

**PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**PUTRI LAMBANG PURNANINGSIH
NPM 2213053054**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Oleh

PUTRI LAMBANG PURNANINGSIH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Teknik tes berupa soal uraian dan non tes berupa lembar observasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design. Desain penelitian ini yaitu one-group *pretest-posttest* design. Populasi penelitian ini berjumlah 21 peserta didik kelas IV, sampel ditentukan dengan sampel jenuh. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,66, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,33, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,67. Hasil analisis data melalui uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi $< ,001$ yang berarti $< ,001$ lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel media *audio visual* (X) dengan variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y). Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar, media *audio visual*, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

THE EFFECT OF AUDIO-VISUAL MEDIA ON THE PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

By

PUTRI LAMBANG PURNANINGSIH

The problem in this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri 6 Metro Timur. This study aimed to determine the effect of using audio-visual media on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The data collection techniques used were tests and non-tests, in which the test technique consisted of essay questions and the non-test technique used observation sheets. This study employed a quantitative research method with a pre-experimental design, and the research design used was a one-group pretest-posttest design. The population of this study consisted of 21 fourth-grade students, and the sample was determined using total sampling. Based on the data obtained, it was found that the average pretest score was 56.66, while the average posttest score was 85.33, indicating an increase of 28.67. The results of the data analysis through hypothesis testing using the t-test showed a significance value of $< .001$, which meant that $< .001$ was smaller than 0.05; therefore, H_a was accepted and H_o was rejected. The results of this study indicated that there was a significant difference between the audio-visual media variable (X) with the Pancasila Education learning outcomes variable (Y). This showed that the use of audio-visual media had a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Metro Timur.

Kata kunci: learning outcome, *audio visual* media, Pancasila Education

**PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

PUTRI LAMBANG PURNANINGSIH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Putri Lambang Purnaningsih

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053054

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

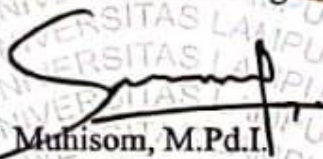
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



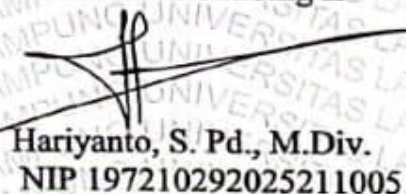
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

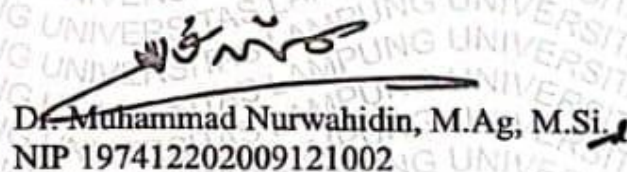
Dosen Pembimbing II


Muhisom, M.Pd.I.

NIP 198507092025211035


Hariyanto, S. Pd., M.Div.
NIP 197210292025211005

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

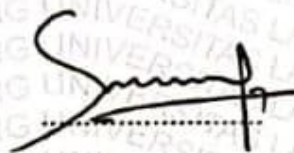

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Muhisom, M.Pd.I.



Sekretaris

: Hariyanto, S.Pd., M.Div.



Penguji Utama

: Ari Sofia, S.Psi., MA., Psi.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydianto, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 4 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Lambang Purnaningsih
NPM : 2213053054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 21 April 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Putri Lambang Purnaningsih
NPM 2213053054

RIWAYAT HIDUP



Putri Lambang Purnaningsih lahir di Ambarawa, Pringsewu, Provinsi Lampung pada tanggal 19 Desember 2004. Peneliti merupakan anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Basuki dan Ibu Subandiyah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. SDN 3 Margodadi lulus pada tahun 2016.
2. SMPN 1 Ambarawa lulus pada tahun 2019.
3. SMAN 1 Ambarawa lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Peneliti mengikuti Program Kampus Mengajar (KM) angkatan 8 mendapatkan penempatan di SDN 6 Metro Timur pada tahun 2024. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode I di Tiyuh Panaragan, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

MOTTO

“Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.
Teman yang paling setia hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.”

(Andrew Jackson)

“Soal kalah menang jangan anda bilang sekarang, kita berjuang dulu”

(Najwa Shihab)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Orangtuaku Tercinta

Alm. Bapak Basuki, S. Pd., dan Ibu Subandiyah, S. Pd., yang menjadi semangat untuk peneliti bertahan pada setiap proses yang dilalui selama hidup. Ayah dan Ibu terimakasih atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus dan ikhlas untuk membesarkan, merawat, dan memberi dukungan penuh atas segala langkah yang diambil, serta selalu mendoakan dengan khusyu.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan peneliti, yang berjudul “Pengaruh Media *Audio visual* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurhawahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini.
4. Fadhillah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang memfasilitasi administrasi guna penyelesaian skripsi.
5. Ari Sofia, S. Psi., MA., Psi., Penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Muhisom, M.Pd.I., Ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Hariyanto, S. Pd., M. Div., Sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukan untuk tetap memberikan

bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Validator yang telah memvalidasi instrumen tes berupa soal yang digunakan peneliti untuk keperluan penelitian.
9. Siska Mega Diana, M.Pd., Pembimbing Akademik yang memberikan nasihat, saran, serta gagasan yang sangat luar biasa untuk peneliti.
10. Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
11. Adenan, S. Pd., selaku Kepala UPT SDN 6 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian
12. Octantya Prameswari, S. Pd., dan Dwi Cahyo Nugrahanto, S. Pd. selaku wali kelas IV A dan wali kelas IV B yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen tes dan penelitian, memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan uji coba instrumen tes dan penelitian, serta peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 6 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Saudara dan saudari kandung Putro Galih Enggal Nalaro, Putri Ganjar Gustiningsih, dan Putri Dina Ridha Pratiwi yang selalu mendukung, membantu, dan memberikan *support* untuk peneliti.
14. Teman, sahabat, dan sudah seperti keluarga Retno Wulandari dan Jesica Agustina Yusman. Terima kasih sudah menemani peneliti selalu membantu, serta mendengarkan apapun yang peneliti ceritakan.
15. Sahabat kost sumber alam, Hartati Mukti, Lutvi Chahyani, Rista Nurcahyani, Sabila dan Desmara yang telah setia mendengarkan keluh kesah peneliti dan membantu saat mengalami kesulitan.
16. Orang-orang di belakang layar yang tidak pernah lelah membantu dan selalu berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
17. Rekan-rekan mahasiswa kelas B Angkatan 2022 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 22 April 2026

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Putri Lambang Purnaningsih', with a stylized flourish at the end.

Putri Lambang Purnaningsih
NPM 2213053054

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Belajar	10
2.1.1. Pengertian Belajar	10
2.1.2. Tujuan Belajar	11
2.1.3. Prinsip-Prinsip Belajar	12
2.1.4. Teori Belajar.....	14
2.2. Pembelajaran	16
2.2.1. Pengertian Pembelajaran	16
2.2.2. Tujuan Pembelajaran	17
2.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	19
2.2.4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	21
2.2.5. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	22
2.2.6. Fungsi Pendidikan Pancasila	23
2.2.7. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV	25
2.3. Hasil Belajar.....	26
2.3.1. Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.3.3. Indikator Hasil Belajar	31
2.4. Media Pembelajaran.....	33
2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
2.4.2. Tujuan Media Pembelajaran.....	34
2.4.3. Fungsi Media Pembelajaran	36

2.4.4.	Manfaat Media Pembelajaran.....	38
2.5.	Media <i>Audio visual</i>	39
2.5.1.	Pengertian Media <i>Audio visual</i>	39
2.5.2.	Langkah-Langkah Media <i>Audio visual</i>	41
2.5.3.	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Audio visual</i>	44
2.6.	Penelitian Relevan.....	46
2.7.	Kerangka Pikir.....	49
2.8.	Hipotesis Penelitian.....	49
III.	METODE PENELITIAN.....	50
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian	50
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2.1.	Tempat Penelitian.....	51
3.2.2.	Waktu Penelitian	51
3.2.3.	Subjek Penelitian.....	51
3.3.	Prosedur Penelitian.....	51
3.4.	Populasi dan Sampel	53
3.4.1.	Populasi	53
3.4.2.	Sampel	53
3.5.	Variabel Penelitian	54
3.5.1.	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	55
3.5.2.	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	55
3.6.	Definisi Konseptual dan Operasional.....	55
3.6.1.	Definisi Konseptual.....	55
3.6.2.	Definisi Operasional.....	58
3.7.	Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.7.1.	Tes	61
3.7.2.	Non Tes	62
3.8.	Instrumen Penelitian.....	63
3.8.1.	Instrumen Tes	63
3.8.2.	Instrumen Non Tes	66
3.9.	Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	68
3.9.1.	Uji Validitas	68
3.9.2.	Uji Reliabilitas.....	69
3.9.3.	Uji Daya Pembeda.....	70
3.9.4.	Uji Tingkat Kesukaran	72
3.10.	Teknik Analisis Data	73
3.11.	Uji Prasyarat Analisis Data	74
3.12.	Uji Hipotesis Penelitian.....	75
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1.	Pelaksanaan Penelitian	76
4.1.1.	Persiapan Penelitian	76
4.1.2.	Pelaksanaan Penelitian	77
4.2.	Hasil Penelitian	77
4.2.1.	Hasil Keterlaksanaan Media <i>Audio visual</i>	78
4.2.2.	Analisis Data Penelitian	81
4.3.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	89

4.4. Uji Hipotesis.....	90
4.5. Pembahasan.....	91
4.6. Keterbatasan Penelitian	98
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1. Simpulan.....	99
5.2. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

1. Nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester Ganjil pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	5
2. Kisi-Kisi Instrumen Tes	64
3. Rubrik Penilaian Instrumen Tes	65
4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Audio visual	66
5. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Media Audio visual	66
6. Klasifikasi Validitas	68
7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen	69
8. Klasifikasi Uji Reliabilitas	70
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	70
10. Klasifikasi Uji Daya Pembeda Soal	71
11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	71
12. Klasifikasi Uji Tingkat Kesukaran	72
13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	72
14. Klasifikasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran	73
15. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	74
16. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	77
17. Deskripsi Hasil Penelitian	77
18. Rata-rata Skor Langkah Keterlaksanaan Media Audio Visual	79
19. Rekapitulasi Rata-Rata Skor Langkah Media Audio visual	80
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	81
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	83
22. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksprimen	85
23. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
24. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	88
25. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89

26. Hasil Perhitungan Uji T	90
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Pikir Penelitian	49
2. One-Group <i>Pretest-Posttest</i> Design	51
3. Rata-Rata Keterlaksanaan Media <i>Audio visual</i>	80
4. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas	82
5. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	84
6. Grafik Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	86
7. Perizinan untuk Penelitian dengan Kepala Sekolah	214
8. Observasi bersama Wali Kelas IV A	214
9. Observasi besama Wali Kelas IVB	214
10. Pemberian Soal Uji Coba Instrumen	215
11. Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen Tes	215
12. Pengerjaan Soal <i>Pretest</i>	216
13. Penayangan Video Pembelajaran Pertemuan 1	216
14. Pembelajaran Materi Keberagaman Pertemuan 1	217
15. Diskusi Kelompok Pertemuan 1	217
16. Penayangan Video Pembelajaran Pertemuan 2	217
17. Pembelajaran Materi Keberagaman Pertemuan 2	218
18. Diskusi Kelompok Pertemuan 2	219
19. Pengerjaan <i>Posttest</i>	219

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	108
2. Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	109
3. Surat Keterangan Validasi Soal	110
4. Lembar Validasi Soal.....	111
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	114
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	115
7. Surat Izin Penelitian	116
8. Surat Balasan Izin Penelitian	117
9. Data Sumatif Tengah Semester Ganjil Pendidikan Pancasila.....	118
10. Kisi-Kisi Instrumen Tes	119
11. Soal dan Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Tes.....	120
12. Dokumentasi Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Peserta Didik	131
13. Soal Pretest Posttest dan Kunci Jawaban	137
14. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i>	144
15. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i>	149
16. Modul Ajar.....	153
17. Lembar Observasi Peserta Didik.....	197
18. Nilai Uji Coba Instrumen Tes	198
19. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	199
20. Tabel Nilai r Product Moment	200
21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	201
22. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen Tes	202
23. Kategori Daya Pembeda Soal Instrumen Tes.....	203
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes.....	204
25. Kategori Uji Taraf Kesukaran Instrumen Tes	205
26. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Audio Visual	206

27. Data Nilai <i>Pretest</i>	208
28. Data Nilai <i>Posttest</i>	209
29. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	210
30. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	211
31. Hasil Uji Normalitas	212
32. Hasil Uji T.....	213
33. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	214

I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dan menjadi kebutuhan utama dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat (Citriadin, 2019). Proses sosial yang terjadi ketika individu mendapatkan pengaruh dari lingkungan yang terstruktur, seperti keluarga, dan sekolah, sehingga memungkinkan dirinya berkembang serta memperoleh keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya mampu merubah individu tetapi juga mampu merubah suatu bangsa untuk lebih berkembang dan maju. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dalam kehidupan anak-anak, di mana mereka dibimbing untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pendidikan tidak hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, moral, dan keterampilan sosial. Sesuai UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Pendidikan meliputi seluruh proses belajar yang terjadi sepanjang hayat, di berbagai lingkungan dan kondisi, yang berkontribusi positif terhadap perkembangan individu. Peserta didik bukanlah sekadar mesin yang dapat dikendalikan sesuka hati, melainkan generasi yang perlu didampingi dengan kepedulian dalam setiap tahap perkembangan mereka menuju

kedewasaan. Tujuan akhirnya adalah membentuk individu yang mandiri, berpikir kritis, dan berakhlak mulia. Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan karena menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Rahman, 2021). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan transfer pengetahuan dari pihak yang lebih berpengalaman.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda dkk.,2020). Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh individu dalam mengembangkan potensinya melalui suatu proses yang melibatkan usaha belajar serta pemanfaatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, baik secara terpisah maupun sebagai satu kesatuan kemampuan yang saling berkaitan (Rahman, 2021). Melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana peserta didik mampu menerima, memahami, serta menguasai materi pelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan hal tersebut, pendidik dapat mengevaluasi dan menetapkan strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efektif terutama pada penggunaan media pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pembelajaran yang inovatif sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Era Revolusi Industri 4.0 menuntut pendidik untuk mampu memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diyakini dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas proses pembelajaran.

Pembelajaran digital adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan internet atau teknologi digital dalam semua tahapan pembelajaran, dari persiapan hingga pelaksanaan, hingga penilaian, yang melibatkan peserta didik dan pendidik secara aktif (Sitompul, 2022).

Pada masa sekarang, perkembangan media pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat cepat, sehingga menuntut pendidik dan peserta didik untuk mampu memanfaatkannya secara optimal. Media pada dasarnya merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pihak pemberi pesan kepada pihak penerima pesan. Karena kegiatan pembelajaran merupakan bentuk komunikasi, maka alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang terdiri atas perpaduan antara perangkat keras sebagai alat bantu pembelajaran dan perangkat lunak berupa materi atau isi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Permana dkk., 2024).

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, salah satunya adalah media *audio visual*. Media *audio visual* merupakan media yang memadukan unsur suara dengan tampilan gambar yang dapat diamati secara langsung, seperti video, film, dan bentuk visual bergerak lainnya (Harahap dan Hsb, 2024). Media *audio visual* mampu menyajikan tampilan gambar yang dapat mengembangkan daya pikir peserta didik, sementara iringan suara

atau latar musik yang menyertainya dapat membangkitkan respons emosional dalam memahami suatu peristiwa. Media ini sangat efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat kompleks. Ciri utama media *audio visual* terletak pada penggunaan teknologi elektronik yang mampu menampilkan pesan dalam bentuk suara sekaligus visualisasi gambar secara bersamaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yusnarti dkk., 2022) pada jenjang sekolah dasar, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar IPA dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, sementara peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan dan memperhatikan tanpa keterlibatan aktif. Di SDN 26 Dompu, hasil belajar peserta didik tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 70. Namun, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *audio visual*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 89. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SDN 26 Dompu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *audio visual* secara optimal di sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar juga ditemukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 6 Metro Timur. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 2 Maret 2026, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Kondisi ini ditunjukkan melalui data nilai Sumatif Tengah Semester yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester Ganjil pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Kelas	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik	Jumlah Presentase
	Tercapai ≥ 75		Belum Tercapai < 75			
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase		
IV	5	24%	16	76%	21	100
Jumlah	5	24%	16	76%	21	100

Sumber: (Dokumentasi Nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SDN 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026)

Berdasarkan nilai asesmen sumatif tengah semester ganjil peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlihat peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 yaitu sebanyak 24%, sehingga peserta didik dengan hasil belajar yang tercapai yaitu sebanyak 24%. Sedangkan terlihat peserta didik yang mendapatkan nilai < 75 yaitu sebanyak 76%, sehingga peserta didik dengan hasil belajar yang belum tercapai yaitu sebanyak 76%. Nilai peserta didik dapat dikatakan tercapai apabila memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu sebesar 75. Dilihat dari nilai asesmen sumatif tengah semester ganjil peserta didik kelas IV dapat diketahui bahwa keseluruhan peserta didik berjumlah 21, hanya 5 peserta didik yang memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 16 peserta didik lainnya belum memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu langkah atau alternatif solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami materi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan sumber belajar berpengaruh terhadap hasil belajar (Yandi dkk., 2023). Sumber belajar berfungsi sebagai rujukan utama dalam penyampaian berbagai materi pembelajaran kepada peserta didik. Agar

materi dapat diterima secara optimal, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat, khususnya media *audio visual*. Media *audio visual* mampu menyajikan informasi melalui perpaduan unsur gambar dan suara secara bersamaan, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mendalam. Melalui tampilan *visual* yang konkret serta dukungan *audio* yang menyertainya, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak maupun kompleks. Dengan demikian, pemanfaatan media *audio visual* dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, diketahui bahwa faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran belum digunakan secara efektif sebagai sarana pendukung penyampaian materi, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang efisien. Selain itu, pemanfaatan teknologi di SDN 6 Metro Timur juga belum diterapkan secara maksimal untuk menunjang proses penyampaian materi kepada peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, serta berdampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik. Keadaan inilah yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian pendahuluan juga menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang efektif, salah satunya media *audio visual*, yang disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana. Media *audio visual* merupakan perpaduan antara unsur gambar dan suara yang dikemas dalam bentuk video sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan media video dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai variasi

pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena karakteristik *visual* dan *audio* yang dimilikinya lebih mampu menarik perhatian dibandingkan media teks atau gambar semata. Selain itu, media *audio visual* memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat kompleks maupun abstrak. Materi yang sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan verbal dapat divisualisasikan melalui gambar dan animasi dalam video, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media *audio visual* dalam kegiatan belajar mengajar menunjukkan potensi yang besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menarik, yang pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk membuktikan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SDN 6 Metro Timur. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian dengan keterangan sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga pengalaman belajar kurang menarik.
3. Media *audio visual* belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Media *audio visual* (X)
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y)

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar.”

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi pendukung dalam penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *audio visual*.

b. Pendidik

Meningkatkan wawasan pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran melalui media *audio visual* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Timur.

d. Peneliti selanjutnya

Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam memperluas wawasan mengenai pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

e. Peneliti

Memberikan pengetahuan baru, wawasan, dan pengalaman berharga yang bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik di tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia dengan upaya kegiatan yang menambah pengetahuan seperti mengikuti pembelajaran, pelatihan, praktik, hingga terjun kepada suatu objek yang ingin dipelajari. Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis (Setiawan, 2017). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya (Makki & Aflahah, 2019). Selain itu, belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Hrp, 2022). Kegiatan belajar merupakan kegiatan untuk mendorong perubahan tingkah laku manusia dengan upaya penambahan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja atau tidak sengaja untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Aktivitas-aktivitas yang merupakan bagian dari aktivitas belajar yang diperkuat akan memberikan perubahan pada potensi perilaku.

Perilaku yang harus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan pada setiap individu, yang artinya selalu terdapat perubahan yang positif pada setiap individu yang melaksanakan aktivitas belajar.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hasil dan capaian dari semua aktivitas belajar termasuk pada upaya pelatihan, praktik dan lainnya sebagai hasil yang menunjukkan perubahan tingkah laku pada individu akibat telah memperoleh sebuah ilmu pengetahuan. Indikator dari sebuah pencapaian tujuan belajar dapat dilihat dan diamati dari penilaian hasil belajar. Tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan (Akhiruddin dkk., 2019).

Benyamin S Bloom dalam (Istiadah, 2020), menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, yakni:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial meliputi: kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
- c. Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berfokus pada kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkaitan dengan aspek sikap, nilai, dan perasaan sosial seperti minat dan

kepekaan terhadap sesuatu. Sementara itu, ranah psikomotor menekankan pada penguasaan keterampilan fisik dan motorik. Ketiga ranah ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan sikap dan keterampilan, sehingga pembelajaran menjadi lebih utuh dan menyeluruh.

2.1.3. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar adalah kaidah atau aturan dasar yang menjelaskan bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Prinsip-prinsip ini membantu guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Prinsip-prinsip belajar pada dasarnya merupakan panduan yang menekankan bagaimana siswa sebaiknya belajar, apa yang memotivasi mereka, dan bagaimana lingkungan belajar memengaruhi proses belajar. Menurut Hamalik dalam (Akhiruddin dkk., 2019) William Burton seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar, yaitu:

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran (mata kuliah) yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan siswa.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas (keturunan) dan lingkungan.

- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan siswa-siswa.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan siswa.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila siswa mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- o. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- p. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Dengan demikian, prinsip-prinsip belajar yang dirumuskan oleh William Burton menegaskan bahwa proses belajar merupakan suatu rangkaian pengalaman yang kompleks, terstruktur, dan bermakna bagi peserta didik. Prinsip-prinsip tersebut menunjukkan betapa pentingnya pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memperhatikan perbedaan individual, dan berlangsung dalam suasana yang memotivasi tanpa tekanan.

2.1.4. Teori Belajar

Teori belajar sangat berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai landasan dalam aktivitas belajar. Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inhern yang kompleks dari belajar (Akhiruddin dkk., 2019).

Terdapat macam- macam teori belajar sebagai berikut:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Imron mengemukakan bahwa teori belajar behaviorisme adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan (Akhiruddin dkk., 2019). Menurut teori behaviorisme, belajar dipandang sebagai suatu proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah mengalami proses belajar apabila terdapat perubahan perilaku yang dapat diamati. Dalam pandangan ini, aspek yang paling penting adalah stimulus sebagai input dan respons sebagai output. Stimulus merupakan segala bentuk rangsangan atau perlakuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, sedangkan respons merupakan reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan tersebut.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Pada teori belajar kognitivisme, menurut Veithzal Rivai, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan perseptual untuk memperoleh pemahaman (Bunyamin, 2021). Tujuan dan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar. Teori belajar kognitif lahir dari respon terhadap ketidakpuasan dengan teori behaviorisme yang selalu menekankan kepada perilaku sebagai hasil belajar. Teori ini mementingkan proses belajar daripada hasil belajar (Setiawan, 2017).

c. Teori Belajar Humanisme

Menurut teori humanisme, Veithzal Rivai mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia (Bunyamin 2021). Proses belajar dalam pendekatan humanisme berfokus pada individu peserta didik, dengan menekankan pentingnya kebebasan pribadi dalam belajar. Teori belajar humanisme melihat proses pendidikan sebagai upaya untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk memanusiakan peserta didik. Keberhasilan belajar menurut teori humanisme tercapai ketika peserta didik mampu memahami dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian aktualisasi diri.

d. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang didasarkan pada gagasan bahwa pengetahuan dibentuk melalui proses refleksi terhadap pengalaman. Melalui pengalaman-pengalaman tersebut, individu secara aktif membangun pemahaman tentang dunia di sekelilingnya. Eveline Siregar dan Hartini Nara mengemukakan bahwa teori konstruktivisme belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata yang kemudian

dikembangkan menjadi konsep baru memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri (Setiawan, 2017). Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan diperoleh oleh peserta didik melalui keaktifannya sendiri dalam proses belajar. Pembelajaran dalam pandangan ini dipandang sebagai suatu proses yang mendorong peserta didik untuk secara aktif membentuk konsep, pemahaman, dan pengetahuan yang baru. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun makna dari pengalaman belajar yang mereka alami.

Berdasarkan uraian tersebut, teori belajar memiliki peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Teori belajar memuat berbagai konsep yang menjelaskan bagaimana interaksi antara pendidik dan peserta didik berlangsung serta bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori behavioristik menurut (Akhiruddin dkk., 2019) yang menekankan pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengondisian lingkungan dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar guna mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

2.2. Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar yang terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, di dalam interaksi tersebut terdapat upaya pendidik dalam mempengaruhi, mengajarkan, dan memberikan penjelasan mengenai ilmu pengetahuan terhadap peserta didik, sehingga terjadi pemerolehan ilmu pengetahuan pada peserta didik yang ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Hrp, 2022). Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian *intern* yang berlangsung dialami siswa (Akhiruddin dkk., 2019). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa :

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik (Setiawan, 2017). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di mana pendidik berperan mengkoordinasi lingkungan belajar agar dapat menunjang terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena upaya aktivitas belajar dalam pembelajaran yang menunjukkan adanya pemerolehan ilmu pengetahuan. Artinya dalam melaksanakan pembelajaran juga harus memperhatikan aspek-aspek yang menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran yang dibuktikan dengan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menjadi hal penting dalam perumusan perangkat pembelajaran, tujuan pembelajaran akan selalu menjadi *final* dari sebuah pembelajaran dengan harapan hasil belajar yang maksimal. Menurut Edwar L. Dejnozka dan David E. Kapel dalam

(Akhiruddin dkk., 2019) tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Dilihat dari sejarahnya, tujuan pembelajaran pertama kali diperkenalkan oleh B. F Skinner pada tahun 1950 yang diterapkannya dalam ilmu perilaku (*Behavioural science*) dengan maksud untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Kemudian diikuti oleh Robert Mager yang menulis buku yang berjudul: "*Preparing Instructional Objective*" pada tahun 1970 diseluruh lembaga pendidikan termasuk di Indonesia. Penuangan tujuan pembelajaran ini bukan saja memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efisiensi diperoleh hasil belajar yang maksimal (Akhiruddin dkk., 2019). Tujuan pembelajaran merupakan suatu perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu (Setiawan, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menggambarkan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini menjadi panduan utama dalam kegiatan belajar mengajar, karena memberikan arah yang jelas dan membantu pencapaian hasil belajar secara maksimal. Selain itu, tujuan pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan memastikan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan mengarah pada pencapaian hasil yang diinginkan.

2.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran adalah landasan berpikir, landasan berpijak dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dan tumbuhnya proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Menurut (Akhiruddin dkk., 2019) penjelasan tentang prinsip-prinsip pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Menurut Gage dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono, dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

b. Keaktifan

Belajar tidak bisa dipaksakan orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri.

c. Keterlibatan Langsung/Pengalaman

Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai aktivitas mengajar dan belajar, maka guru harus terlibat langsung begitu juga peserta didik. Prinsip keterlibatan langsung ini mencakup keterlibatan langsung secara fisik maupun non fisik. Prinsip ini diarahkan agar peserta didik merasa dirinya penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati jalannya pembelajaran.

d. Pengulangan

Prinsip pembelajaran yang menekankan pentingnya pengulangan yang barangkali paling tua seperti yang dikemukakan oleh teori psikologi daya. Menurut teori ini bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya mengamati, menangkap, mengingat, menghayal,

merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

e. Tantangan

Agar pada diri peserta didik timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik, maka materi pembelajaran juga harus menantang sehingga peserta didik bergairah untuk mengatasinya.

f. Balikan dan Penguatan

Prinsip pembelajaran yang berkaitan dengan balikan dan penguatan, ditekankan oleh teori *operant conditioning*, yaitu *law of effect*. Bahwa peserta didik akan belajar bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi hasil usaha belajar selanjutnya. Namun dorongan belajar tidak saja oleh penguatan yang menyenangkan atau penguatan positif, penguatan negatif pun dapat berpengaruh pada hasil belajar selanjutnya.

g. Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya orang satu dengan yang lain berbeda. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat lainnya. Untuk dapat memberikan bantuan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru, maka guru harus benar-benar dapat memahami ciri-ciri para peserta didik tersebut.

Dengan demikian, prinsip-prinsip pembelajaran tersebut saling melengkapi dan harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna. Guru diharapkan dapat menerapkan prinsip-prinsip ini secara bijaksana, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

2.2.4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada warga negara Indonesia dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran pendidikan Pancasila merupakan proses penanaman nilai-nilai luhur Pancasila (Yusra dkk., 2024). Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila berperan sebagai pedoman hidup serta dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila telah menjadi pelajaran yang sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama karena materi ini diajarkan oleh para pendidik di berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral masyarakat Indonesia. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, melainkan juga pada internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik sebagai pendidikan yang menekankan pada nilai dan moral. Pelajaran ini mengajarkan prinsip-prinsip moral yang sejalan dengan jati diri bangsa Indonesia, seperti menanamkan dan menerapkan sikap jujur, disiplin, santun, peduli (meliputi gotong royong, kerja sama, toleransi, dan perdamaian), bertanggung jawab, tanggap, serta proaktif. Nilai-nilai tersebut diterapkan dalam interaksi yang efektif sesuai tahap perkembangan anak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, alam sekitar, hingga dalam konteks kebangsaan, kenegaraan, kawasan regional, maupun global.

2.2.5. Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang berkarakter, bermoral, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila. Tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu individu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat dan mencapai tujuan hidupnya (Asril dkk., 2023). Menurut (Syamsudin dkk., 2009) pendidikan pancasila secara khusus bertujuan sebagai berikut.

- a. Dapat memahami, menghayati, dan melaksanakan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dalam kehidupan sebagai warga negara Republik Indonesia yang berjiwa Pancasila.
- b. Pengetahuan dan pemahaman tentang beragam masalah dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang hendak diatasi dengan penerapan pemikiran yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.
- c. Memupuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma Pancasila.

Kompetensi lulusan pendidikan Pancasila adalah seperangkat tindakan intelektual penuh tanggung jawab sebagai seorang warga negara dalam memecahkan berbagai masalah dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menerapkan pemikiran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila (Yunitasari dkk., 2020). Dalam UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan juga termuat dalam SK Dirjen Dikti No.38/Dikti/ Kep./2003, dijelaskan bahwa :

“Tujuan pendidikan Pancasila mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan terwujud dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat majemuk yang beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan, sehingga perbedaan pemikiran, diarahkan pada perilaku yang mendukung upaya terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berakarakter, bermoral, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Pendidikan ini bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga menanamkan kemampuan berpikir kritis dan bertindak bijaksana dalam menghadapi permasalahan sosial, serta membentuk perilaku yang mencerminkan iman, ketakwaan, demokrasi, dan keadilan sosial dalam masyarakat yang majemuk.

2.2.6. Fungsi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila tentu memiliki fungsi yang dapat membentuk maupun mengubah cara berpikir maupun karakter seseorang karena nilai-nilai yang ada di dalam Pancasila (Lestari dan Kurnia, 2022). Pendidikan ini juga membentuk individu yang berperilaku santun, tidak mudah terpancing oleh pertentangan, dan mampu bersikap bijaksana dalam menghadapi perbedaan.

Menurut Mahadiansar (2023) terdapat beberapa fungsi pendidikan pancasila sebagai berikut.

- a. Membangun Kesadaran Berbangsa dan Bernegara.
Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila yaitu untuk membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai kebangsaan dan kepatriotan yang dapat membentuk rasa bangga terhadap keunikan dan kekayaan budaya serta warisan nenek moyang Indonesia.
- b. Membentuk Karakter yang Berkualitas.
Pendidikan Pancasila memberikan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila yang dapat membentuk karakter dan kepribadian yang berkualitas. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerjasama, kepemimpinan, harga diri, dan kemampuan beradaptasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial masyarakat.
- c. Melestarikan dan Meningkatkan Keberhasilan Pembangunan.
Pendidikan Pancasila juga berfungsi untuk melestarikan dan meningkatkan keberhasilan pembangunan. Dalam pembangunan, perlu adanya kesatuan dan persatuan antar masyarakat dalam membangun negara. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai persatuan, kerja keras, dan etos kerja yang dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pembangunan.
- d. Meningkatkan Kebijakan Publik dan Keadilan Sosial.
Melalui Pendidikan Pancasila, seseorang dapat memahami dan mengerti tentang kebijakan publik dan keadilan sosial. Dalam hal ini, individu akan lebih peka terhadap kebijakan dan keadaan sosial di sekelilingnya. Dengan begitu, mereka dapat berpartisipasi aktif dalam memperjuangkan hak-hak yang dimilikinya serta mengemukakan pendapatnya dalam berperan sebagai warga negara yang baik.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir, karakter, dan kesadaran generasi muda sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Melalui pendidikan ini, individu didorong untuk peduli terhadap lingkungan sosial, mampu menyelesaikan konflik secara bijak, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan toleransi. Pendidikan Pancasila juga berfungsi untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, membentuk karakter yang berkualitas, serta meningkatkan semangat persatuan dan kontribusi dalam pembangunan. Selain itu, pendidikan ini menanamkan kepekaan terhadap kebijakan publik dan keadilan sosial, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara secara demokratis.

2.2.7. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah menjadi keharusan yang diajarkan pada seluruh warga negara Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila yang perlu diperkenalkan sejak usia dini. Untuk meningkatkan kesadaran warga negara terhadap nilai-nilai dasar tersebut, pengembangan pendidikan Pancasila harus dilakukan secara menyeluruh dan terstruktur dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila ini dilaksanakan melalui pendidikan formal di lembaga-lembaga pendidikan dengan mata pelajaran khusus serta kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara (Mahadiansar, 2023).

Pembelajaran pendidikan pancasila sangat penting untuk diajarkan kepada seluruh lapisan warga negara dimulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Penting untuk mengajarkan tentang Pancasila dimulai sejak usia dini, sekolah dasar menjadi tahap awal dalam membangun sebuah karakter anak supaya

memiliki pemahaman terhadap Pancasila sebagai ideologi bangsa. Pancasila mencerminkan nilai-nilai kebudayaan Indonesia yang menghargai keanekaragaman budaya, persaudaraan, gotong-royong, persatuan, kesatuan, partisipasi masyarakat, keadilan sosial, dan kesejahteraan bersama (Mahadiansar, 2023).

Pada jenjang sekolah dasar terutama pada kelas IV, pembelajaran pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter, sebagai acuan bertindak sebagaimana dengan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, dan juga sebagai pedoman dalam bertindak selama berinteraksi dengan yang lain dengan keberagaman yang ada. Pembelajaran pendidikan Pancasila sebagai alat yang sangat bermanfaat untuk membangun dan membentuk karakter anak sejak dini, karena pada hakikatnya pembentukan karakter seseorang yang baik ditentukan oleh pembimbingan perilaku sejak dini. Pendidikan karakter membentuk banyak sikap yang tumbuh pada peserta didik, terutama sikap toleransi yang sangat penting guna mengharmonisasikan kondisi negara Indonesia yang kaya akan keberagaman dan macam macam budaya, ras, kepercayaan, bahasa, adat istiadat dan lain sebagainya. Konsep pendidikan multikultural yang mampu menghadirkan konten-konten kultural dalam proses pembelajaran (Raihan dkk., 2023).

2.3.Hasil Belajar

2.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah mengikuti dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Andryannisa dkk., 2023). Perubahan sikap dan perilaku peserta didik merupakan hasil yang muncul setelah mereka melalui serangkaian proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup perkembangan dalam cara berpikir, bersikap, maupun bertindak

yang menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Proses tersebut tidak terjadi secara spontan, melainkan diupayakan secara sistematis melalui kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran ini diarahkan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Cahyani, 2023). Hasil belajar merupakan bentuk sikap dan kemampuan yang ditampilkan oleh peserta didik sebagai hasil dari pencapaian nilai yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Krisnayanti dan Wijaya, 2022). Hasil belajar merupakan tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai tujuan-tujuan pembelajaran, baik tujuan khusus pada setiap unit pembelajaran maupun tujuan umum yang telah ditetapkan dalam program pengajaran (Harefa, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ditunjukkan melalui perubahan sikap dan perilaku sebagai akibat dari aktivitas belajar mengajar yang dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai tujuan-tujuan pembelajaran, baik tujuan khusus maupun tujuan umum yang telah ditetapkan dalam program pengajaran.

2.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang memengaruhi proses belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar yang dicapai. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kemampuan yang dimiliki, minat dan perhatian, kebiasaan belajar, sikap, motivasi, ketekunan, serta kondisi psikologis dan fisik. Sementara itu, faktor eksternal bersumber dari luar diri peserta didik, yang mencakup lingkungan belajar, termasuk kualitas pengajaran yang diterima (Oknaryana dan Irfan, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal, adapun faktor-faktor hasil belajar peserta didik menurut (Parwati dkk., 2023) sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan unsur-unsur yang berasal dari dalam diri individu yang turut memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis, psikologis, serta tingkat kelelahan yang dialami peserta didik.

a. Faktor fisiologis

Dalam kegiatan belajar, kondisi fisik tubuh sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, terutama fungsi pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan membantu peserta didik menerima informasi secara optimal sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis berkaitan dengan keadaan mental dan emosional seseorang yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Beberapa aspek psikologis yang berperan penting dalam belajar antara lain tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat, serta rasa percaya diri peserta didik.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan dapat ditandai dengan munculnya rasa lesu dan jenuh sehingga minat serta dorongan untuk beraktivitas menjadi menurun. Kelelahan mental dapat terjadi akibat memikirkan masalah secara terus-menerus tanpa waktu istirahat, menghadapi situasi yang monoton tanpa variasi, serta mengerjakan kegiatan yang tidak sesuai dengan bakat, minat, dan perhatian peserta didik. Kondisi ini dapat menghambat konsentrasi dan berdampak negatif terhadap hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal juga memiliki peranan penting dalam memengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik ini dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Parwati dkk., 2023).

a. Faktor keluarga

Peserta didik dalam kegiatan belajarnya tidak terlepas dari pengaruh lingkungan keluarga. Pengaruh tersebut meliputi pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, serta kondisi sosial ekonomi keluarga yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar peserta didik.

b. Faktor sekolah

Lingkungan sekolah turut memberikan kontribusi terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Faktor sekolah mencakup berbagai aspek, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru, kurikulum, hubungan antara guru dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, kedisiplinan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, waktu belajar di sekolah, standar materi pelajaran, kondisi gedung sekolah, strategi belajar, serta pemberian tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Lingkungan masyarakat juga berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik karena peserta didik merupakan bagian dari kehidupan sosial. Pengaruh tersebut dapat berasal dari aktivitas peserta didik di lingkungan masyarakat, paparan media massa, pergaulan dengan teman sebaya, serta pola kehidupan masyarakat di sekitarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis, psikologis, dan kelelahan yang bersumber dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi pancaindra, tingkat kecerdasan, motivasi, minat, serta kondisi fisik dan mental yang dapat memengaruhi hasil belajar.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar, yang mencakup pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat. Interaksi antara kedua faktor tersebut sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar memerlukan perhatian terhadap faktor internal maupun faktor eksternal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

2.3.3. Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan analisis klemahan-kelemahan dari Taksonomi Bloom kemudian David R. Krathwohl di jurnal *Theory into Practice* merevisi di beberapa bagian. Indikator hasil belajar pada konsep taksonomi Lorin Anderson dan Krathwohl dalam (Winarti dan Istiyono, 2020) aspek kognitif sebagai berikut.

a. Mengingat (*remembering*)

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat. Kata operasional mengingat yaitu mengutip, menjelaskan, menggambarkan, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasang, memindai, dan menamai.

b. Memahami (*understanding*)

Pertanyaan pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta didik harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus

menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklarifikasikan, membandingkan, menjelaskan, dan membeberkan.

c. Menerapkan (*applying*)

Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, menyelesaikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif, yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata kerjanya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, dan mendeteksi.

d. Menganalisis (*analyzing*)

Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling berkaitan antar unsur tersebut. Kata kerjanya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisasi, menyusun ulang, mengubah struktur, mengangkakan, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, dan membandingkan.

e. Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata kerjanya yaitu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, dan menyalahkan.

f. Mencipta (*creating*)

Membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu membuat, merencanakan,

dan memproduksi. Kata operasionalnya yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan mengubah.

Berdasarkan paparan tersebut, hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui sejumlah indikator yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom dan selanjutnya disempurnakan oleh Lorin Anderson serta David R. Krathwohl. Indikator tersebut terdiri atas enam jenjang kemampuan kognitif, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Setiap jenjang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam memproses informasi, mulai dari tahap menghafal hingga menghasilkan sesuatu yang bersifat baru. Pemahaman terhadap indikator-indikator ini dapat membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, diharapkan peserta didik mampu mencapai hasil belajar pada tingkat C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

2.4. Media Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “*medium*”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “*medium*” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “*Medium*” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi

dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu guru, kepada komunikan, yaitu siswa sebagai penerima pesan dalam proses pembelajaran (Saleh dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, memperjelas materi yang disampaikan, serta meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Syafei, 2025). Media pembelajaran meliputi berbagai bentuk sarana, alat, maupun pengalaman belajar, baik yang bersumber dari manusia maupun teknologi, yang dimanfaatkan secara terencana untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Mana, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada peserta didik. Media ini dapat berupa berbagai bentuk alat, bahan, maupun pengalaman belajar yang bersumber dari manusia ataupun teknologi, yang dimanfaatkan secara terencana untuk memperjelas informasi serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2.4.2. Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk kegiatan belajar secara individu maupun kelompok, pada dasarnya memiliki beberapa tujuan. Menurut Kemp dan Dayton (1985), terdapat tiga tujuan utama dalam penggunaan media pembelajaran (Pagarra dkk., 2022), yaitu sebagai berikut.

1. Menyampaikan informasi (*to inform*).

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Melalui media, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas dan bervariasi. Perkembangan teknologi juga memungkinkan penyampaian informasi tidak hanya melalui media cetak, tetapi juga melalui media visual dan multimedia. Variasi penggunaan media membantu peserta didik dengan perbedaan kemampuan indera, seperti penglihatan, pendengaran, maupun kemampuan berbicara, sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal.

2. Memotivasi (*to motivate*).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Motivasi dapat berasal dari dalam diri peserta didik (motivasi intrinsik) maupun dari pengaruh luar seperti dorongan atau strategi yang diberikan oleh guru (motivasi ekstrinsik). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah pemahaman materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

3. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*).

Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning experience*). Melalui media yang menarik dan interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan konkret.

Media seperti *audio visual*, video, atau multimedia interaktif dapat membantu peserta didik menghubungkan pengalaman belajar baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

2.4.3. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan peserta didik memiliki beberapa fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran (Pagarra dkk., 2022), di antaranya sebagai berikut.

1. Pemusat fokus perhatian peserta didik

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu memusatkan perhatian peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media yang menarik, interaktif, dan menghadirkan hal baru mampu membuat peserta didik lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.

2. Penggugah emosi dan motivasi peserta didik

Penyajian materi pembelajaran melalui media yang lebih variatif, seperti gambar yang menarik, video, atau audio, dapat membangkitkan emosi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media juga mampu menciptakan

suasana kelas yang lebih hidup sehingga peserta didik lebih tertarik dan terdorong untuk memahami materi pembelajaran.

3. Pengorganisasi materi pembelajaran

Media visual seperti tabel, grafik, bagan, dan diagram dapat membantu peserta didik dalam mengorganisasi serta memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Penyajian materi secara terstruktur melalui media juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik.

4. Penyama persepsi

Beberapa materi pelajaran bersifat abstrak dan sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membantu mengonkretkan konsep tersebut sehingga peserta didik memiliki pemahaman atau persepsi yang lebih seragam.

5. Pengaktifkan respons peserta didik

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya membantu penyampaian informasi, tetapi juga memfasilitasi berbagai aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui berbagai fungsi yang dimilikinya, media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih jelas, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

2.4.4. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Pagarra dkk., 2022) sebagai berikut.

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan belajarnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek yang terlalu besar untuk dihadirkan secara langsung di kelas dapat disajikan melalui gambar, foto, model, film, atau media lainnya.
 - b. Objek yang terlalu kecil dan sulit dilihat secara langsung dapat ditampilkan dengan bantuan mikroskop, gambar, slide, atau film.
 - c. Peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi pada masa lampau dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, atau media visual lainnya.
 - d. Proses yang rumit, seperti peredaran darah dalam tubuh, dapat dijelaskan secara lebih konkret melalui gambar, film, simulasi komputer, atau media visual lainnya.
 - e. Percobaan atau peristiwa yang berbahaya dapat disajikan melalui simulasi menggunakan komputer, film, maupun video.
 - f. Peristiwa alam atau proses yang berlangsung lama, seperti letusan gunung berapi atau perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, dapat ditampilkan melalui teknik rekaman

seperti time-lapse pada video, film, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang sama kepada siswa mengenai berbagai peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih luas dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat yang signifikan, mulai dari memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik, hingga mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan terencana diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

2.5. Media *Audio Visual*

2.5.1. Pengertian Media *Audio Visual*

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media memiliki peranan penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna. Salah satu jenis media yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media *audio visual*. Media ini memadukan unsur suara dan gambar sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media *audio visual* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Media *audio visual* merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk membantu

peserta didik memahami konsep yang kompleks, karena memadukan unsur suara dan *visual* dalam berbagai bentuk seperti video, rekaman audio, gambar, grafik, animasi, serta presentasi multimedia (Sulistio dan Mustofa, 2024).

Media *audio-visual* merupakan alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) dalam satu penyajian melalui berbagai aplikasi digital, sehingga dapat membantu proses penyampaian materi tanpa sepenuhnya bergantung pada penjelasan verbal (Fridayanti dkk., 2022). Media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar sehingga melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi, misalnya melalui film dokumenter, film drama, dan berbagai program *audio visual* lainnya (Nurchayanti dan Tirtoni, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, terutama melalui berbagai bentuk seperti video, film, animasi, rekaman audio, serta presentasi multimedia yang disajikan melalui teknologi digital.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan, media *audio visual* karena berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, identifikasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Dengan permasalahan tersebut, peneliti memberikan

solusi dengan cara menerapkan penggunaan media *audio visual* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti menggunakan media *audio visual* dikarenakan media tersebut mampu untuk mengatasi perbedaan cara belajar setiap peserta didik dengan gaya belajar dan tingkat kecerdasan yang berbeda, hal tersebut dikarenakan media *audio visual* menggunakan dua indra sekaligus yaitu menggabungkan *audio* (suara) dan *visual* (gambar) dalam satu penyajian, sehingga membantu pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi yang lebih konkret kepada peserta didik.

Peneliti menggunakan media audio visual video dari *youtube* yang berasal dari akun “kejar cita” dikarenakan video tersebut sangat relevan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu “Menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”. Selain itu, video tersebut mempunyai penjelasan yang jelas tetapi sangat mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, dengan penjelasan yang singkat padat namun perumpamaan permasalahan serta solusi sekaligus materinya lengkap. Video tersebut juga menyajikan berbagai bentuk informasi seperti gambar maupun cerita sehingga materi pembelajaran menjadi lebih variatif, menggunakan gerak cepat dan lambat serta variasi warna dan animasi yang sangat menarik.

2.5.2. Langkah-Langkah Media *Audio Visual*

Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang terencana agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Langkah-langkah dalam penggunaan media *audio visual* meliputi beberapa tahapan berikut (Simamora dan Sitorus, 2024).

1. Persiapan materi

Guru terlebih dahulu menyiapkan materi atau unit pelajaran yang akan disampaikan. Setelah itu, guru menentukan media *audio visual* yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik.

2. Penyesuaian durasi media

Guru perlu menyesuaikan durasi penggunaan media *audio visual* dengan waktu atau jam pelajaran yang tersedia, sehingga kegiatan pembelajaran tetap berjalan secara efektif tanpa mengganggu alokasi waktu.

3. Persiapan kelas

Tahap ini mencakup kesiapan peserta didik serta kesiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan, seperti perangkat pemutar media, proyektor, atau alat pendukung lainnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

4. Kegiatan tanya jawab

Setelah media *audio visual* digunakan, guru melakukan kegiatan refleksi melalui tanya jawab bersama peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan melalui media tersebut.

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu melalui langkah-langkah secara sistematis. Secara umum terdapat tiga langkah pokok yang dapat dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut sebagai berikut (Hasan dkk., 2021).

1. Persiapan

Persiapan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tenaga pengajar sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Pada tahap ini guru melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana pada kegiatan mengajar pada umumnya, serta mencantumkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam rencana tersebut.
- b. mempelajari buku petunjuk atau bahan pendukung yang telah disediakan agar penggunaan media dapat dilakukan dengan tepat.
- c. menyiapkan serta mengatur peralatan yang akan digunakan sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran tidak terjadi kendala dan peserta didik dapat melihat maupun mendengar materi dengan baik.

2. Pelaksanaan/Penyajian

Pada tahap pelaksanaan atau penyajian, guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh tenaga pengajar antara lain:

- a. memastikan bahwa seluruh media dan peralatan yang dibutuhkan telah lengkap serta siap digunakan.
- b. menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada peserta didik.
- c. memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. menghindari berbagai hal yang dapat mengganggu perhatian, konsentrasi, dan ketenangan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari melalui media pembelajaran. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yang telah

dilaksanakan. Kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini antara lain diskusi, observasi, latihan, maupun pemberian tes kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengadopsi langkah-langkah penggunaan media *audio visual* yang dikemukakan oleh (Simamora dan Sitorus, 2024). Secara umum, proses pemanfaatan media *audio visual* meliputi beberapa tahapan, yaitu persiapan materi pembelajaran oleh pendidik, penyesuaian durasi media dengan waktu pembelajaran, pengondisian serta pengaturan kelas sebelum media digunakan, dan kegiatan refleksi melalui tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

2.5.3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Audio Visual*

Meskipun media *audio visual* sangat membantu dalam proses pembelajaran, media ini tetap memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Beberapa kelebihan dan kelemahan media *audio visual* sebagai berikut.

1. Kelebihan media *audio visual*:
 - a. Media *audio visual* mampu menampilkan berbagai objek, peristiwa, atau kejadian yang tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas, sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu melalui penyajian gambar atau video.
 - b. Media ini dapat menyajikan berbagai bentuk informasi seperti gambar, grafik, diagram, maupun cerita sehingga materi pembelajaran menjadi lebih variatif.
 - c. Penyajian media *audio visual* dapat memanfaatkan berbagai teknik seperti penggunaan warna, gerak lambat, animasi, serta tampilan kartun tiga dimensi maupun empat dimensi yang membuat pembelajaran lebih menarik.

- d. Media *audio visual* dapat digunakan untuk banyak peserta didik sekaligus serta memungkinkan adanya umpan balik dalam proses pembelajaran.
- 2. Kelemahan media *audio visual*:
 - a. Penyajian gambar atau film terkadang berlangsung terlalu cepat sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan dengan baik.
 - b. Proses pembuatan media *audio visual* umumnya memerlukan biaya yang cukup besar serta peralatan yang relatif mahal.
 - c. Pada media film bersuara, penjelasan tambahan dari pendidik sering kali sulit diberikan ketika film sedang diputar.
 - d. Karena digunakan oleh banyak peserta didik, media ini berpotensi mengalami kerusakan lebih cepat.
 - e. Media *audio visual* umumnya tidak mudah dipindahkan serta memerlukan sumber listrik untuk dapat digunakan.
 - f. Pengoperasian media *audio visual* memerlukan keterampilan atau keahlian tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* memiliki berbagai kelebihan yang mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, sehingga peserta didik dapat melihat dan mendengar informasi secara langsung serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti memerlukan biaya, peralatan, sumber listrik, serta keterampilan khusus dalam pengoperasiannya. Oleh karena itu, penggunaan media *audio visual* perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

2.6. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bobii dkk., (2025)

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya hasil belajar geografi siswa kelas X SMA Negeri 6 Malang, khususnya pada materi yang berkaitan dengan peta. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama meneliti penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti, dimana penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran geografi di tingkat SMA, sedangkan penulis meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

2. Akbar dkk., (2022)

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas V SDN 01 Pajo yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami konsep secara mendalam. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media

audio visual dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan dan jenjang kelas yang diteliti, di mana penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA Terpadu, sedangkan penelitian penulis menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pada jenjang kelas IV.

3. Siswanto dan Susanto, (2022)

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Hal tersebut disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran serta kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama meneliti penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang diteliti, mata pelajaran dan jenjang kelas pada penelitian ini yaitu IPA pada kelas V, sedangkan penelitian penulis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV di sekolah dasar.

4. Kurniawan dkk., (2022)

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II MI Dwi Dasa Warsa. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran serta pembelajaran yang masih berpusat pada buku sehingga siswa menganggap pelajaran bahasa Inggris sulit dan kurang menarik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kosa kata bahasa Inggris siswa pada materi *Pets and Wild Animals*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media *audio visual* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang diteliti, dimana penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas II, sedangkan penelitian penulis diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

5. Yusnarti dkk., (2022)

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 26 Dompu. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode penjelasan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa sulit memahami materi dan pembelajaran menjadi pasif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 26 Dompu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media *audio visual* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan objek penelitian, dimana penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPA kelas V, sedangkan penelitian penulis diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

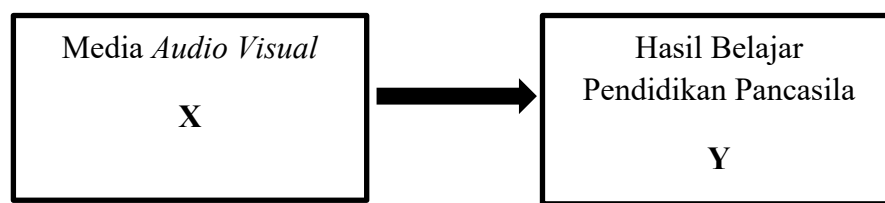
6. Alfianti dan Kartikasari, (2023)

permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis serta kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP kelas V. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media *audio visual* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang diteliti, di mana penelitian ini diterapkan pada pembelajaran SBdP kelas V, sedangkan penelitian penulis diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

2.7. Kerangka Pikir

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *audio visual*, sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur. Berdasarkan hal tersebut maka, pengaruh antara variabelnya dapat dilihat pada gambar kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas
Y = Variabel Terikat
➡ = Pengaruh

2.8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

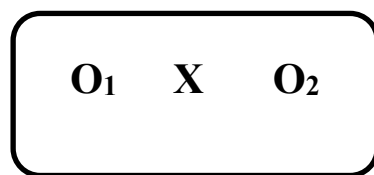
1. Ha: Terdapat perbedaan pada media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur.
2. Ho: Tidak perbedaan pada media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2023). Proses penelitian bersifat deduktif, di mana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat merumuskan hipotesis, hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan menggunakan instrumen penelitian, data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak (Sugiyono, 2023).

Jenis penelitian *pre-experimental design* merupakan jenis penelitian yang tidak terdapat variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2023). Dalam desain *one-group pretest-posttest design* ada *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest*, bila nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif (Sugiyono, 2023). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
 O_2 : Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)
 X : Pemberian Perlakuan

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada bulan Maret 2026 dan penelitian eskperimen dilaksanakan pada bulan April 2026, semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.2.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur dengan jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 21 peserta didik.

3.3. Prosedur Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Prosedur penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan awal yang bertujuan untuk mempersiapkan pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan di sekolah untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, karakteristik peserta didik, serta proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Menentukan subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas IV yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian.
- c. Menyusun kisi-kisi instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Menyusun butir-butir soal berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
- e. Melakukan uji coba instrumen tes untuk mengetahui soal yang valid yang dijadikan soal pretes dan postes.
- f. Menganalisis hasil uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.
- g. Menyusun perangkat pembelajaran termasuk modul ajar, LKPD, serta menyiapkan media *audio visual* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti penelitian yang dilakukan di kelas dengan menggunakan *one group pretest–posttest design*. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media *audio visual* sebagai media pendukung dalam penyampaian materi.
- c. Memberikan *posttest* kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir merupakan tahap pengolahan data dan penarikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.
- b. Mengolah dan menganalisis data penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian secara sistematis.
- d. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek yang diteliti pada suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 peserta didik dengan peserta didik laki-laki sebanyak 12 dan peserta didik perempuan sebanyak 9.

3.4.2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian dan digunakan untuk mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi yang diteliti. Pemilihan sampel dalam penelitian sangat penting karena sampel yang diambil diharapkan mampu memberikan gambaran yang sesuai dengan kondisi populasi yang sebenarnya. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh dari sampel dapat digunakan untuk menjelaskan keadaan populasi secara umum.

Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan cara menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Teknik ini biasanya digunakan apabila jumlah populasi yang ada relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh anggota populasi dapat dilibatkan secara langsung dalam penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih menyeluruh karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian.

Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 peserta didik kelas IV. Dari jumlah tersebut terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Seluruh peserta didik tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

3.5.Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek pengamatan dalam suatu penelitian, yang memiliki keragaman atau variasi nilai tertentu. Variabel ini secara sengaja ditentukan dan ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji secara lebih mendalam. Melalui pengamatan dan analisis terhadap variabel tersebut, peneliti dapat memperoleh berbagai informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Informasi inilah yang kemudian diolah dan digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan yang tepat sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Variabel dalam penelitian dapat berupa segala sesuatu yang dapat diukur, diamati, dan dianalisis untuk mengetahui hubungan maupun pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel lain, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas dalam penelitian tersebut.

3.5.1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran.

3.5.2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV di SDN 6 Metro Timur.

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1. Definisi Konseptual

1. Media pembelajaran *audio visual*

Media pembelajaran *audio visual* merupakan salah satu jenis media yang memadukan unsur gambar dan suara sehingga dapat dilihat sekaligus didengar oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini biasanya disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang menampilkan materi secara visual dan disertai dengan penjelasan suara yang mendukung pemahaman peserta didik. Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami.

Melalui video pembelajaran, peserta didik dapat melihat secara langsung ilustrasi atau contoh yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media *audio visual* juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media *audio visual* berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi melalui penerapan media *audio visual* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media *audio visual* dipilih karena media ini mampu mengakomodasi perbedaan cara belajar setiap peserta didik yang memiliki gaya belajar dan tingkat kecerdasan yang beragam. Hal tersebut dikarenakan media *audio visual* melibatkan dua indera secara bersamaan, yaitu indera pendengaran melalui *audio* (suara) dan indera penglihatan melalui *visual* (gambar), sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan maupun materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media *audio visual* yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran dari kanal *YouTube* “Kejar Cita”. Video tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan yang sangat relevan dengan materi yang dipelajari, yaitu “Menghargai Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia”. Selain relevan dengan materi pembelajaran, video tersebut juga menyajikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Penyampaian materi dilakukan secara singkat, padat, dan lengkap, disertai contoh permasalahan beserta solusi yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Video tersebut juga menampilkan berbagai bentuk informasi, seperti gambar dan cerita, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Selain itu, penggunaan gerak cepat maupun lambat, perpaduan warna yang beragam, serta animasi yang menarik semakin mendukung penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan pada diri peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang telah dilalui. Perubahan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran, aspek afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat belajar, serta aspek psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam penelitian ini, hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi

Pendidikan Pancasila setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran, yaitu *pretest* dan *posttest*.

3.6.2. Definisi Operasional

1. Media *Audio Visual*

Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang direncanakan dengan baik agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran juga memerlukan beberapa tahapan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Adapun langkah-langkah penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Persiapan materi

Pada tahap ini, pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan serta menentukan media *audio visual* yang sesuai dengan materi tersebut agar dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran.

b. Penyesuaian durasi media

Pendidik menyesuaikan durasi penggunaan media *audio visual* dengan waktu pembelajaran yang tersedia sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif sesuai dengan alokasi waktu.

c. Persiapan kelas

Tahap ini meliputi kesiapan peserta didik serta sarana dan prasarana yang digunakan, seperti proyektor, laptop, atau perangkat pendukung lainnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

d. Kegiatan tanya jawab

Setelah penggunaan media *audio visual*, pendidik melakukan kegiatan tanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik pada penelitian ini mengacu pada ranah kognitif atau aspek pengetahuan. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami, mengolah, serta menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tingkat kemampuan kognitif sebagai berikut.

a. Menganalisis (*analyzing*)

Menganalisis merupakan kemampuan peserta didik dalam menguraikan suatu permasalahan atau objek ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami hubungan antar bagian tersebut. Melalui kemampuan ini, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi, membandingkan, dan mengelompokkan informasi yang diperoleh. Kemampuan menganalisis dapat dikembangkan melalui penggunaan media audio visual yang menampilkan berbagai suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Melalui tayangan video, peserta didik dapat mengamati perbedaan dan persamaan yang terdapat pada berbagai budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta bahasa daerah. Setelah menyaksikan video, peserta didik dapat menguraikan informasi yang diperoleh dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk keberagaman budaya serta

mengelompokkan karakteristik dari masing-masing suku bangsa. Dengan demikian, media audio visual membantu peserta didik memahami hubungan antar unsur keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia secara lebih konkret dan sistematis. (C4)

b. Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi adalah kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap suatu informasi, gagasan, atau permasalahan berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Pada tahap ini peserta didik melakukan proses pemeriksaan dan penilaian secara kritis terhadap suatu konsep atau pendapat. Kemampuan mengevaluasi dapat terlihat ketika peserta didik memberikan penilaian terhadap sikap yang ditampilkan dalam video terkait penghargaan terhadap keberagaman suku bangsa dan budaya. Peserta didik dapat menilai tindakan yang mencerminkan sikap menghargai maupun tidak menghargai keberagaman berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan norma yang berlaku di masyarakat. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab setelah menonton video, peserta didik dapat mengemukakan pendapat serta memberikan alasan mengenai pentingnya menjaga persatuan di tengah keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan demikian, media audio visual membantu peserta didik melakukan penilaian secara kritis terhadap berbagai situasi yang berkaitan dengan keberagaman. (C5)

c. Mencipta (*creating*)

Mencipta merupakan kemampuan peserta didik dalam menyusun atau menggabungkan berbagai unsur pengetahuan menjadi suatu bentuk atau gagasan baru yang lebih utuh. Pada tahap ini peserta didik tidak hanya

memahami informasi, tetapi juga mampu menghasilkan ide, rancangan, atau produk baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Kemampuan mencipta dapat dikembangkan setelah peserta didik memperoleh pemahaman mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya melalui media audio visual. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari video, peserta didik dapat menghasilkan ide atau karya baru yang berkaitan dengan upaya menghargai keberagaman budaya di Indonesia, seperti menyusun contoh kegiatan yang mencerminkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi yang disajikan dalam video, tetapi juga mampu mengembangkan gagasan kreatif sebagai bentuk penerapan pengetahuan yang telah diperoleh mengenai pentingnya menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. (C6)

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan non tes sebagai berikut.

3.7.1. Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan, latihan, atau alat tertentu yang digunakan untuk menilai dan mengukur tingkat keterampilan, pengetahuan, kemampuan, serta potensi yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Hikmawati, 2020). Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang diteliti. Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran

dengan menggunakan media *audio visual*. Selanjutnya, *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik. Soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* merupakan soal yang sama, dengan tujuan untuk menjaga kesetaraan kualitas instrumen serta memudahkan peneliti dalam membandingkan tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3.7.2. Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti di lapangan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan media audio visual pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, serta situasi atau kondisi yang dapat diamati secara langsung, terutama apabila jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan media audio visual serta pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Timur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumen dapat berupa catatan tertulis, gambar, laporan, arsip, maupun data dalam bentuk lainnya yang dapat memberikan informasi terkait objek penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau

karya dari seseorang (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2025/2026 dan daftar hadir peserta didik kelas IV.

3.8.Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk menganalisis fenomena sosial atau alam yang sedang diamati (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Instrumen tes tersebut disusun berdasarkan indikator pada ranah kognitif atau aspek pengetahuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes subjektif. Tes subjektif merupakan tes yang berbentuk uraian atau esai yang menuntut peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan penjelasan menggunakan kalimat mereka sendiri. Dalam penelitian ini, instrumen tes terdiri dari 15 butir soal esai yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

3.8.1. Instrumen Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan tes subjektif berupa soal uraian atau esai dengan jumlah 15 butir soal. Indikator hasil belajar yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif	Nomor Soal
Memahami dan menganalisis keberagaman sosial dan budaya serta pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	Menganalisis bentuk keberagaman agama, bahasa daerah, rumah adat, kesenian, dan makanan khas di Indonesia	C4	1,2,3
	Menganalisis perbedaan serta asal daerah dari berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia	C4	4,5
	Mengevaluasi sikap yang tepat dalam menghormati teman yang berbeda agama, bahasa, dan budaya	C5	6,7
	Mengevaluasi pentingnya menjaga dan menghargai budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari	C5	8,9,10
	Merancang cara sederhana untuk mengenalkan dan menjaga keberagaman budaya di lingkungan sekolah	C6	11,12
	Mengembangkan ide kegiatan yang dapat meningkatkan sikap menghargai keberagaman sosial dan budaya di lingkungan sekolah	C6	13,14,15

Sumber: (Adaptasi Winarti dan Istiyono, 2020)

Level kognitif C4 hingga C6 digunakan dalam kisi-kisi instrumen tes pada penelitian ini karena dinilai relevan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Level kognitif C4 (menganalisis) mengarahkan peserta didik untuk mengkaji dan memahami informasi secara lebih mendalam sebagai langkah awal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Level kognitif C5 (mengevaluasi) menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menilai serta membuktikan suatu informasi berdasarkan berbagai sumber sehingga peserta didik mampu memecahkan permasalahan atau menghasilkan gagasan baru. Sementara itu, level kognitif C6 (mencipta) merupakan tingkat tertinggi dalam Taksonomi Bloom yang menuntut peserta didik untuk mengolah berbagai informasi yang diperoleh, kemudian menyusunnya menjadi suatu ide, gagasan, atau keputusan yang baru. Berikut terdapat rubrik penilaian instrumen tes.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Instrumen Tes

Skor	Kriteria Penilaian
5	Jawaban sangat lengkap, menyebutkan contoh yang benar, penjelasan jelas dan tepat, serta sesuai dengan pertanyaan. Untuk soal ide/kegiatan, siswa mampu memberikan ide yang jelas dan logis.
4	Jawaban cukup lengkap, contoh yang diberikan benar, tetapi penjelasan masih kurang rinci. Ide atau penjelasan sudah sesuai namun belum terlalu jelas.
3	Jawaban sebagian benar, hanya menyebutkan contoh tanpa penjelasan lengkap atau penjelasan masih kurang tepat.
2	Jawaban kurang tepat, contoh yang diberikan terbatas atau tidak sesuai dengan pertanyaan, serta penjelasan sangat singkat.
1	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan, sangat tidak lengkap, atau siswa tidak menjawab soal.

Sumber: (Sugiyono, 2023)

3.8.2. Instrumen Non Tes

Lembar observasi ini berfungsi untuk menilai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*. Instrumen ini dirancang untuk mengamati setiap tahap pelaksanaan penggunaan media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media *Audio visual*

No.	Langkah-Langkah Media Audio Visual	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menyiapkan materi dan memilih media audio visual yang sesuai	Memperhatikan dan memahami materi yang akan disampaikan	Observasi	Rubrik
2.	Menyesuaikan durasi media audio visual dengan waktu pelajaran	Menunjukkan fokus dan keterlibatan saat media diputar	Observasi	Rubrik
3.	Mempersiapkan kelas: sarana, prasarana, dan kesiapan peserta didik	Menunjukkan kesiapan belajar: duduk tertib, menyiapkan alat tulis, dan siap mengikuti pembelajaran	Observasi	Rubrik
4.	Mengadakan kegiatan tanya jawab setelah media digunakan	Menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukan pemahaman materi	Observasi	Rubrik

Sumber: (Adaptasi Simamora dan Sitorus, 2024)

Adapun rubrik penilaian keterlaksanaan media *audio visual* yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Media *Audio visual*

Langkah-Langkah Media Audio Visual	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria				
		1	2	3	4	5
Menyiapkan materi dan memilih media audio visual yang sesuai	Memperhatikan dan memahami materi yang akan disampaikan	Memerlukan bimbingan untuk mem	Dapat memperhatikan materi, tetapi	Cukup memperhatikan dan mema	Memperhatikan dan memahami materi	Sangat memperhatikan dan memahami materi dengan

Langkah-Langkah Media Audio Visual	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria				
		1	2	3	4	5
		perhatikan dan memahami materi	masih memerlukan pengawasan untuk memahami	hami materi tanpa pengawasan	dengan baik	jelas dan relevan
Menyesuaikan durasi media audio visual dengan waktu pelajaran	Menunjukkan fokus dan keterlibatan saat media diputar	Memerlukan bimbingan untuk tetap fokus dan terlibat	Menujukkan fokus, tetapi masih perlu pengawasan agar terlibat	Cukup fokus dan terlibat tanpa pengawasan	Fokus dan terlibat dengan baik selama media diputar	Sangat fokus, aktif, dan terlibat secara maksimal selama media diputar
Mempersiapkan kelas: sarana, prasarana, dan kesiapan peserta didik	Menunjukkan kesiapan belajar: duduk tertib, menyiapkan alat tulis, dan siap mengikuti pembelajaran	Memerlukan bimbingan untuk menyiapkan diri dan tempat duduk	Menujukkan kesiapan, tetapi masih perlu pengawasan	Cukup siap mengikuti pembelajaran tanpa pengawasan	Siap mengikuti pembelajaran dengan tertib dan terorganisir	Sangat siap, tertib, dan siap berpartisipasi secara maksimal
Mengadakan kegiatan tanya jawab setelah media digunakan	Menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan pemahaman materi	Memerlukan bimbingan untuk menjawab pertanyaan berdiskusi	Menjawab pertanyaan atau berdiskusi, tetapi perlu pengawasan	Cukup aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi tanpa pengawasan	Aktif menontonton dan bertanya dengan baik	Sangat aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan pemahaman yang jelas dan kritis

Sumber: (Adaptasi Simamora dan Sitorus, 2024)

3.9. Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1. Uji Validitas

Validitas berkaitan erat dengan tujuan pengukuran dalam suatu penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan benar-benar mampu mengukur data secara tepat sesuai dengan apa yang seharusnya diukur (Arikunto, 2018). Dengan kata lain, validitas menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dinyatakan tidak valid

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,8 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto 2018)

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dapat diperoleh hasil uji validitas dari soal sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen

Nomor Butir Soal	Validitas	Jumlah
1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15	Valid	10
4, 5, 8, 10, 14	Tidak Valid	5

Sumber: (Analisis Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel tersebut, dari total 15 butir soal yang dianalisis, terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 5 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal yang valid tersebut yang akan digunakan dalam penelitian.

3.9.2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid belum tentu memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data yang sama pada setiap pengukuran. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan tetap memberikan hasil yang relatif konsisten. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagaimana dijelaskan oleh (Arikunto, 2018). Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari setiap butir soal yang terdapat dalam instrumen penelitian. Adapun rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

n : Banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$: Skor tiap-tiap item

a_1^2 : Varian total

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tersebut reliabel. Jika instrumen tersebut reliabel, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Uji Reliabilitas

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berdasarkan hasil analisis data, soal yang telah dinyatakan valid maka dilanjutkan untuk di uji reliabilitas, maka diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0.880	10

Sumber: (Analisis Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel tersebut, dari 10 butir soal yang dianalisis diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,880. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, sesuai dengan kriteria yang berlaku, soal tersebut layak digunakan dalam penelitian.

3.9.3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu butir soal dalam membedakan tingkat kemampuan peserta didik.

Daya pembeda menunjukkan sejauh mana suatu soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Daya pembeda merupakan kemampuan butir soal dalam mengidentifikasi perbedaan kemampuan antar peserta didik berdasarkan hasil tes yang diperoleh

(Arikunto, 2018). Adapun rumus untuk menghitung daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

J_A : Jumlah peserta kelompok atas

J_B : Jumlah peserta kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Uji Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak baik
0,00 – 0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal uji instrumen, maka dapat diperoleh sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Butir Soal	Daya Pembeda Soal	Jumlah
2, 6, 7, 9	Baik Sekali	4
3, 11, 12, 13	Baik	4
1, 15	Cukup	2

Sumber: (Analisis Peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji daya beda soal instrumen yaitu diperoleh terdapat 4 butir soal dengan kategori baik sekali, 4 butir soal dengan kategori baik, dan 2 butir soal dengan kategori cukup.

3.9.4. Uji Tingkat Kesukaran

Sebuah soal dianggap baik apabila tingkat kesulitannya seimbang, artinya soal tersebut tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus taraf kesukaran untuk menilai tingkat kesulitan masing-masing butir soal, sebagaimana dijelaskan oleh (Arikunto, 2018).

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 12. Klasifikasi Uji Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Nomor Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15	Sedang	9
1	Mudah	1

Sumber: (Analisis Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 10 butir soal terdapat 9 butir soal dengan kategori sedang dan 1 butir soal dengan kategori mudah.

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1. Keterlaksanaan Media Audio Visual

Analisis data digunakan untuk melihat pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar. Selama proses pembelajaran, peneliti di bantu oleh rekan sejawat sebagai observer untuk mengamati keterlaksanaan media *audio visual* selama pembelajaran berlangsung, dengan memberikan rentang nilai 1-5 pada lembar observasi. Perhitungan presentase pada lembar observasi keterlaksanaan media *audio visual* dengan rumus berikut (Muttaqin dan Azmi, 2020).

$$P = \frac{\text{Nilai Keterlaksanaan Media}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Adapun klasifikasi hasil nilai keterlaksanaan media *audio visual* sebagai berikut.

Tabel 14. Klasifikasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Presentase Keterlaksanaan (%)	Kategori
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto, 2018).

3.10.2. Peningkatan Hasil Belajar (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan adalah dengan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut bertujuan untuk melihat apakah penggunaan suatu perlakuan dapat dikatakan efektif atau tidak. Uji *N-Gain* dilakukan dengan rumus berikut.

$$NGain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Terdapat kriteria pada hasil uji *N-Gain* yaitu sebagai berikut.

Tabel 15. Kriteria Uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: (Sukarelawan dkk., 2024)

3.11. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas dibantu dengan program SPSS 27 untuk mendapatkan nilai uji *Shapiro-wilk*. Kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Langkah-langkah uji normalitas melalui program SPSS adalah sebagai berikut.

- a. Langkah 1: Siapkan Data
 - a) Berilah label *Pretest* dan label *Posttest*
- b. Langkah 2: Jalankan Analisis Uji Normalitas
 - a) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik “*Descriptive Statistics*” lalu klik “*Explore*”
 - b) Pindahkan nilai *pretest* dan *posttest* ke kolom “*Dependent List*”
 - c) Klik “*Plots*” lalu centang “*Normality plots with test*”, kemudian klik “*continue*” lalu klik “*ok*”
 - d) Tabel “*Test of Normality*” bagian “*Shapiro Wilk*” pada bagian “*Sig.*”

3.12. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji t pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 27. Langkah-langkah uji t melalui program SPSS versi 27 adalah sebagai berikut.

- a. Langkah 1: Siapkan Data
 - a) Masukkan data variabel X = nilai *pretest*
 - b) Masukkan data variabel Y = nilai *posttest*
- b. Langkah 2: Jalankan Analisis Uji *Independet Sample T-Test*
 - a) Pilih menu *analyze*, kemudian *compare means*, dan klik *paired sample t test*.
 - b) Masukkan nilai *posttest* ke kolom *variable 1* dan nilai *posttest* ke kolom *variable 2*.
 - c) Klik *continue* lalu *Ok*.

Berdasarkan hasil perhitungan melalui program SPSS 27 yang akan diperoleh nilai *P-value*, Sesuai pendapat Arikunto (2020), dengan taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05 dengan keputusan apabila $P\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,66, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,33, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,67. Hasil analisis data melalui uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi $<,001$ yang berarti $<,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel media *audio visual* (X) dan variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y). Ini menunjukkan terdapat pengaruh variabel media *audio visual* (X) terhadap variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y). Peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan sebelumnya, maka dapat diajukan beberapa saran yang diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar, khususnya bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam menyimak video pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan memperhatikan tayangan video secara saksama, peserta didik diharapkan mampu memperdalam pemahaman serta meningkatkan daya ingat terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, peserta didik juga dianjurkan untuk lebih berani dalam mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam diskusi guna memperjelas materi yang belum dipahami.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *audio visual* dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Di samping itu, media *audio visual* juga dapat mendorong keaktifan peserta didik, membantu mengatasi rasa kurang percaya diri, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh serta memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, termasuk media *audio visual* dan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan tersebut bertujuan untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran yang optimal, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mampu menghasilkan kualitas *output* pendidikan yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kajian yang berkaitan dengan pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan materi, menggunakan populasi yang berbeda, maupun mengombinasikan media *audio visual* dengan metode pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan komprehensif.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman, pengetahuan baru, serta wawasan yang berharga bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik di tingkat sekolah dasar.

Pengalaman ini diharapkan dapat menjadi bekal dalam meningkatkan kualitas diri, khususnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan inovatif di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. W., Hidayat, dan Arifin. 2022. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas V SDN 01 Pajo. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 3 (2), 160–167.
<https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.200>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., dan Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang: Gowa.
- Alfianti, E., dan Kartikasari, W. 2023. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3 / 77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134.
<https://jurnal.pgsd.unipol.ac.id/index.php/home> Email:
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., dan Sayekti, S. P. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu> Vol.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Ketiga. Jakarta: Bumi Aksara
- Asril, Jaenam, Syahrizal, Armalena, dan Yuherman. 2023. Peningkatan Nilai-Nilai Demokrasi dan Nasionalisme pada Mahasiswa melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1300–1309.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25109>
- Bobii, F., Sari, Y. I., dan Sakdiyah, S. H. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 10(2), 168–176.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPIG/>
- Bunjamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. UPT Uhamka Press: Kebayoran Baru
- Cahyani, A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 2 Talesan dengan Penerapan Model Pembelajaran PJBL melalui Media Diodrama. *Jurnal Jarlitbang Pendidikan*, 9 (2), 137-144.

- Citriadin, Y. 2019. *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram: Jempong Baru Sekarbela Mataram.
- Yunitasari, P., dan Abdul, H. 2020. *Pendidikan Pancasila Filosofis dan Dasar Negara*. Universitas Hamzanwadi Press: Lombok Timur.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., dan Putri, R. F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP / MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>.
- Harahap, T. F., dan Hsb, Z. E. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 291-301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83-99. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, dan P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group: Klaten.
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada: Depok
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. edu Publisher.
- Kejarcita. 2025. *Menghormati Perbedaan Budaya dan Agama dalam Kehidupan Sehari-hari Pendidikan Pancasila SD*. Youtube. <https://youtu.be/7WYCT4f5nSw?si=3c2sDtTczNdrjfRr>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., dan Wijaya, S. 2022. Pengaruh Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* , 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313/http>
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., dan Rofiq, M. H. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38.
- Lestari, S. O., dan Kurnia, H. 2022. Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25-32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>

- Makki, M. I., dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing: Lekoh Barat Bangkes Kadur Pamekasan
- Mana, L. H. A. 2025. *Media Pembelajaran*. CV Dunia Penerbitan Buku: Padang.
- Mahadiansar, M. S., 2023. *Pendidikan Pancasila*. Pustaka Aksara: Surabaya.
- Muttaqin, M. Z. H., dan Azmi, I. 2020. Penerapan Problem Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Mia Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang Tahun Pelajaran 2014/2015 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 101–120. <https://doi.org/10.55681/jige.v1i2.44>
- Nurchayanti, R. M., dan Tirtoni, F. 2023. Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/31424>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 171–187.
- Oknaryana, dan Irfan, O. 2022. Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 261–270. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM: Makassar
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., dan Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: Depok
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., dan Herlambang, Y. T. 2024. Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Raihan, M. D., Maksum, A., dan Marini, A. 2023. Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Multikultural. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 770–781. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2762>

- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., dan Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. CV. Eureka Media Aksara: Purbalingga
- Hrp, A. N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta.
- Setiawan, M. N. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia: Ponorogo.
- Simamora, M. S., dan Sitorus, H. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ronatama. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 24-34. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.959>.
- Siswanto, M. A., dan Susanto, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522–531. <https://doi.org/10.29210/30032101000>
- Sitompul, B. 2022. Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., dan Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking*. Edisi Pertama. Suryacahya: Yogyakarta.
- Sulistio, A. C., & Mustofa, T. A. 2024. Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797–1808. 1798 <https://jurnaldidaktika.org>
- Syafei, I. 2025. *Media Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Syamsudin, M., Munthoha, Pramono, K., Akhwan, M., dan Ruhiatudin, B. 2009. *Pendidikan Pancasila*. Total Media; Yogyakarta
- Winarti, dan Istiyono, E. 2020. *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Widya Sari Press Salatiga: Salatiga.

- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., dan Fujianita, S. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., dan Putri, K. 2023. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., dan Amin, M. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3) , 232–238. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Yusra, S. A. Z., Qotrunnida, I. N., Rivera, J. R., Fikri, M. S., Huzairah, N., dan Supriyono, S. 2024. Persepsi Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 726–732. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2045>