

$s2^2$: Varians hasil belajar di kelas kontrol

n_1: Perbedaan umlah sampel pada kelompok eksperimen

n_2: Jumlah sampel pada kelompok kontrol

Adapun kriteria dalam pengujian yang digunakan adalah bahwa Ho akan ditolak jika t < t_a (n_1+n_2 – 2). Sebaliknya Ha diterima jika t > t_a (n_1+n_2 – 2), dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan db = t_a (n_1+n_2 – 2).

d. Uji Efek (Effect Size)

Effect size adalah ukuran yang menggambarkan relevansi praktis dari hasil penelitian, termasuk besarnya hubungan, perbedaan, atau dampak antara satu variabel dengan variabel lainnya. *Effect size* juga mengacu pada besar perbedaan atau hubungan, yang tidak dipengaruhi oleh ukuran sampel(Diani et al., 2016).

Rumus *cohen's d* = $\frac{\text{d}}{sd}$

dengan:

d = rerata data selisih

sd = standar deviasi rerata data selisih

Besar pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar dihitung menggunakan rumus Cohen's d. Interpretasi nilai *effect size* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Effect Size

Nilai Cohen's d	Interpretasi
0,20	Kecil
0,50	Sedang
0,80	Besar

HASIL

Temuan Utama

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 1 Pontianak pada materi Lambang Garuda Pancasila.

- Kelas kontrol (metode konvensional) mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 64,54 (pretest) menjadi 74,09 (posttest).
- Kelas eksperimen (dengan media audio visual) mengalami peningkatan rata-rata dari 63,80 (pretest) menjadi 82,85 (posttest).

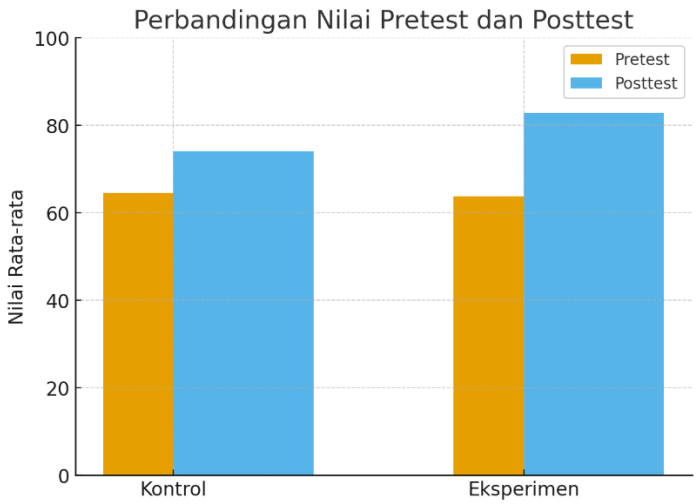
- Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil posttest antara kelas kontrol dan eksperimen ($p = 0{,}015 < 0{,}05$).
- Nilai *effect size* (Cohen's d = 1,23) termasuk kategori besar, menunjukkan pengaruh yang kuat dari media audio visual terhadap hasil belajar.

Visualisasi Data

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Jumlah Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
Kontrol (III A)	Pretest	80	30	64,54	6	20	20%
	Posttest	90	55	74,09	19	3	80%
Eksperimen (III B)	Pretest	80	35	63,80	7	17	30%
	Posttest	95	65	82,85	17	3	80%

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan pada kedua kelas, dengan peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Berikut grafik batang perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas kontrol dan eksperimen (Mashudi et al., 2021). Terlihat bahwa peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Data Negatif / Anomali

- Pada kelas kontrol, masih terdapat 3 peserta didik (10%) yang tidak mencapai KKM meskipun sudah mendapat pembelajaran.
- Pada kelas eksperimen, meskipun nilai rata-rata meningkat lebih tinggi, tetap ada 3 peserta didik (20%) yang tidak tuntas.
- Hal ini mengindikasikan bahwa media audio visual tidak sepenuhnya menjamin keberhasilan semua peserta didik, karena faktor internal (motivasi, minat, konsentrasi) juga memengaruhi hasil belajar.

PEMBAHASAN

Analisis Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pembelajaran konvensional maupun dengan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar. Namun, peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual mampu memperkuat pemahaman karena memberikan stimulus visual dan auditori sekaligus.

Perbandingan dengan Literatur Yaitu : 1.Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yulinar Tri, 2022) yang menyatakan bahwa media audio visual efektif sebagai penghubung informasi karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran.2.Hasil juga mendukung (Basrika Avirsa Iga, 2022) yang menemukan bahwa media audio visual meningkatkan kualitas pembelajaran karena menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik.3.Lebih jauh, hasil ini konsisten dengan teori (Gould & Day, 2025) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan lebih banyak indera akan meningkatkan retensi belajar.

Implikasi Temuan yaitu : 1**.**Penggunaan media audio visual dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif di sekolah dasar, khususnya dalam materi yang membutuhkan pemahaman konsep simbolik seperti Lambang Garuda Pancasila.**2.**Guru dapat lebih kreatif dalam mengombinasikan metode konvensional dengan media audio visual untuk menjaga motivasi belajar peserta didik.**3.** Sekolah sebaiknya memfasilitasi sarana prasarana berupa perangkat audio visual untuk mendukung pembelajaran interaktif.

Keterbatasan Penelitian

- Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas.
- Penelitian hanya menilai hasil belajar kognitif, belum mencakup aspek afektif dan psikomotor.
- Faktor eksternal seperti lingkungan keluarga atau motivasi pribadi peserta didik tidak dikontrol dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Rangkuman Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 1 Pontianak pada materi Lambang Garuda Pancasila.

- Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, rata-rata nilai meningkat dari 64,54 (pretest) menjadi 74,09 (posttest) dengan ketuntasan belajar 80%.
- Pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual, rata-rata nilai meningkat dari 63,80 (pretest) menjadi 82,85 (posttest) dengan ketuntasan belajar 80%.
- Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan ($p = 0{,}015 < 0{,}05$) antara kelas eksperimen dan kontrol, serta nilai *effect size* (Cohen's $d = 1{,}23$) mengindikasikan pengaruh yang besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan dasar, khususnya pembelajaran PPKn, dengan memperkuat bukti empiris bahwa media audio visual dapat:

- Membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- Meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar.

• Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan generasi yang akrab dengan teknologi.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Penelitian selanjutnya dapat memperluas lingkup sekolah dan jumlah sampel agar hasil lebih representatif.

2. Perlu dilakukan kajian yang tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor untuk melihat pengaruh media audio visual secara lebih komprehensif.

3. Penelitian mendatang disarankan membandingkan beragam jenis media pembelajaran digital (misalnya animasi interaktif, augmented reality, atau video pembelajaran berbasis aplikasi) agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, H. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teoritik & Praktik*. Literasi Nusantara.

Anggraini, D., Fathari, F., Anggara, J. W., & Ardi Al Amin, M. D. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik*, *2*(1), 11–18. https://doi.org/10.33474/jisop.v2i1.4945

Basrika Avirsa Iga. (2022). *pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV mi miftahul akhlaqiyah*.

Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, *5*(2), 265–275. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *3*(01), 73–85. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679

Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, *5*(1), 1. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gould, J., & Day, P. (2025). Sound and vision: evaluating the student experience of audio-visual feedback in higher education. *Journal of Learning Development in Higher Education*, *34*.

Harianandа, D. A., & Kusmiyati, K. (2024). the Use of Powtoon Animation Learning Media on Students' Learning Motivation in Mathematics Learning. *Tesseract: International*

Journal of Geometry and Applied Mathematics, *2*(2), 121–131. https://doi.org/10.57254/tess.v2i2.30

Iasha, V., Dewi, N., Zahra, S. N., Sari, Syintia Bela Puspita, Salsa, T., Permadi, L. H., Sutisna, A. A., Lestari, L., & Kencana, B. A. M. (2025). Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(2). https://doi.org/10.61227/arji.v7i2.350

Mashudi, M., Komariah, K., & Irvan, F. (2021). The use of audio-visual media in improving Culinary students learning outcomes in Chicken Carcass material. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *11*(1), 14–23. https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.36439

Nababan, L. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi belajar PAK siswa kelas X. *Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, *18*(1), 48–58. https://doi.org/10.46965/ja.v18i1.43

Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2019). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh*, *5*(2), 308–316. https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7256

Retnawati. (2016). *Validitas, Reliabilitas, dan Karakteristik Butir*. Parama Publishing.

Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(5), 2986–2995.

Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. alfabeta.

Sukmawati, Rosmayanti, V., & Amin, S. (2025). Blending Technology and Tradition: PjBL in ELT to Foster Self-Directed Learning. *International Journal of Language Education*, *9*(2), 356–376. https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.75114

Syahroni, M. I. (2010). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Mustafa*, *2*(3), 43–56.

Yulinar Tri. (2022). *pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasik belajar ipa siswa kelas IV mi miftahus shibyan tugu kota semarang*.

Yuni, V., Sitorus, P., Sinaga, D. Y., & Sianturi, C. L. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Pembelajaran Matematika Di Uptd Sd Negeri 122365 Pematangsiantar*. *2*(4), 1–13.