

PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR ANAK

A. A. Ayu Vira Widya Putri¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia
email: vira.widya.putri@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya tingkat partisipasi anak dalam belajar disebabkan karena pembelajaran hanya terpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh *project-based learning* menggunakan *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen (*pre-eksperimental*) dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 17 anak. Sampel penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 TK. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian yaitu berdasarkan hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 13,52$, dengan taraf signifikansi 5%, $t_{hitung} 13,52 > t_{tabel} 2,024$. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata sebelum diadakannya perlakuan (*pretest*) adalah 44,11 dan nilai rata-rata sesudah diadakannya perlakuan (*posttest*) adalah 97,54. Berdasarkan hasil uji coba maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project-based learning* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan partisipasi belajar anak. Implikasi penelitian ini adalah model pembelajaran yang dipadukan media audio visual ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Project Based Learning, Audio Visual

Abstract

The low level of children's participation in learning is because learning is only focused on the teacher and the lack of learning media can increase student motivation in learning. This study aims to analyze the effect of project-based learning using audiovisuals on children's learning participation. This research is experimental (pre-experimental) with a one-group pretest-posttest design. The population in this study was 17 children. The sample of this research was all children in group B1 kindergarten. Data were collected through observation and interview techniques. The instrument used to collect data was a questionnaire. Data analysis in this study used descriptive and inferential statistical analysis. The results of the study are based on the results of data analysis obtained $t_{count} = 13.52$, with a significance level of 5%, $t_{count} 13.52 > t_{table} 2.024$. Based on the results of testing the hypothesis, H_0 is rejected and H_a is accepted. The average value before the treatment (pretest) was 44.11 and the average value after the treatment (posttest) was 97.54. Based on the results of the trial, it can be concluded that the project-based learning model assisted by audio-visual media can increase children's learning participation. This research implies that the learning model combined with audio-visual media can increase student participation in learning, make the learning atmosphere fun so that it has an impact on increasing student learning outcomes.

Keywords: Project Based Learning, Audio Visual

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan pribadi anak yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, seni, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, seni, agama dan moral (Darihastining, Aini, Maisaroh, & Mayasari, 2020; Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi, 2019). Pembentukan kepribadian dan kemampuan ini harus dipahami oleh orang tua sebagai tempat pertama anak dalam mengawasi tumbuh kembang anak dalam lingkungan keluarga. Salah satu faktor lain yang mempengaruhi perkembangan anak selain keluarga adalah sekolah (Manurung, Wulan, & Purwanto, 2021; Rahmatia, Pajarianto, Kadir, Ulpi, & Yusuf, 2021). Dalam mengikuti proses pembelajaran, anak usia dini diharapkan ikut berpartisipasi di setiap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Partisipasi dapat diwujudkan dengan keaktifan anak di dalam kelas yaitu dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mendengarkan penjelasan guru (Fauziddin, 2015; Kusumaningrum & Wahyono, 2020).

Namun permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang pasif ketika belajar di kelas (Khadijah, Arlina, Hardianti, & Maisaroh, 2021; Marwiyati & Istiningasih, 2021). Permasalahan ini juga terjadi pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Permata Kasih ditemukan bahwa pembelajaran tampak terpusat pada guru dan sangat mengandalkan unsur kognitif. Pembelajaran juga tampak membosankan karena guru tidak berkreasi dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa juga lebih cepat bosan dan tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Padahal partisipasi merupakan elemen yang sangat krusial dalam sebuah proses pembelajaran. Berpartisipasi saat belajar akan mendorong kemampuan berpikir kritis siswa untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran (Bera & Lukas, 2018; Zulmaharni, 2016).

Pada dasarnya seorang anak adalah pembelajar aktif yang secara naluriah akan berpartisipasi atau melibatkan dirinya dalam suatu aktivitas yang mengusik rasa ingin tahunya. Sebuah pembelajaran dikatakan baik apabila memungkinkan seluruh pembelajar tanpa terkecuali dapat berpartisipasi didalamnya (Lestari, Kristiantari, & Ganing, 2017; Redhana, 2013). Partisipasi belajar akan terwujud apabila keterlibatan anak pada segala kegiatan saat proses belajar berlangsung (Putra, 2017; Zulmaharni, 2016). Pada saat ini angka partisipasi anak yang bersekolah semakin menurun seiring meningkatnya jenjang pendidikan (Risvanelli, 2017; Siregar, Wardani, & Hatika, 2017). Ini menandakan semakin banyak anak yang tidak bersekolah dan tidak mampu meraih jenjang pendidikan lebih tinggi. Partisipasi di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditargetkan 77,2 persen namun realisasinya baru mencapai 37,92 persen. Selain itu, guru juga dapat memengaruhi partisipasi belajar anak (Ramadhan, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya model dan media pembelajaran yang mendukung proses partisipasi belajar anak. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *project-based learning*. *Project Based Learning* merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar agar anak dapat menghadapi masalah-masalah yang terjadi pada sehari-hari yang dapat dipecahkan secara berkelompok maupun individu (Izati, Wahyudi, & Sugiyarti, 2018a; Laili, Ganefri, & Usmeldi, 2019). Model pembelajaran merupakan hal penting yang mesti dipentingkan oleh seorang guru ketika akan melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini disebabkan agar pembelajaran menjadi terarah dan terstruktur, yang menjadikan tujuan pembelajaran mampu tercapai (Ayuni, Kusmaryatni, & Japa, 2017; Lestari, Suniasih, & Manuaba, 2017). Model pembelajaran saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran guna membantu dalam penyampaian materi pembelajaran agar menjadi lebih jelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang baik (Dewi, Kristiantari, & Ganing, 2019; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019; Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan ialah media audio visual.

Media *audio visual* adalah media yang menyajikan informasi berupa suara dan gambar seperti televisi, film bersuara dan video secara utuh kepada penerima informasi (Isdayanti, 2020; Rosdiana, Kusmaryatni, & Widiyana, 2013). Media *audio visual* ini dapat menyampaikan informasi berupa gambar dan suara, sehingga dalam proses pembelajaran anak dapat memperoleh dan memahami informasi atau materi yang telah disampaikan. Kelebihan menggunakan media *audio visual* adalah media tersebut terdapat gambar dan efek suara yang membuat anak-anak lebih tertarik sehingga, anak akan lebih mudah untuk mendapatkan pesan-pesan moral atau informasi dan itu akan memudahkan guru dalam memberikan proses pembelajaran dan membentuk semangat belajar siswa (Pratama, Renda, & Pudjawan, 2018; Widiyana, Suadnyana, & Manuaba, 2017). Media audio visual yaitu jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat (Aditya, 2017; Puspitasari & Murda, 2018). Penggunaan media *audio visual* dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada anak-anak dalam proses pembelajaran, dapat membantu anak dalam meningkatkan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bervariasi (Widiatmika, Sujana, & Ganing, 2017).

Ada beberapa penelitian yang relevan yang terkait dengan model pembelajaran *project-based learning* dan media audio visual. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Elisabet, Relmasira, & Hardini (2019) menyatakan bahwa *project based learning* mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Magta, Ujianti, & Permatasari (2019) menyatakan bahwa metode *project-based learning* berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada anak. Penelitian lain juga dilakukan oleh Yulianto, Fatchan, & Astina (2017) menyatakan bahwa *project based learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian mengenai media audio visual dilakukan oleh Darihastining et al., (2020) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dengan metode bercerita berbasis budaya lokal telah mengenalkan pada anak usia dini secara bertahap dan berulang untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya daerah dan berpengaruh terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project-based learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini memadukan model pembelajaran *project-based learning* dengan media pembelajaran berupa media audio visual yang dapat meningkatkan partisipasi anak paud. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *project-based learning* menggunakan *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak. Diharapkan model *project-based learning* menggunakan *audio visual* dapat meningkatkan partisipasi belajar anak.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian di bidang pendidikan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner. Populasi pada penelitian ini adalah 17 anak kelompok B1 TK.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah partisipasi belajar anak. Data partisipasi anak diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang berisi data sikap ilmiah siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen angket yang berisi 25 pernyataan dengan pilihan SL (Selalu) dengan skor 4, SR (Sering) dengan skor 3; JR (Jarang) dengan skor 2, dan TP (Tidak Pernah) dengan skor 1. Data keterampilan proses sains diperoleh melalui tes unjuk kerja dan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keterampilan proses sains yang diukur meliputi mengamati, menyusun hipotesis, melakukan percobaan sederhana, mengelompokkan data, menginterpretasikan data, meringkas, dan mengkomunikasikan yang dilengkapi dengan rubrik

penilaian untuk masing-masing indikator keterampilan proses sains. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen diuji dengan menggunakan formula Aiken's V. Reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan formula Alpha-Cronbach.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Manova. Sebelum dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, uji homogenitas multivariat, dan uji multikolonieritas variabel terikat. Analisis data dilakukan dengan berbantuan program IBM SPSS Statistics 21.0.

3. Hasil dan Pembahasan

Objek dalam penelitian ini merupakan skor dari variabel proses mengenai tingkat partisipasi belajar anak dalam proses pembelajaran proyek (*project based learning*) menggunakan media elektronik *audio visual*. Data variabel yang terdiri dari aspek-aspek yaitu perhatian anak di dalam kelas, keaktifan, kerjasama dan ketuntasan yang berdasarkan pada kisi-kisi dan instrumen. Variabel pada aspek perhatian meliputi: perhatian anak dalam memperhatikan dan mendengarkan guru di dalam kelas. Pada aspek keaktifan meliputi: anak aktif dan ikut serta dalam mengikuti kegiatan dan berdiskusi di dalam kelas dengan teman maupun dengan guru. Pada aspek kerjasama meliputi: mengerjakan tugas kelompok secara bekerjasama dan melakukan kegiatan bermain serta merapikan mainan yang telah digunakan secara bekerjasama. Pada aspek ketuntasan meliputi: anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik dan dapat terselesaikan tepat waktu. Pada aspek tersebut dianalisis sehingga diperoleh hasil yang berupa pembelajaran *project based learning* menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan partisipasi belajar anak.

Untuk mendapatkan gambaran mengenai distribusi skor mentah pada masing-masing kelompok *pretest* dan *posttest* berikut disajikan mean, standar deviasi, dan varians. Berikut rangkuman statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pada Kelompok *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Analisis	Kelompok <i>Pretest</i>	Kelompok <i>Posttest</i>
Mean	44,11	97,54
Standar Deviasi	9,40	13,99
Varians	88,54	195,83

Mean yang diambil melalui kelompok *pretest* (sebelum perlakuan) yang dibelajarkan melalui *proyek based learning* dengan menggunakan media *audio visual* adalah 44,11 dengan standar deviasi 9,40 dan varian 88,54. Sedangkan mean yang diambil melalui kelompok *posttest* (sesudah perlakuan) yang dibelajarkan melalui *project based learning* dengan menggunakan media *audio visual* adalah 97,54 dengan standar deviasi 13,99 dan varian 195,83. Setelah adanya perlakuan (*posttest*), tingkat partisipasi belajar anak memiliki rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Sampel	N	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>)	17	7,97	11,07	Berdistribusi Normal
Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>)	17	8,67	11,07	Berdistribusi Normal

Dari perhitungan data diatas hasil uji normalitas sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) x^2 hitung = 7,97 dan x^2 tabel = 11,07. Sehingga x^2 hitung < x^2 tabel maka data tersebut

berdistribusi normal. Dan sesudah diberikan perlakuan (*post test*) x^2 hitung = 8,67 dan $x^2 = 11,07$. Sehingga x^2 hitung < x^2 tabel. Dari kedua data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa x^2 hitung lebih kecil daripada x^2 tabel sehingga hasil penelitian tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Hipotesis Kelompok *Posttest*

Sampel	N	DK	Mean	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>)	17	40	44,11	88,54	13,52	2,024	H0 ditolak

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh $t_{hitung} = 13,52$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 32$ diperoleh $t_{tabel} = 2,024$ sehingga $t_{hitung} = 13,52 > t_{tabel} 2,024$ sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Ini berarti terdapat pengaruh *project based learning* menggunakan *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak B1 TK Permata Kasih diterima. Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase tingkat partisipasi belajar anak menggunakan uji N. Dari hasil gain skor di peroleh rerata pada *pretest* adalah 10,58 dan *posttest* adalah 23,41. Nilai N-gain skor adalah 16,26 dan N-gain skor % adalah 1626,92. Dengan kriteria peningkatan partisipasi belajar dan kategori tafsiran efektifitas gain skor. Jadi pembelajaran *project based learning* menggunakan media *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak kelompok B1 TK Permata Kasih memiliki nilai yang tinggi dan efektif digunakan sebagai media pembelajarn anak usia dini. Dengan demikian, nilai $t_{hitung} 13,52 > t_{tabel} 2,024$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh *project-based learning* menggunakan *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak B1 TK Permata Kasih diterima. Model pembelajaran *project-based learning* menggunakan *audio visual* berpengaruh pada partisipasi anak disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, model pembelajaran *project-based learning* menggunakan *audio visual* berpengaruh pada partisipasi anak disebabkan karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Model *project-based learning* dapat menstimulasi perkembangan pada anak usia dini. Anak yang pada mulanya belum menunjukkan sikap yang baik dan setelah diterapkan metode ini anak sudah mulai menunjukkan sikap yang baik saat belajar maupun saat bermain dengan teman-temannya. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran inovatif yang menekankan kegiatan pembelajaran kompleks dengan tujuan pemecahan masalah (Kurniawan, Elmunsya, & Muladi, 2018; Saifullah, 2018). Penerapan model pembelajaran ini memerlukan sebuah praktik sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran *project-based learning* juga mendukung konsep belajar mandiri (Izati, Wahyudi, & Sugiyarti, 2018b; Magta et al., 2019). Model pembelajaran *project based learning* ini juga dapat memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam membangun empat pilar pembelajaran, karena pemahaman anak dapat meningkat melalui proses bekerja ilmiah yang dilakukan secara kolaboratif, sehingga kemandirian belajar pada anak akan tercapai (Hartini, 2017; Setyowati & Mawardi, 2018). Pembelajaran ini juga meningkatkan interaksi dengan teman sejawat sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif.

Kedua, model pembelajaran *project-based learning* menggunakan *audio visual* berpengaruh pada partisipasi anak disebabkan karena media yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang baik juga memerlukan media yang mendukung belajar anak (Dewi et al., 2019; Lestari, Negara, & Ganing, 2017). Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Fauzi, Komalasari, & Malik, 2017; Febriani, 2017). Pembelajaran yang berbantuan media *audio visual* adalah salah satu model pembelajaran yang membuat suasana belajar menjadi kondusif, lebih menarik dan menyertakan seluruh anak untuk aktif dalam proses belajar di dalam kelas (Fauzi et al., 2017; Irwandi, 2020). Media *audio visual* menjadi

alternatif untuk pembelajaran anak usia dini, dengan menggunakan video pembelajaran anak dapat memahami pesan moral maupun informasi yang ada di dalam video tersebut.

Penelitian lain dilakukan oleh Thorifah & Umam (2019) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran pada anak usia dini dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Izati et al., (2018b) menyatakan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hartini (2017) menyatakan bahwa model *project-based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa model *project-based learning* berbantuan media audio visual dapat membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka implikasi penelitian ini adalah model pembelajaran yang dipadukan media audio visual ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa terdapat pengaruh *project-based learning* menggunakan *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak. Dapat disimpulkan bahwa *project-based learning* menggunakan *audio visual* dapat meningkatkan partisipasi belajar anak B1 TK Permata Kasih.

Daftar Rujukan

- Aditya, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Ayuni, I. A. S., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>
- Bera, & Lukas. (2018). Peningkatan Partisipasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Word Square pada Siswa Kelas VA SD Inpres Iligetang. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 163 – 172. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1125>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v3i3.19451>
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 88–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8666>
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak- Kanak Pembina Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.55>

- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i2a.1038>
- Irwandi. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I SD Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 9(1), 25–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>
- Izati, S. N., Wahyudi, & Sugiyarti, M. (2018a). Project Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1122–1127. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i9.11508>
- Izati, Wahyudi, & Sugiyarti, M. (2018b). Project Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pendidikan*, 3(9), 1122–1127. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i9.11508>
- Khadijah, K., Arlina, A., Hardianti, R. W., & Maisarah, M. (2021). Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>
- Kurniawan, Elmunsya, & Muladi. (2018). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Think Pair Share (TPS) Berbantuan Modul Ajar Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Rancang Bangun. *Jaringan JP (Jurnal Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p80-85>
- Kusumaningrum, & Wahyono. (2020). Developing A Pop-Up Storybook Based on Multicultural Education for Early Childhood Students. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.230>
- Laili, Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>. 306-309
- Lestari, K. D., Suniasih, N. W., & Manuaba, I. B. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbasis Keterampilan Menjelaskan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 1(3), 169. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12501>
- Lestari, Kristiantari, & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar IPS. *International Journal Of Elementary Education*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12960>.
- Lestari, Negara, & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10731>
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok a. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807–1814. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030>
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2021). Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>

- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v6i2.19470>
- Putra, A. (2017). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Ditinjau dari Hasil Belajar,. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 129–140. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/v5i2.1073>
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Ramadhan, M. S. (2019). Partisipasi Anak di Pendidikan Masih Jauh dari Target. *Medcom.Id*. Retrieved from <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/5b2Aq9eN-target-partisipasi-pendidikan-masih-jauh-dicapai>
- Redhana, I. W. (2013). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pertanyaan Socratic Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (3), 351–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i3.1136>
- Risvanelli. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V Menggunakan Pendekatan Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran PKn di SDN 24 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 44–56. <https://doi.org/10.29210/02017116>
- Rosdiana, Kusmaryatni, & Widiani. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.826>
- Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini DOI*, 3(2), 518–526. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.256>
- Saifullah, A. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Soft Skills Dan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Avicenna Cinere. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2). <https://doi.org/http://doi.org/10.32493/jpkn.v5i2.y2018.p137-150>
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/http://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Siregar, Wardani, & Hatika. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 743–749. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4823>
- Thorifah, S. B. A. A., & Umam, K. (2019). THE INFLUENCE OF USE AUDIO VISUAL MEDIA TO INCREASE THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDHOOD LANGUAGE. *INDRIA*, 4(2), 146–155. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jin.v4n2.2019.pp146-155>
- Widiani, N. L. R., Suadnyana, D. I. N., & Manuaba, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Sets Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 3.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.11786>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 448–453. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i3.8729>
- Zulmaharni. (2016). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPA melalui Model Examples Non Examples di SDN 18 Sungai Limau. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/150%>