



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 4026-4038

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02

Fahma Tri Humardani^{1✉}, Noor Miyono², Filia Prima Artharina³, Mujilah⁴

(1)(2)(3) PGSD/ PPG-/ Universitas PGRI Semarang

(4) SDN Sambirejo 02 Semarang

Email: fahmatri8@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I SD N Sambirejo 02. Fokus dalam Penelitian ini adalah hasil belajar bab 5 "Gotong Royong" melalui tes formatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II. Pada Siklus ini terdiri dari 4 tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan instrumen untuk pengumpulan data dengan tes hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di kelas I SD N Sambirejo 02 Semarang dengan jumlah 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I yaitu sebesar 68% dan siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat baik dan memenuhi kriteria ketuntasan. Aktiviitas siswa juga meningkat terlihat dari peningkatan konsentrasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong melalui penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkat hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, hasil belajar

Abstract

This study aims to describe the implementation of audio-visual learning media in Pancasila educational learning to improve student learning outcomes in class I SD N Sambirejo 02. The focus of this research is the learning outcomes of chapter 5 "Gotong Royong" through formative tests. This research was conducted using the Classroom Action research method which consisted of Pre-Cycle, Cycle 1 and Cycle II. This cycle consists of 4 stages, namely, the planning stage, the action implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. This study uses instruments for data collection with

learning achievement tests. This research was conducted in class I SD N Sambirejo 02 Semarang with a total of 28 students. The results showed that there was an increase in student learning outcomes that were completed in cycle I, which was 68% and cycle II, reaching 86% in the very good category and meeting the completeness criteria. Student activity also increased as seen from increased concentration and focus in participating in learning. It can be concluded that learning Pancasila education on mutual cooperation through the application of audio-visual learning media can increase student learning outcomes.

Keywords : *Learning Media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas yang di peroleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan alam kemampuan berfikir, keterampilan, dan sikap (Jannah, 2017). Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dibangun melalui proses pembelajaran (Singh, Srivastava, &Singh, 2015).

Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran (Popenici&Millar,2015). Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Molstad&Karseth, 2016).

Menurut (Gunawan:2020) Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya kualitas pendidikan yang sedang berjalan maupun hasil belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat dari tahun ke tahun, dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Banyak sector kehidupan yang menggunakan teknologi. Salah satunya dunai pendidikan mengalami perubahan dari sistem pembelajarannya saat ini penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu proses belajar mengajar. Guru sering menilai bahwa media tidak begitu penting dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran yang disampaikan kurang memadai dan dampaknya mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Media pembelajaran adalah faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar apabila dipilih secara tepat. Media merupakan perantara pesan dari pengirim yang ditujukan untuk si penerima (Arsyad, 2013:3). Penggunaan media dalam pembelajaran juga perlu memperhatikan kondisi siswa, sarana prasarana, dan tujuan pembelajaran yang ada di sekolah. Materi matematika yang di ajarkan pada siswa kelas V SD di semester akhir adalah materi penyajian data. Materi tersebut susah apabila dilakukan dengan kegiatan yang sesungguhnya, maka dibutuhkan media pembelajaran untuk dapat membuat siswa agar dapat mempelajari materi penyajian data dengan mudah.

Fatimah, R. A. (2013) menjelaskan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media teknologi seperti komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara seorang pengajar dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka saja, akan tetapi harus dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut untuk mendukung proses pembelajaran. Nana Sudjana, (2004:28) mengemukakan bahwa : Teknologi pendidikan secara konseptual dapat berperan untuk membelajarkan manusia dengan mengembangkan atau menggunakan aneka sumber belajar yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam dan lingkungan, sumber daya peluang atau kesempatan, serta dengan meningkatkan efektifitas dan efisiensi sumber pendidikan.

Menurut (Gunawan:2020) Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya kualitas pendidikan yang sedang berjalan maupun hasil belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat dari tahun ke tahun, dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Banyak sector kehidupan yang menggunakan teknologi. Salah satunya dunia pendidikan mengalami perubahan dari sistem pembelajarannya saat ini penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu proses belajar mengajar. Guru sering menilai bahwa media tidak begitu penting dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran yang disampaikan kurang memadai dan dampaknya mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Mengutip (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo:2008) bahwa media pembelajaran Merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dilihat dari kajian media kajian pendekatan teknologi pendidikan, Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mengajar guru saja, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa. Guru tidak lagi dipandang sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi hanya sebagai salah satu dari beberapa sumber belajar

yang tersedia. Karena sumber belajar seperti buku teks, lingkungan alam, media massa cetak dan elektronik juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pendidikan yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperkaya pembelajaran di dalam dan di luar kelas. (Muthoharoh:2019)

Penggunaan media sangat direkomendasikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Banyak media yang bisa dipakai seperti pembelajaran audio, visual, dan audio visual dalam proses mengajar memang dapat memberikan manfaat yang signifikan. Media tersebut dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik oleh siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan pancasila, khususnya pada materi Gotong Royong, penggunaan media pembelajaran audio visual dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengajar.

Media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas- batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide) (Hamdani, 2011)

Berdasarkan pengamatan hasil observasi pada saat PPL 1 yang di lakukan pada kelas I SDN Sambirejo 02 Semarang menunjukkan bahwa kurangnya peningkatann belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Jumlah kelas I sebanyak 28 siswa, dari 28 siswa ada 7 siswa yang belum tuntas KKM dan 21 siswa sudah lulus KKM. Sehingga beberapa siswa belum mencampai nilai standar penilaian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada anak kelas I SDN Sambirejo 02 Semarang. Hal ini disebabkan pembelajaran yang monoton, kurangnya inovasi penggunaan metode dan model dalam pembelajaran, Siswa kurang memiliki antusias ketika mengikuti pembelajaran pendidikan karena kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi. Berdasarkan uraian singkat tersebut, seningga dipandang perlu untuk melakukan Penelitian "Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SD N Sambirejo 02 Semarang Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada Materi Gotong royong. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD N Sambirejo 02 Semarang dengan jumlah anak sebanyak 28 siswa. Penelitian ini akan melibatkan beberapa langkah-langkah dalam setiap siklus tindakan yang berulang meliputi : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat dalam pengumpulan data sehingga memperoleh data yang valid dalam sebuah penelitian, yakni dengan melakukan tes. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif *MilesHuberman*. Kegiatan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data (*data collection*), mereduksi data (*data reduction*), menyajikan data (*data display*), dan menarik kesimpulan (*conclusion drawing*). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. kemudian dalam penelitian ini siswa akan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase $\geq 80\%$ dari jumlah siswa mengikuti proses pembelajaran dan siswa mampu menjawab tes hasil belajar. Tahap selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal.

Rumus Ketuntasan Klasikal

Rumus Ketuntasan Klasikal atau "Kriteria Ketuntasan Minimal" adalah metode yang digunakan dalam sistem pendidikan untuk menentukan apakah seorang siswa atau peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditetapkan. Rumus Ketuntasan Klasikal dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$$

(Sumadi & Jamil, 2023)

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal kemudian dikelompokkan ke dalam kategori dengan kriteria pada tabel 1

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
--------------------------	-------------

≥80%	Sangat Baik
60-70%	Baik
40-59%	Cukup
0-39%	Kurang
< 20%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran Pra Siklus terhadap 28 siswa diperoleh hasil yang sangat jauh diharapkan, karena masih banyak siswa yang hasil nilainya masih dibawah KKM. Ketuntasan yang harus dipakai siswa yakni 75. Hasil belajar Pra Siklus dapat dilihat dari tabel 2

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Pra Siklus

No	Aspek	Deskripsi
1	Jumlah Siswa yang ikut Tes	28 Siswa
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	13 Siswa (46%)
3	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	15 Siswa (54%)
4	Jumlah Nilai	2010
5	Nilai Tertinggi	90
6	Nilai Terendah	40
7	Rata-rata	72



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Diagram ketuntasan hasil belajar Pra Siklus siswa yang telah tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentase 46% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa dengan presentase 54%. Tidak tuntasnya hasil belajar dikarenakan, pembelajaran yang monoton, guru tidak menggunakan media dan siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut untuk menumbuhkan keaktifan siswa, fokus dalam belajar dan meningkatkan semangat untuk belajar maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran guru dengan penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual. Perbaikan pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui penelitian tindakankelas dengan dua siklus.

2. Hasil Belajar Siklus 1

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I, Berikut adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I SDN Sambirejo 02 dengan menggunakan media pembelajaran audio visual :

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Pra Siklus

No	Aspek	Deskripsi
1	Jumlah Siswa yang ikut Tes	28 Siswa
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	19 Siswa (68%)
3	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	9 Siswa (32%)
4	Jumlah Nilai	2290
5	Nilai Tertinggi	100
6	Nilai Terendah	50
7	Rata-rata	82



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Diagram ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat bahwa dari 20 siswa yang telah tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase 68% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan persentase 32%.

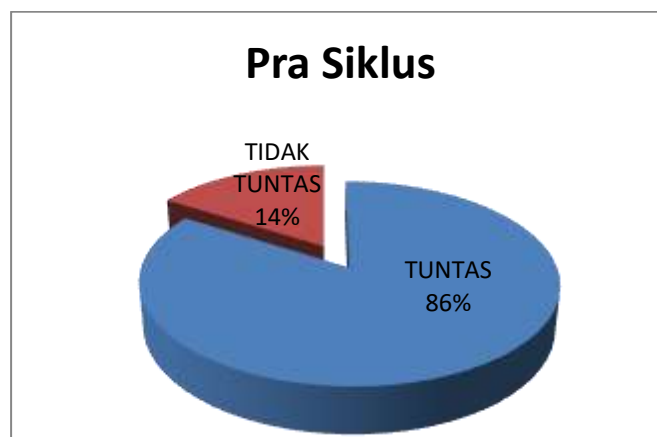
3. Hasil Belajar Siklus II

Setelah melakukan pembelajaran Siklus II berikut ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas I SDN Sambirejo 02 dengan menggunakan media audio visual.

Tabel 4. Ketuntasan Klasikal Pra Siklus

No	Aspek	Deskripsi
1	Jumlah Siswa yang ikut Tes	28 Siswa
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	24 Siswa (86%)
3	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	4 Siswa (14%)
4	Jumlah Nilai	2470
5	Nilai Tertinggi	100
6	Nilai Terendah	70
7	Rata-rata	88

Tabel menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 sedangkan nilai terendah yaitu 70. Nilai rata-rata yang dicapai 88. Data hasil belajar siswa Siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Diagram ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus II Kelas I SDN Sambirejo 02 dapat dilihat bahwa dari 28 siswa yang telah tuntas sebanyak 24 siswa dengan persentase ketuntasan 86% dan siswa yang tidak tuntas ada 4 siswa dengan persentase 14%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas I SD N Sambirejo 02 Semarang. Pada tahap awal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti meminta izin kepada kepala sekolah saat pelaksanaan PPL 1 PPG Prajabatan Gelombang 2 untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas I SD N Sambirejo 02 dengan melakukan observasi saat proses pembelajaran. Hasil observasi guru kelas I SD N Sambirejo belum menggunakan inovasi kebaruan dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang fokus saat pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam untuk mengajar guru, penggunaan media berperan penting untuk menyampaikan materi, merangsang pikiran, menambah fokus belajar, merangsang perasaan senang dan mampu menambah kemampuan dan hasil belajar siswa sehingga mendorong proses belajar siswa. Didukung oleh pernyataan dari (Sanjaya, 2010) yang menyatakan Media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal Pra siklus, bahwa hasil belajar siswa yang tuntas 13 siswa dari 28 siswa dengan presentase 46% dengan kategori cukup. Fakta tersebut membuktikan bahwa adanya kesulitan siswa untuk memahami materi dan hasil belajar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara memberikan pembelajaran dengan media yang menarik dan memudahkan siswa dalam belajar. Setelah melakukan observasi berupa tes maka penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media audio visual untuk melaksanakan tindakan berikutnya dalam Siklus I.

Penelitian ini dilakukan untuk menentukan bagaimana mengetahui pengaruh hasil belajar siswa melalui implementasi media pembelajaran audio visual sebagai media belajar bagi siswa kelas I SD N Sambirejo 02 Semarang materi Gotong royong mata pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan pelaksanaan Siklus I dan hasil belajar mengalami peningkatan yang kurang signifikan dikategorikan baik. Upaya yang akan dilakukan yaitu dengan melaksanakan Siklus II. Siklus II guru dapat memperbaiki dan mengatasi permasalahan yang terjadi pada Siklus I. Perlengkapan pendukung keberhasilan dalam proses pelaksanaan pembelajaran disiapkan dengan maksimal dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model, metode dan media yang sesuai. Khususnya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa dengan menggunakan media audio visual yang menarik dan interaktif. Menurut (Nurdiyanti: 2019) Menggunakan media berbasis teknologi membuat pendidik lebih mudah untuk menjelaskan materi. Perkembangan teknologi

semakin terasa dengan media yang saat ini banyak pendidik yang menggunakan teknologi seperti laptop dan proyektor oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi memudahkan guru untuk menggali minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Perangkat *hardware* berupa laptop, speaker atau pengeras suara, LCD Proyektor sudah dipersiapkan secara maksimal oleh peneliti sehingga siswa yang mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual maka akan sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Siswa menjadi fokus, lebih aktif, dan lebih memperhatikan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dalam penyampaian materi. Hal ini dapat dilihat dari table nilai siswa Siklus I dan Siklus II.

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siklus 1 dan Siklus II

Uraian	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas		Rata-rata
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	
Pra Siklus	13	46%	15	54%	72
Siklus I	19	68%	9	32%	82
Siklus II	24	86%	4	14%	88

Ketuntasan siswa mengalami peningkatan, pada Siklus I presentase ketuntasan hanya sampai 68% kategori cukup sedangkan pada Siklus II menjadi 86%. Peningkatan yang sangat signifikan dan baik. Hal ini dapat dilihat pada gambar bagan berikut ini:



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa setiap Siklus

Hasil Belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa ada peningkatannya yang lebih baik pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bab 5 "Gotong Royong" pada Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi terhadap perolehan hasil belajar siswa kelas I dalam pelaksanaan mengikuti proses pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan audio visual pada siklus I dan Siklus II sesuai dengan perangkat pembelajaran modul ajar, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. (Suprianto: 2020) Pelaksanaan pembelajaran guru dapat menggunakan sumber daya audio-visual menarik perhatian siswa dan menyampaikan serta menyerap materi. Media audio visual seperti dapat digunakan di berbagai bidang dan dapat dilakukan dengan mudah untuk digunakan sebagai penunjang atau alat bantu dalam proses pembelajaran.

Menurut (Puspita: 2022) Pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan menggunakan media audio-visual yang ditampilkan pada proyektor LCD sangat cocok dan disenangi oleh siswa. Media audio visual yaitu bahan materi belajar bukan hanya tentang menjadi berguna, tidak hanya melalui metode ceramah, tetapi dengan memperkenalkan inovasi pembelajaran baru yang tidak monoton. Agar pembelajaran lebih efektif, lancar, menyenangkan, antusias, lebih mau berpartisipasi dalam pembelajaran yang menciptakan suasana yang lebih nyaman di dalam kelas.

Media audiovisual dianggap sebagai media yang menarik dan memiliki kemampuan yang lebih baik (Wati, 2016). Penggunaan media audio visual yang menarik dan berkompeten dapat memotivasi dan membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar lebih tekun dan tekun, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Bersumber dari uraian para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam satu unit media yang membantu penyampaian penjelasan guru kepada siswa untuk mencapai indikator. Media pembelajaran ini menekankan pada dua indra, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan.

SIMPULAN

Penerepan media pembelajara audio visual dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan pada muatan pendidikan pancasila materi gotong royong pada siswa kelas I SDN Sambirejo 02 Semarang. Hasil belajar aspek pengetahuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setiap siklus (Pra siklus, siklus I, siklus II). Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan hasil belajar pada aspek pengetahuan yakni 75% dengan ketuntasan minimal (KKM) 75. Pada Pra siklus, siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase 46%. Kemudian Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas yaitu 19 siswa dengan persentase 68%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 24 siswa dengan persentase 86%.

Media pembelajaran audio visual menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dnn Aplilasi PAIKEM*. Jogiakarta : Pustaka Pelajar.
- Fatimah, R. A. (2013) Teknologi Pendidikan Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*. Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 978-623-92913-0-3
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1).
- Hamdani. (2011). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. Bandung : Pustaka Setia.
- Jannah, R. (2017). Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agamalslam. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*,1(1), 47-58.
- Kemendikbud .(2016). *Permendikbud Nomer 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan.Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education(IJHSSE)*,1(11), 73-100.
- Mølstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National curricula in Norway and Finland: The role of learning outcomes. *European Educational Research Journal*,15(3), 329-344
- Nasution.S. 2005. *Teknologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara*
- Nurdiyanti, S. (2019, May). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 642-650).
- Popenici, S., & Millar, V.(2015). Writing Learning Outcomes.A practical guide for academics. *University of Melbourne, Australia*
- Puspita, A. (2022). Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 Pertanggunghan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 131-138.
- Sanjaya, W. (2010) *STRATEGI PEMBELAJARAN BERORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Singh, A. K., Srivastava, S., & Singh, D. (2015). Student engagement as the predictor of direct and indirect learning out comes in the management education context. *Metamorphosis*,14(2), 20-29.

Sudjana, Nana, DR, (2004), *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Comission on Instructional Technology, (1970),
Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32.
Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
<https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya-menarik-diketahui-kln.html>