



## Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas

Sarah Yusria<sup>1\*</sup>, Kasriman<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, DKI Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

[sarahyusria11@gmail.com](mailto:sarahyusria11@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [kasriman@uhamka.ac.id](mailto:kasriman@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media audiovisual (video) terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa. Penelitian dilakukan di SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas pada semester kedua tahun ajaran 2023/2024. Dengan menggunakan metodologi *quasi eksperimen*, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Media audiovisual sendiri dijadikan sebagai variabel bebas (x), sedangkan hasil pendidikan kewarganegaraan dijadikan sebagai variabel terikat (y). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 3 yang mencakup kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan sampel yang dikenal sebagai *purposive sampling* digunakan. Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan tes dan dokumentasi. Lembar tes berfungsi sebagai alat penelitian. Metode analisis data meliputi statistik deskriptif dan inferensial, yang meliputi uji homogenitas, uji hipotesis, dan normalitas. Sig = 0,00 dan t = 5,277 merupakan hasil uji t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (2) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video pembelajaran) berjalan lancar dan (3) penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar PKn.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Media Audio Visual, PKn.

### *The Influence of Audio-Visual Media on the Civics Learning Outcomes of Grade III Students at SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas*

**Abstract:** This research aims to determine the impact of using audiovisual media (video) on students' civics education learning outcomes. The study was place in SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas during the second half of the 2023/2024 school year. Using a quasi-experimental methodology, this study employs a quantitative approach to research. The audiovisual medium itself serve as the independent variable (x), while the results of civics education serve as the dependent variable (y). Grade 3rd graders served as the sample for this research, which included both an experimental and control group. A sample approach known as purposeful sampling was used. Data collecting methods make use of test and documentation approaches. A test sheet serves as the research tool. Methods for analyzing data include both descriptive and inferential statistics, which include tests for homogeneity, hypothesis testing, and normalcy. Sig = 0.00 and t = 5.277 are the results of the independent t test. The results demonstrate that (2) learning activities using audio-visual media (learning videos) go without a hitch and (3) the use of audio-visual media influences the learning outcomes of civics.

**Keywords:** , audio-visual media, learning outcomes, Pancasila and Civics Education.

#### 1. Pendahuluan

Sekolah berperan sebagai puncak pembinaan masyarakat intelektual dan terhormat, menjadikan pendidikan sebagai wadah yang harus mendapat perhatian khusus dari negara. Teknologi pendidikan modern berpotensi membentuk setiap siswa menjadi pemikir mandiri dengan kemampuan analitis, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi yang kuat. Pentingnya pendidikan dalam mempersiapkan generasi penerus menghadapi perubahan yang signifikan, cepat, dan berjangka panjang meningkat

seiring dengan laju inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Halim, 2022). Indikator peningkatan kualitas pendidikan meliputi tuntutan dan kondisi masyarakat, kemajuan teknologi, pembelajaran yang menekankan pada pertumbuhan spiritual, intelektual, sosial, emosional, dan kinestetik siswa, dan realisasi potensi penuh mereka (Hidayah dkk., 2022).

Transfer pengetahuan dari instruktur ke siswa adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang pembelajaran di kelas. Mengajar orang lain adalah inti dari

pembelajaran (Faishol dkk., 2021). Selama berlangsungnya pembelajaran, melalui tindakan antara lain mengamati, bertanya, berpikir, mencoba, dan mengekspresikan diri (Budiarti & Tantri, 2020). Prinsip penting dari hubungan antara pendidik dan siswanya adalah kegiatan ini. Setiap orang di kelas harus berusaha sebaik mungkin di kelas jika ingin sukses secara akademis. Guru dengan kompetensi tingkat tinggi, pembelajaran efisien, dan keterlibatan orang tua sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik. Menurut (Somayana, 2020), kompetensi guru dapat diartikan sebagai kemampuan dalam melaksanakan tugas seseorang sebagai pendidik. Ketika seorang guru memiliki kompetensi ini, hal itu terlihat dari kualitas dan hasil pekerjaannya. Kolaborasi antara pendidik dan tanggung jawabnya muncul secara alami selama pembelajaran ini. Proses belajar mengajar mempengaruhi kualitas pendidikan melalui perubahan satu sisi perilaku melalui interaksi antara pengajar dan siswa serta antar teman sebaya.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program yang bertujuan untuk membekali siswa untuk hidup dengan mendidik mereka untuk berpikir demokratis, analitis, dan kritis, berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Lestari dkk., 2022). Dengan cara ini, pendidikan kewarganegaraan memiliki kemampuan untuk membentuk anak-anak menjadi anggota masyarakat yang beretika dan terlibat dengan memberi mereka pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk terlibat secara aktif di masyarakat. Kelas kewarganegaraan untuk siswa sekolah dasar ini mencakup wilayahnya sendiri dari kelas satu hingga enam. Penekanan utama studi ini adalah pada pendidikan kewarganegaraan kelas tiga. Tema 4 mencakup hak dan tanggung jawab anak dan merupakan salah satu dari banyak sumber yang digunakan dalam pelajaran kewarganegaraan kelas tiga.

Peneliti melakukan beberapa observasi dan wawancara terhadap Ibu Sri Susanti, S.Pd., dan kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02. Pada mata pelajaran PKn Hak dan Kewajiban, hanya 10 dari 32 siswa yang mencapai nilai KKM 75,83, sedangkan 22 siswa masih di bawahnya. Fakta bahwa siswa kesulitan membedakan antara hak dan tanggung jawab merupakan tanda bahwa ada sesuatu yang salah. Indikator permasalahan ini berasal dari kombinasi beberapa elemen, termasuk fakta bahwa media yang digunakan kurang

orisinalitas dan intrik serta pendekatan terhadap pokok bahasan yang kurang menarik. Siswa mengandalkan guru dan buku teks mereka selama proses pembelajaran. Siswa akhirnya tidak belajar sebanyak yang mereka bisa.

Sejumlah manfaat terkait pembelajaran diperoleh dari penggabungan media ke dalam proses pendidikan. Hal ini mencakup hal-hal berikut: fasilitasi lingkungan belajar yang optimal; penggabungan media ke dalam sistem pembelajaran; kecepatan belajar siswa; dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi oleh para siswa (Gabriela, 2021). Tujuh kategori utama media pendidikan adalah sebagai berikut: sumber daya cetak, visual, audio, video, komputer, multimedia, internet, dan intranet (Husein, 2020). Istilah "media audiovisual" sebenarnya merupakan gabungan dari tiga istilah yang masing-masing berdiri sendiri untuk menyampaikan makna yang jelas bila disatukan. Metode pembuatan atau pendistribusian konten yang menggunakan perangkat mekanis dan elektrik untuk menampilkan sinyal visual dan pendengaran dikenal sebagai teknologi audiovisual (Simbolon dkk., 2019). Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, peneliti berusaha mengenalkan konsep pembelajaran audiovisual kepada siswa kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas. Konten video sangat berguna bagi instruktur ketika mencoba mendemonstrasikan konsep yang lebih dinamis, seperti bahasa tubuh tertentu, emosi wajah, dan *setting* (Jusmiana dkk., 2020).

Video memiliki beberapa kegunaan dalam konteks ini; mereka mungkin menunjukkan suatu benda bergerak dengan bantuan suara yang sesuai atau alami, memberikan informasi, menjelaskan prosedur, dan mendemonstrasikan ide-ide yang rumit. Selain itu, tayangan video dapat memberikan pengetahuan, mempersingkat atau memperluas waktu, dan membentuk sikap dengan melibatkan siswa dalam skenario (Damitri, 2020). Ada tiga bentuk media audiovisual: film, *video compact disc* (VCD), *video tape recorder* (VTR), dan televisi (Lestari dkk., 2022).

Variabel penelitian berikut ini dipilih karena didukung oleh penelitian yang relevan: Pertama, temuan seperti yang dihasilkan oleh (Ando dkk., 2021) menunjukkan bahwa anak-anak kelas tiga dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan pendidikan kewarganegaraan

mereka. Kedua, penelitian seperti yang dilakukan (Gabriela, 2021) menunjukkan bahwa materi pembelajaran AV digunakan secara maksimal di sejumlah kelas. Terakhir, penelitian (Nasrullah dkk., 2018) menemukan bahwa siswa di SDN Kota Pontianak mendapatkan manfaat yang sangat besar dari penggunaan materi pembelajaran audiovisual saat belajar PKn.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kelas kontrol non-ekuivalen, sebuah metode kuantitatif yang berakar pada metode kuasi-eksperimental. Dengan menggunakan pola desain ini, penulis menjelaskan pendekatan penelitian ini:

Tabel 1. Desain *Non-Equivalent Control Group* (Sugiyono, 2019)

$K_E$	$O_1$	X	$O_2$
$K_K$	$O_3$	-	$O_4$

$K_E$  : Kelompok eksperimen  
 $K_K$  : Kelompok kontrol  
 X : Perlakuan  
 $O_1$  : *Pre-test* pada kelas eksperimen  
 $O_2$  : *Post-test* pada kelas eksperimen  
 $O_3$  : *Pre-test* pada kelas kontrol  
 $O_4$  : *Post-test* pada kelas kontrol

Peserta adalah seluruh siswa kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas tahun ajaran 2023-2024 yang terbagi dalam tiga kelompok yang masing-masing terdiri dari 32 anak: Kelas III-A, Kelas III-B, dan Kelas III-C. Kelas III-A, yang terdiri dari 32 siswa, digunakan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini untuk belajar melalui penggunaan media audiovisual; kelas III-B, yang juga terdiri dari 32 siswa, digunakan sebagai kelompok kontrol untuk menerima perlakuan berbeda yang tidak melibatkan media audiovisual. Pendekatan sampel yang dikenal sebagai purposive sampling digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan AVLM (X) sebagai variabel independen dan Y (hasil pendidikan kewarganegaraan) sebagai variabel dependen.

Penelitian ini mencakup metode seperti uji perbedaan, yang mempertimbangkan rata-rata populasi dan menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Dua uji pendahuluan, yang dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05, adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas

Levene. Pengujian ini dilakukan sebelum uji-t. Langkah awal dalam melakukan pengujian hipotesis antara lain dengan menjalankan uji statistik pada SPSS versi 25. Pengujian hipotesis, khususnya uji t dua pihak, digunakan untuk memperoleh kesimpulan dari temuan pengolahan data dengan ketentuan sebagai berikut: ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$  (Hasil pendidikan kewarganegaraan siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media audiovisual, yaitu video).

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  (Penggunaan media audiovisual (video) tidak berdampak pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kewarganegaraan).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama penelitian ini adalah melakukan wawancara dan observasi terhadap pendidik, peserta didik, dan lembaga pendidikan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran. peneliti mengumpulkan data untuk uji validitas dengan memberikan tes pra-penelitian kepada 32 siswa kelas tiga SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas. Salah satu cara untuk memeriksa validitas item adalah dengan membandingkan skornya dengan skor referensi (Janna & Herianto, 2021). Istilah "validitas" mengacu pada sejauh mana data yang dikumpulkan oleh peneliti sesuai dengan data yang mungkin secara potensial ada pada objek tertentu. Agar data dianggap sah,  $r_{hitung}$  harus lebih besar dari  $r_{tabel}$  (Sugiyono, 2021). Melakukan penyesuaian substansial antara skor keseluruhan dan skor setiap variabel adalah cara seseorang mengetahui keaslian suatu instrumen. Dua puluh soal lolos uji validitas, sedangkan sepuluh soal dianggap tidak valid. Setelah itu, peneliti akan melaksanakan ujian dengan menggunakan 20 soal tersebut untuk mengukur keberhasilan mata kuliah PKn. Menurut (Gularso & Indrianawati, 2022), ada enam komponen yang digunakan peneliti: Tinjauan, Alasan, Kejelasan, Situasi, Konsentrasi, dan Kesimpulan. Alat ini digunakan untuk tujuan mengembangkan soal-soal ujian, yang diuraikan di bawah ini: Pertama, siswa perlu berkonsentrasi pada soal atau permasalahan yang ada untuk membentuk keyakinannya. Kedua, mereka harus jelas ketika menggunakan terminologi. Ketiga, mereka perlu memberikan alasan yang mendukung atau menyangkal pilihan mereka berdasarkan realitas yang relevan. Keempat, mereka perlu membuat kesimpulan yang masuk akal dan meyakinkan. Kelima, mereka perlu bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkaitan

dengan suatu masalah yang diberikan. Terakhir, mereka perlu meninjau kembali keputusan mereka secara menyeluruh (Fadilla dkk., 2021).

**Tabel 2. Klasifikasi Item Soal Validitas**

Kategori	No. Butir soal	Jumlah butir soal
Valid	1,2,3,4,8,10,11 13,14,15,16,18, 21,22,23,24,25 27,28,30	20
Tidak	5,6,7,9,12,17,19, 20,26,29	10

Dengan menggunakan SPSS Versi 25, uji reliabilitas dihitung menggunakan perhitungan alpha-Cornbach. Konsistensi, stabilitas, dan ketergantungan sering kali terpikirkan ketika orang berbicara tentang keandalan (Miftachul ulum, 2016). Oleh karena itu, keandalan adalah sejauh mana seseorang dapat mempercayai, mengandalkan, dan secara konsisten menggunakan temuan pengukuran. Hasil dianggap dapat diterima atau biasa jika melebihi 0,6. (Durrotunnisa & Nur, 2020).

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,838	20

Hasilnya adalah 0,838 menurut hasil uji reliabilitas. Hasilnya, Anda dapat memercayai data tersebut dan menggunakannya sebagai alat evaluasi.

Skor sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen dan kontrol digunakan oleh para peneliti. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data *pre-test* dari kedua kelompok pada tanggal 28 Mei 2024. Untuk meningkatkan pengajaran siswa, satu kelompok akan menggunakan materi pembelajaran Audio Visual sebagai terapi, sedangkan kelompok lainnya menggunakan metode yang lebih tradisional atau tidak mendapat intervensi sama sekali. Kelompok eksperimen dan kontrol penelitian ini menjalani perlakuan pada tanggal 29 dan 30 Mei 2024, dengan *post-test* diberikan pada hari berikutnya.

Data dari kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan di bawah ini.

Hasil dari pra dan pasca tes untuk kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata masing-masing sebesar 60 dan 82, seperti terlihat pada tabel 4. Rata-rata pra dan pasca tes untuk kelompok kontrol masing-masing

adalah 50 dan 72. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat jelas bahwa anak-anak kelompok eksperimen belajar lebih banyak dibandingkan kelompok kontrol.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Maks	80	95	65	85
Nilai Min	40	65	35	55
Rata-rata	59,53	81,56	50,00	71,72
Standar. Deviasi	9,277	7,344	7,829	7,579

**Tabel 5. Uji Normalitas menggunakan Kolmogorv-Smirnov**

	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
Pre-test Eksperimen	0,136	32	0,139
Post-test Eksperimen	0,130	32	0,183
Pre-test Kontrol	0,145	32	0,086
Post-test Kontrol	0,121	32	0,200

Uji normalitas data menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Data tersebut dapat diuji statistik jika mengikuti distribusi normal. Menurut pandangan Juwita dkk. (2023), Tingkat signifikansi yang lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa data mengikuti distribusi yang terdistribusi secara teratur, sedangkan nilai yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa data tidak terdistribusi secara teratur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai normalitas sebesar 0,139 sebelum tes dan 0,183 setelah tes, yang keduanya lebih dari 0,05. Nilai uji normalitas kelompok kontrol berubah dari 0,086 > 0,05 sebelum pengujian menjadi 0,200 > 0,05 setelah pengujian. Dengan demikian, data yang diasosiasikan dianggap berdistribusi normal pada dua kelompok.

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

<i>Levene Statistic</i>	<i>df<sub>1</sub></i>	<i>df<sub>2</sub></i>	<i>Sig.</i>
0,746	1	62	0,391

Peneliti kemudian melakukan uji homogenitas dengan menggunakan metodologi Levene Test. Uji homogenitas yang

berkaitan dengan tabel 6 dianggap memenuhi  $sig. > 0,05$ . Se jauh yang diketahui semua orang, hasilnya akan memenuhi atau melampaui kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, dikatakan datanya sama.

Mempelajari pengaruh Audio Visual terhadap pemahaman kewarganegaraan siswa kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02. Kesimpulan peneliti dari perhitungan pengujian hipotesis ditunjukkan pada tabel 6:

Tabel 7. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	0,025	0,874	5,277	62	0,000	9,844	1,866	6,115	13,573
	Equal variances not assumed			5,277	61,939	0,000	9,844	1,866	6,115	13,573

Dengan menggunakan ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan uji-t independen, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t sebesar 5,277 yang lebih besar dari 0,05, dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara kedua kelompok data.

Penelitian bertajuk “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III SD Negeri 01 Hulu Sungai”, Stefanus Ando (2021) membenarkan temuan tersebut. Bukti dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan materi AV dalam pelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar dapat mempengaruhi nilai akhir siswa, dan materi yang berkaitan dengan harga diri memiliki efek yang sangat bermanfaat. Sumber daya pengajaran dan lingkungan fisik penelitian ini membedakannya dari penelitian serupa. Ketertarikan mereka terhadap dampak penggabungan unsur visual dan pendengaran ke dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kesamaan utama.

Kedua, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” demikian judul studi dari Novika Dian Pancasari Gabriela (2021). Studi ini mendukung gagasan bahwa materi pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan kinerja siswa sekolah dasar dalam tes standar. Media menjadi penekanan utama kajian ini, yang

membedakannya dengan kajian lainnya. Fokus bersama mereka pada efek pengajaran AV terhadap pengetahuan kewarganegaraan siswa adalah satu-satunya kesamaan antara kedua penelitian tersebut.

Bukti ketiga berasal dari penelitian Nasrullah (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Kota Pontianak.” Studi ini menemukan bahwa pengetahuan kewarganegaraan siswa kelas III dipengaruhi oleh penggunaan alat bantu audio visual di kelas. Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena meningkatkan prestasi akademik siswa dengan memasukkan materi budaya Indonesia. Ketertarikan mereka terhadap dampak penggabungan unsur visual dan pendengaran ke dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kesamaan utama.

Siswa dalam kelompok kontrol lebih cenderung melakukan hal-hal seperti penelitian secara mandiri, berlatih berpikir kritis, memberikan perhatian yang cermat di kelas, terbuka tentang kesulitan yang mereka alami dengan guru dan teman sekelas, dan bekerja sama untuk mencari solusi dengan berdiskusi dan mengkritik jawaban satu sama lain. Siswa lebih mampu memahami pentingnya pendidikan mereka dan berpartisipasi aktif di kelas ketika mereka menggunakan sumber belajar audiovisual. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak menunjukkan proses pembelajaran yang ideal. Kurangnya antusiasme siswa terhadap proses

pembelajaran. Kelas III di Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas sering menggunakan ceramah dan pekerjaan rumah sebagai metodologi pengajarannya, sehingga membuat kelas kurang menarik dan kurang kondusif untuk berpikir kritis dan integrasi pengetahuan.

Penelitian ini menemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran dan kurangnya metodologi yang mendukung berpikir kritis dan integrasi pengetahuan. Hal ini mirip dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa kurangnya interaksi siswa dengan sumber belajar audiovisual dapat menghambat proses pembelajaran. Studi ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan alat pembelajaran audiovisual lebih terlibat di kelas dan memiliki apresiasi yang lebih dalam terhadap nilai pendidikan mereka, yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa siswa yang tidak menggunakan sumber belajar audiovisual cenderung kurang aktif dalam kelas. Dalam hal ini, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar audiovisual dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas, tetapi tidak secara langsung meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan bahwa penggunaan sumber belajar audiovisual harus disertai dengan metodologi yang lebih interaktif dan mendukung berpikir kritis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

#### 4. Simpulan dan Saran

Diskusi berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan PKn siswa kelas III SDN Kelapa Dua Wetan 02 Ciracas dipengaruhi oleh penggunaan media audiovisual. Hasil belajar siswa yang berbeda teramati pada kedua kelas; kelompok eksperimen mempunyai rata-rata skor *pre-test* sebesar 59,53 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 81,56; kelompok kontrol mempunyai rata-rata skor *pre-test* sebesar 50,00 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 71,72. Berdasarkan hasil Uji Hipotesis, H1 diterima karena  $t\text{-data} > 0,05$  dan data Sig. (2-tailed), khususnya  $0,00 < 0,05$ .

Di antara rekomendasi yang dibuat oleh peneliti adalah meningkatkan keterlibatan siswa dan efek positif pada proses pembelajaran dan nilai ujian di sekolah dasar dapat dicapai jika instruktur lebih banyak menggunakan materi audiovisual di kelas. Sekolah berupaya menerapkan pendekatan yang agak berbeda dalam proses belajar mengajar melalui penelitian ini, dengan harapan dapat memberikan hasil

yang lebih baik. Agar siswa mudah memahami prosedur pembelajaran, diharapkan peneliti lain menggunakan kalimat sederhana dan memberikan penjelasan rinci ketika menggunakan media audiovisual untuk belajar.

#### Daftar Pustaka

- Ando, S., Sabri, T., & Halidjah, S. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar 01 Hulu Sungai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1–9.
- Budiarti, Y., & Tantri, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i1.410>
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–7.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Realibilitas. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fadilla, N., Nurlaela, L., Rijanto, T., Ariyanto, S. R., Rahmah, L., & Huda, S. (2021). Effect of problem-based learning on critical thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012060>
- Faishol, R., Meliantina, M., Ramiaty, E., Putri, E. I. E., & Rahayu, S. M. (2021). Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 092. [https://doi.org/10.29062/abdi\\_kami.v4i1.519](https://doi.org/10.29062/abdi_kami.v4i1.519)
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Gularso, D., & Indrianawati, M. (2022). Kenakalan Siswa Di Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(1),

- 54–63.  
<https://doi.org/10.30738/tc.v6i1.12205>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418.  
<https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Hidayah, N., Sulastini, R., & Handayani, S. (2022). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Program Keunggulan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 3(1), 9–15.  
<https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i1.37>
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–11.  
<https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Lestari, N., Akhbar, M. T., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 468–474.  
<https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.137>
- Miftachul ulum. (2016). B u k u uji validitas dan uji reliabilitas. *Buku Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas*, 67.
- Nasrullah, Sabri, T., & Rosnita. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri Pontianak Kota. *Khatulistiwa*, 7, 1–10.
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Kompetensi*, 12(2), 116–121.  
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D – MPKK*. ALFABETA.