

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn  
SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



oleh:

**Avirsa Iga Basrika**

NIM: 1703096033

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Avirsa Iga Basrika

NIM : 1703096033

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL  
AKHLAQIYAH**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 7 Desember 2022

Pembuat Pernyataan



Avirsa Iga Basrika

NIM 1703096033



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

## PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:


Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah  
Nama : Avirsa Iga Basrika  
NIM : 1703096033  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.


Semarang, 22 Desember 2022

### DEWAN PENGUJI

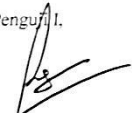
Ketua,

  
**Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd**  
NIP. 197601302005012001

Sekretaris,

  
**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**  
NIP. 196112051993032001

Penguji I,

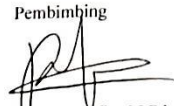
  
**Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag**  
NIP. 196912201995031001



Penguji II,

  
**Arsan Shanie, M.Pd**  
NIP. 199006262019031015

Pembimbing

  
**Mohamad Rofiq, M.Pd**  
NIP. 199101152019031013

**NOTA DINAS**

Semarang, 07 Desember 2022

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum. wr.wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah  
Nama : Avirsa Iga Basrika  
NIM : 1703096033  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang *Munaqosyah. Wassalamu'alaikum. wr.wb.*

Pembimbing,



**Mohammad Rofiq, M.Pd**  
NIP. 199101152019031013

## ABSTRAK

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah  
Penulis : Avirsa Iga Basrika  
NIM : 1703096033

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel audio visual dengan variabel hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Hipotesis yang diajukan adalah diduga bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media audio visual dengan hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Sedangkan sampel yang diambil yaitu kelas IV B yang berjumlah 25 Siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Instrumen yang digunakan berupa soal pretest dan posttest keragaman budaya Indonesia. Perhitungan pada penelitian ini dibantu oleh program komputer SPSS versi 25 for windows.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) sebanyak 25 siswa yang melakukan pretest mendapatkan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah sebesar 20. Dan setelah mendapatkan perlakuan posttest mendapatkan nilai tertinggi 100 dan terendah 68. (2) nilai signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,005 yang artinya  $H_a$  di terima dan  $H_0$  di tolak sehingga terdapat pengaruh antara variabel audio visual dengan variabel hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Dimana terdapat pengaruh positif dan signifikan.

**Kata kunci:** Audio visual, Hasil Belajar PPKn

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**  
Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K  
Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

**1. Konsonan**

No.	Arab	Latin
1	ا	tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	ṡ
5	ج	j
6	ح	ḥ
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	ẓ
10	ر	r
11	ز	z
12	س	s
13	ش	sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No.	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
21	ك	k
22	ل	l
23	م	m
24	ن	n
25	و	w
26	ه	h
27	ء	’
28	ي	y

**2. Vokal Pendek**

... = a	كَتَبَ	kataba
... = i	سُئِلَ	su’ila
... = u	يَذْهَبُ	yazhabu

**3. Vokal Panjang**

... = ā	قَالَ	qāla
... = ī	قِيلَ	qīla
... = ū	يَقُولُ	yaqūlu

**4. Diftong**

أَيَّ = ai	كَيْفَ	kaifa
أَوْ = au	حَوْلَ	ḥaula

**Catatan:**

Kata sandang [al-] pada bacaan syamsiyyah atau qamariyyah ditulis [al-] secara konsisten supaya selaras dengan teks Arabnya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq hidayah dan ridhoNya, serta kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi. Shalawat dan salam semoga terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengatur umatnya dari zaman jahiliyah sampai zaman terangnya kebenaran dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian, arahan, motivasi,

dan semangat selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing, Mohammad Rofiq, M.Pd., yang telah meluangkan waktu, tenaga, motivasi, dan fikirannya untuk selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Wali dosen, Nur Khikmah, M.Pd., yang telah memberikan nasihat dan arahan kepada penulis dalam menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
7. Dosen, pegawai, dan seluruh jajaran civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
8. Kepala Madrasah MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang, Rif'an Ulil Huda, M.Pd., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Basari dan Ibu Tri Sariningsih yang selalu memberikan dukungan berupa motivasi, doa dan kasih sayang yang memacu penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.



10. Seluruh teman seperjuangan PGMI angkatan 2017, khususnya kelas PGMI A yang selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman- teman karibku selama perkuliahan Sisilia Rizki A, Muhammad Fakhri, Laily Rahmawati, Novita Rahmaniyah yang telah menemani masa-masa perkuliahan. Terima kasih sudah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini terima kasih kalian.
12. Teman-teman Vabella Dwi C, Julian Mega S. Terima kasih sudah memotivasi dan memberi dukungan untuk penulis.
13. Tidak lupa penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah berjuang, bertahan, memaafkan, menerima, dan tidak menyerah sampai sekarang ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan kemampuan dalam menyusun penulisan skripsi ini. Maka, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan. Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Terima Kasih

Semarang, 19 November 2022

Penulis,

**Avirsa Iga Basrika**

NIM. 1703096033

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8

### **BAB II METODE PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DAN HASIL BELAJAR PPKn**

A. Konsep Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media .....	11
2. Pengertian Pembelajaran.....	16
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	20
B. Konsep Media Pembelajaran Audio Visual.....	24
1. Pengertian Media Audio Visual .....	24
2. Langkah-langkah penggunaan Media Audio Visual	26
3. Kelebihan Pembelajaran Media Audio Visual .....	28
C. Konsep Hasil Belajar .....	31
1. Pengertian Hasil Belajar.....	31
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	32
D. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) .....	34
1. Pengertian PPKn .....	34
2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	35

3. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	37
E. Kajian Pustaka Relevan .....	38
F. Rumusan Hipotesis .....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
D. Teknik Pengumpulan Data .....	45
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	47
F. Variabel dan Indikator Penelitian.....	48
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	50
H. Teknik Analisis Data.....	56

### **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Deskripsi Data.....	59
B. Analisis Data.....	64
C. Pembahasan .....	67
D. Keterbatasan Penelitian.....	69

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71
C. Penutup .....	72

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrumen Tes .....	48
Tabel 3.2	Uji Validitas soal 1- .....	51
Tabel 3.3	Hasil Validitas Uji Coba .....	52
Tabel 3.4	Harga Reliabilitas Uji Coba .....	53
Tabel 3.5	Hasil Tingkat Kesukaran Uji Coba .....	54
Tabel 3.6	Kriteria Daya Pembeda .....	56
Tabel 4.1	Nilai Pretest dan Posttest.....	62
Tabel 4.2	Nilai ketuntasan KKM .....	63
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest .....	65
Tabel 4.4	Uji Hipotesis .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Uji Normalitas .....	66
--	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara harfiah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, untuk mewujudkan tercapainya perubahan tingkah laku, budi pekerti, keterampilan dan kepintaran secara intelektual, emosional dan spiritual. Pendidikan berasal dari kata didik, mendidik berarti memelihara dan membentuk latihan.<sup>1</sup>

Undang-undang No. 20 tahun 2003 bab II menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karna adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah

---

<sup>1</sup> Dwi Prasetya Danarjati. dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm.3

<sup>2</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm, 6 (diakses pada 20 Desember 2021)

adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketarampilan atau sikapnya.<sup>3</sup>

Dalam proses belajar melalui bermacam-macam aktivitas seperti mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Aktivitas ini merupakan prinsip atas dasar yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Siswa diberikan pengetahuan maupun pengalaman untuk menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencari sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya. Dalam proses pembelajaran ini memunculkan interaksi antara guru dengan siswa. Melalui interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara sesama membuat proses belajar mengajar akan menimbulkan perubahan dalam salah satu aspek tingkah laku yang berdampak pada kualitas mutu pendidikan.

Kualitas dan mutu pendidikan bergantung kepada proses belajar mengajar oleh siswa dan guru. Hal ini membuat guru dan siswa berperan penting akan kualitas dan mutu pendidikan. Pengukuran pencapaian kualitas dan mutu pendidikan dituangkan dalam prestasi belajar siswa. Selanjutnya prestasi belajar siswa diwujudkan dalam prestasi akademik yang diukur melalui hasil belajar. Menurut Wina mengatakan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013) hlm.1

tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru merancang kegiatan pembelajaran termasuk metode, media belajar, model, strategi belajar. Instrument dan lain-lain yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>4</sup>

Pada hakikatnya, kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.<sup>5</sup>

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Indonesia, upaya peningkatan mutu pendidikan oleh pemerintah dan lembaga pendidikan senantiasa terus dilakukan secara menyeluruh. Pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk perkembangan dan kemajuan

---

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hlm. 13

<sup>5</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: 1997) hlm.



untuk Indonesia. Suatu pendidikan akan dipandang sangat bermutu dan bermakna apabila pendidikan itu berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Dengan demikian pendidikan harus dirancang agar membuat pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik dapat merangsang dan tertantang dalam pengembangan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuan peserta didik. Apabila siswa belajar dengan suasana menyenangkan tentu akan berpengaruh pada hasil belajarnya.<sup>6</sup>

Tujuan Pendidikan Dasar dapat tercapai dengan baik apabila dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga akan berdampak pada pemerolehan hasil belajar yang tinggi bagi peserta didik. Hasil belajar ini diperoleh peserta didik dengan menempuh beberapa mata pelajaran yang ada pada jenjang Pendidikan Dasar. Ada beberapa mata pelajaran yang harus siswa tempuh pada jenjang Pendidikan Dasar seperti salah satunya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan peserta didik untuk bersikap disiplin, bertanggung jawab, memiliki kepribadian

---

<sup>6</sup> Firly Nurmala. dkk, *Peningkatan Pemahaman Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, Dan Budaya Di Indonesia Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Audio-Visual*, Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara. Volume 11, No. 2, Januari 2020. hlm.172 (diakses pada 20 Desember 2021)

yang luhur, menjunjung tinggi hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warga negara suatu negara, hak dan kewajiban warga Negara, serta konsep sistem pemerintahan suatu negara yang dijalankan oleh warga negara. mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang memfokuskan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik guna membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.<sup>7</sup>

Media audio visual itu sendiri merupakan sebuah media yang menggunakan sesuatu yang berbasis (suara) dan visual (gambar) di dalamnya. Media ini dapat diartikan juga sebuah alat dan juga pengantar yang dimanfaatkan untuk menyebarkan sebuah materi bagi siswa yang dalam penerimaannya menggunakan indera penglihatan dan pendengaran dengan tujuan agar siswa semakin mudah mencerna materi yang telah diberikan sehingga pesan dari materi tersebut dapat diterima dengan baik.

Dapat dinyatakan bahwa media ajar ini dapat diklarifikasikan dalam beberapa bagian, seperti media berbasis suara, gambar, dan media audiovisual. Pada bagian ini,

---

<sup>7</sup> Rahmat. *Dampak media audio visual pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terhadap hasil belajar kelas 3 sd*, Jurnal Pendidikan Dasar FKIP. hlm. 1-2 (diakses pada 17 Desember 2021)

penggunaan media audiovisual lebih dibutuhkan karena keefektifannya.<sup>8</sup>

Fenomena di lapangan, pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku sebagai media pembelajarannya saja. Sedangkan di era sekarang tidak terlalu efektif jika hanya menggunakan metode ceramah saja. Kemudian ditemukan masalah yaitu guru juga belum menciptakan sesuatu yang aktif dalam menyampaikan materi, sehingga banyak siswa yang bosan ketika pembelajaran dimulai. Pada saat pembelajaran dimulai pun masih banyak anak yang tidak fokus dalam menyampaikan materi, masih banyak anak yang sibuk sendiri, bercanda dengan teman sebangku, bahkan bercerita dengan teman lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru MI Miftahul Akhlaqiyah diperoleh informasi bahwa permasalahan pembelajaran PPKn dapat dilihat dari nilai siswa sebagian kecil siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (yang dalam penulisan selanjutnya akan ditulis KKM), KKM pada mata pelajaran PPKn dikelas IV itu sendiri yaitu 70, ada beberapa siswa yang sampai harus diadakan remedial untuk mencukupi nilai KKM. Masalah yang terjadi pada hasil belajar peserta didik adalah peserta didik sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran yang

---

<sup>8</sup> Arif Agus Mujahidin . dkk, *Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Misykat, Volume 06, Nomor 02, Desember 2021, hlm 188-189 (diakses pada 26 November 2022)

disampaikan oleh guru sebab gambaran tentang materi masih abstrak. Guru belum maksimal dalam menggunakan media dalam menyampaikan materi dan lebih cenderung menggunakan buku saja. Sehingga peserta didik masih sulit mencerna intisari materi yang diampaikan guru.<sup>9</sup>

Ada faktor yang menyebabkan peserta didik tidak antusias dan tidak konsentrasi terhadap materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran juga menjadi tidak maksimal. Peserta didik juga lebih menyukai materi dengan media yang menarik perhatian siswa, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia MI adalah media audio visual. Media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dapat menarik perhatian sehingga memunculkan rasa ingin tahu akan informasi yang akan tersampaikan. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu unsur suara dan gambar. Dengan penggunaan media tersebut diharapkan materi cerita dapat tersampaikan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>10</sup>

Berdasarkan pemaparan tentang media audio visual dan hasil belajar di atas, maka dalam hal ini menjadi alasan peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media**

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan guru kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008) hlm. 118

# **Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa kelas IV di MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dan agar penelitian mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti menarik rumusan masalah yakni “apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang”?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak yang berkaitan. Adapun secara garis besar, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat secara teoritik
  - 1) Untuk menambah informasi, wawasan pemikiran dan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran media audio visual terhadap hasil belajar PPKn di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.
  - 2) Sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya.
- b. Manfaat secara praktis
  - 1) Bagi peneliti  
Penelitian ini memberikan wawasan tentang pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa.
  - 2) Bagi Pendidik
    - a) Adanya inovasi model pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran audio visual
    - b) guru dapat lebih mengoptimalkan waktu dalam pembelajaran
    - c) guru akan termotivasi untuk mengembangkan potensi kemampuan dirinya dalam menerapkan metode pembelajaran
  - 3) Bagi Lembaga Pendidikan
    - a) Memberikan masukan dan bahan acuan untuk menanamkan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.
    - b) penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka

memperbaiki sistem pembelajaran khususnya dan memajukan program sekolah pada umumnya.

## BAB II

### METODE PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DAN HASIL BELAJAR PPKn

#### A. Konsep Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Suranto menyatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Trini Prastati (2005) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.<sup>1</sup> Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan tentang media, diantaranya surat An-Naml ayat 29:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓآءِ إِنِّيٓ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ

Artinya: Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. surat An-Naml ayat 30

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Artinya: Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang."<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Joni Purwono. dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal FKIP UNS, Vol 2 No 2, 2014, hlm 128 (diakses pada 25 Maret 2022)

<sup>2</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an An-Naml dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Publishing & distributng, 2014) hlm. 231



Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.<sup>4</sup>

Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi,

---

<sup>3</sup>Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*, Jurnal Istiqra', Vol V No 2, 2018, hlm 104 (diakses pada 25 maret 2022)

<sup>4</sup>Asmariansi, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016, hlm 27 (diakses pada 26 November 2022)

diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>5</sup>

Pengertian media, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup>

Ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian media yang dikutip Rita Kurnia menyatakan bahwa :

a. Gagne

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

---

<sup>5</sup> Muhson Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, hlm 3 (diakses pada 26 November 2022)

<sup>6</sup> Asmariyani, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016, hlm 28 (diakses pada 26 November 2022)

- b. Schram  
Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.
- c. Briggs  
Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.
- d. Gerlach & Ely  
Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- e. AECT (*Association Of Education And Communication Thecnology*)  
Memberikan batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- f. Fleming  
Media adalah penyebab alat turut campur tangan dalam dua pihak atau mendamaikan.
- g. Heinich dkk  
Mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengatur formasi antara sumber dan penerima.

h. Hamidjodo Dalam Latuheru

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide gagasan atau pendapat yang akan sampai kepada penerima yang dituju.<sup>7</sup>

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.<sup>8</sup>

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

---

<sup>7</sup>Asmariyani, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016, hlm 27-28 (diakses pada 26 November 2022)

<sup>8</sup> Mahnun Nunu, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012, hlm 28 (diakses pada 26 November 2022)

Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.<sup>9</sup>

Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Pengertian pembelajaran menurut ketentuan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, Tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan

---

<sup>9</sup>Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No 2, 2018, hlm 103 (diakses pada 25 maret 2022)

pendidikan. a. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. b. Pengertian tersebut menekankan pada proses pendewasaan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta menyampaikan materi (transfer of knowledge), tetapi lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (transfer of value) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa.<sup>10</sup>

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa diartikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.<sup>11</sup>

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (event of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan Konsep

---

<sup>10</sup>Askhabul Kirom, *Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*, Jurnal al-Murabbi, Volume 3, Nomor 1, Desember 2017, hlm 70 ( diakses pada 27 November 2022)

<sup>11</sup>Sugeng Widodo, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018) hlm 1-2

Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Menurut Gagne menjelaskan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yang mempengaruhi belajar siswa adalah keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Termasuk faktor jasmani/aspek fisiologis seperti tonus (tegangan otot), kebugaran tubuh siswa, faktor rohaniah/faktor psikologis seperti motivasi, tingkat kecerdasan, bakat dan sikap siswa. Faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial, termasuk faktor sosial seperti guru dan teman-teman sekolah, faktor non sosial seperti gedung sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan keluarga, cuaca dan waktu belajar yang digunakan.<sup>12</sup>

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu interaksi antar guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan adanya kegiatan komunikasi. Komunikasi tersebut timbul karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang tujuan hubungan itu akan mempengaruhi perubahan

---

<sup>12</sup>Sunhaji, *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2 November 2014 , hlm 32-33 (diakses pada 27 November 2022)

intelektual, watak serta sosial dan hubungan tersebut didasarkan pada hubungan yang bersifat mendidik.<sup>13</sup>

M Sobry Sutikno mengemukakan bahwa pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan pendidik agar terjadi proses belajar pada masing-masing peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran. Sedangkan Muhaimin mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik dimana dalam upaya tersebut terdapat aktifitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil belajar yang diinginkan.<sup>14</sup>

Namun jika dilihat secara umum, pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengertian ini menunjukkan bahwa ada beberapa unsur yang dapat berperan dalam mempengaruhi keberhasilan sebuah pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan belajar dan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menunjukkan sebuah perubahan sebagai hasil dari proses belajar. Hasil ini bisa berupa perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik, kecakapan atau kebiasaan. Peserta didik yang telah mengalami proses belajar, akan

---

<sup>13</sup> Kompri, *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta : Media Akademi, 2017) hlm 119

<sup>14</sup>Nur Salim, *Manajemen Belajar & Pembelajaran* , (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018) hlm 55



merasa bahagia karena mendapatkan pengetahuan dan perubahan perilaku sebagai peningkatan keterampilan.<sup>15</sup>

### **3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

a. Penyampaian materi dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar.

---

<sup>15</sup> Nur Salim, *Manajemen Belajar & Pembelajaran, ....* hlm 57

Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

d. Efisiensi waktu dan tenaga.

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana

matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi

waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar di luar lingkungan sekolah.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi 1 No 4, 2014, hlm 114-115 (diakses pada 25 Maret 2022)

## **B. Konsep Media Pembelajaran Audio Visual**

### **1. Pengertian Media Audio Visual**

Media audio visual adalah satu rangkaian dari tiga buah kata, yang mana setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri sehingga ketika digabungkan dapat membentuk suatu makna yang mudah dipahami. Sebelum mengetahui lebih lanjut arti dari media audiovisual, terlebih dahulu kita ketahui arti dari kata media, audio, dan visualnya. Menurut KBBI arti kata media berarti sebuah alat.<sup>17</sup>

Menurut Gerlach dan Elly dalam Arsyad (2000: 3) “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”<sup>18</sup>.

Menurut Wina Sanjaya Media audio- visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan

---

<sup>17</sup> Arif Agus Mujahidin, dkk , *Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Misykat, Volume 06, Nomor 02, Desember 2021, hlm 187 (diakses pada 27 November 2022)

<sup>18</sup> Suwanto WA. dkk. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn*, Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

sebagainya.<sup>19</sup> Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Sesuai dengan namanya, media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara.<sup>20</sup>

Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan

---

<sup>19</sup> Joni Purwono. dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal FKIP UNS, Vol 2 No 2, 2014, hlm 130 (diakses pada 25 Maret 2022)

<sup>20</sup> Novika Dian Pancasari Gabriela, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal pendidika Guru Sekolah Dasar, Vol 2 No 1, 2021, hlm 105 (diakses pada 25 Maret 2022).

perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.<sup>21</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media Audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Media pembelajaran dapat dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

a. Teknologi Cetak

Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.

b. Teknologi Audio-visual

Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d. Teknologi Gabungan

---

<sup>21</sup> Asmariansi, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016, hlm 27 (diakses pada 26 November 2022)

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.<sup>22</sup>

## **2. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual**

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru terkait penggunaan media audio visual sebagai berikut:

### **a. Persiapan**

Langkah persiapan ini meliputi persiapan bagi guru dan peserta didik. Guru menetapkan bahwa penggunaan media audio visual ini dalam rangka pendidikan, siswapun harus dipersiapkan untuk menerima program yang akan disajikan agar mereka sudah dalam keadaan siap untuk mengetahui apa yang akan disajikan, bagaimana disajikannya dan pengalaman apa saja yang akan mereka peroleh.<sup>23</sup>

### **b. Pelaksanaan**

Pada langkah pelaksanaan ini peserta didik melihat, mendengar, dan mengikuti dengan seksama tayangan yang berlangsung dalam layar LCD proyektor. Tingkat kematangan dan minat peserta didik biasanya sangat mempengaruhi dalam teknik penerimaan. Guru sebagai pemimpin pelaksanaan dapat

---

<sup>22</sup> Joni Purwono. dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal FKIP UNS, Vol 2 No 2, 2014, hlm 129-130 (diakses pada 25 Maret 2022)

<sup>23</sup> Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, (Vol. 2, No. 2, 2014), hlm. 9-10



membuat catatan-catatan sketsa yang diperlukan untuk perbaikan di kemudian hari.

c. Lanjutan

Langkah lanjutan dilaksanakan dalam bentuk diskusi kelas. Guru dan peserta didik berdiskusi terkait penggunaan media audio visual yang telah ditayangkan dengan bantuan LCD proyektor. Peserta didik dapat menyampaikan perasaannya terkait pengalaman belajar mereka menggunakan media audio visual.<sup>24</sup>

### 3. Kelebihan Media Audio Visual

Media audio dalam pembelajaran memiliki kelebihan. Kelebihan media audio adalah :

- a. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerak yang ditunjukkan itu dapat berupa rangsangan yang serasi, atau berupa respon yang diharapkan dan siswa. Umpamanya: program pendek (vignette) yang memperlihatkan interaksi orang-orang. Dengan melihat program ini siswa dapat melihat apa yang “harus atau jangan” dilakukan.
- b. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi. Caranya adalah dengan jalan merekam kegiatan yang terpilih, misalnya saja kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan

---

<sup>24</sup> Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, (Vol. 2, No. 2, 2014), hlm. 10.

interpersonal, seperti teknik mewawancarai, memimpin sidang, memberi ceramah dan sebagainya. Semua ini dimaksudkan untuk memantapkan penguasaan siswa terhadap suatu keterampilan sebelum terjun ke dalam arena yang sebenarnya.

- c. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu. Beberapa jenis efek visual yang bisa didapat dengan video antara lain: penyingkatan/perpanjangan waktu, gambaran dari beberapa kejadian yang berlangsung bersamaan “split/multiple screen image” (pada layar terlihat dua atau lebih kejadian), perpindahan yang lembut dari satu gambar atau babak ke gambar atau babak berikutnya, dan penjelasan gerak (diperlambat atau dipercepat).
- d. Anda akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk, buku teks, alat atau benda lain yang biasanya untuk di lapangan.
- e. Informasi yang dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda, dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas, dengan jalan menempatkan monitor (pesawat televisi) di kelas-kelas.
- f. Suatu kegiatan belajar mandiri di mana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang. Rancangan kegiatan yang mandiri ini biasanya dilengkapi atau

dikombinasikan dengan bantuan komputer atau bahan cetakan.<sup>25</sup>

Adapun pendapat lain tentang kelebihan dari media audio-visual antara lain:

- a. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- b. Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
- c. Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata, bunyi dan arti dari kata/bunyi itu.
- d. Sangat tepat untuk mengajarkan musik dan bahasa, laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih listening.
- e. Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.
- f. Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru atau orang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik.
- g. Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar, kedalam kelas sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang aktual dan dengan demikian dapat

---

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah dkk, *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3*, Jurnal Pendidikan dan Dakwah Vol.3 No. 2 tahun 2021 ( Diakses pada 27 September 2022)

memberikan suasana kesegaran pada sebagian topik yang dibahas.<sup>26</sup>

## **C. Konsep Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Hasil belajar yaitu bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Howard Kingsley sendiri membagi 3 macam hasil belajar:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita.

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

---

<sup>26</sup> Ernanida, *Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI*, jurnal pendidikan islam Vol. 2 No 1 2019 (diakses 27 September 2022)

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.<sup>27</sup>

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya yang meliputi:

### **a. Metode mengajar.**

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.

### **b. Kurikulum.**

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah

---

<sup>27</sup>Sulastridkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1, hlm. 92 ( Diakses pada 27 Maret 2022)

menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

c. Relasi guru dengan siswa.

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.

d. Relasi siswa dengan siswa.

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.

e. Disiplin sekolah.

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. Hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.<sup>28</sup>

f. Media

Penggunaan media selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap

---

<sup>28</sup> Sulastri.dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, ...* hlm. 93 (diakses pada 27 Maret 2022)

pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media juga sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung<sup>29</sup>

## **D. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)**

### **1. Pengertian PPKn**

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus-penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut Soemantri, adalah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara

---

<sup>29</sup>Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik* , Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hlm 587 (diakses pada 30 November 2022)

sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.

Sedangkan menurut Aziz Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PPKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.<sup>30</sup>

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Secara keseluruhan pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai dan akhlak setiap warga negara dalam Pancasila, nilai dan norma Undang-

---

<sup>30</sup> Ina Magdalena, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*, Jurnal Pendidikan dan Sains, Vol 2 No 3, 2020 hlm 42-43 (diakses pada 27 Maret 2022)



Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen pada persatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, secara sadar dan sistematis, sesuai dengan perkembangan dan psikologi serta latar belakang kehidupannya, mendorong siswa untuk mempelajari seluruh kehidupan demokrasi, yaitu belajar demokrasi, belajar dalam iklim, dan menegakkan demokrasi melalui pembelajaran dan Menurut kurikulum Center, PPKn bertujuan untuk menyediakan kemampuan sebagai berikut:

- a. Pikirkan secara kritis, rasional dan kreatif tentang masalah kewarganegaraan.
- b. Berkualitas tinggi, berpartisipasi secara bertanggung jawab, dan bertindak bijak dalam kegiatan kemasyarakatan, nasional, dan kenegaraan.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis, membentuk diri Anda dengan karakter bangsa Indonesia, dan memungkinkan mereka untuk hidup bersama negara lain.
- d. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi langsung atau tidak langsung dengan negara lain di dunia.

Menurut Ahmad Sanusi, Cholisin mengemukakan bahwa biasanya tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- a. Hidup kita dijamin oleh Konstitusi.
- b. Menurut pembudayaan nasional yang diatur oleh konstitusi.

- c. Tingkatkan kesadaran sipil melalui pendidikan dan pertukaran politik.
- d. Mendidik warga negara yang bertanggung jawab.
- e. Latihan demokrasi.
- f. Berpartisipasi aktif dalam urusan publik.
- g. Sekolah berfungsi sebagai laboratorium demokrasi.
- h. Prosedur pengambilan keputusan.
- i. Latihan kepemimpinan.
- j. Pengawasan demokratis terhadap badan eksekutif dan legislatif.
- k. Mempromosikan pemahaman dan kerjasama internasional.<sup>31</sup>

### **3. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Menurut Mubarakah mengemukakan bahwa adapun Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

- a. Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara.
- b. Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.
- c. Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas.

---

<sup>31</sup>Muhamad Fikri Zulfikar. dkk, *Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*, Jurnal Pekan, Vol 6 No 1, 2021, hlm 108-109 (diakses pada 27 Maret 2022)

- d. Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.<sup>32</sup>

## E. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan uraian singkat tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis, sehingga diketahui secara jelas posisi dan kontribusi peneliti. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai dasar outentik tentang keaslian penelitian. Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah” Namun ada beberapa karya yang cukup berkaitan diantaranya:

1. Skripsi yang berjudul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA MI Daarul Aitam Palembang yang ditulis oleh Fatimah mahasiswa PGMI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa a. Adanya peningkatan hasil belajar pada materi IPA setelah adanya penerapan media pembelajaran audio visual siswa kelas V MI Daarul Aitam Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh  $t_{tabel}$  adalah 2,66 dimana

---

<sup>32</sup>Ina Magdalena, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang*, Jurnal Pendidikan dan Sains, Vol 2 No 3, 2020 hlm 424 (diakses pada 27 Maret 2022)

terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di MI Daarul Aitam Palembang. Dalam penelitian tersebut, memiliki kesamaan dalam hal penelitian tentang pengaruh audio visual dalam lingkup sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. Namun hal yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut fokus terhadap mata pelajaran IPA kelas V sedangkan penelitian ini fokus dengan mata pelajaran PPKn kelas IV.<sup>33</sup>

2. Jurnal Novika Dian Pancasari Gabriela, dkk yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian selisih tertinggi yaitu 23,2 dan selisih terendah yaitu 1,76. Dalam penelitian tersebut, memiliki kesamaan dalam hal penelitian pengaruh media audio visual. Namun hal yang membedakan adalah penelitian tersebut menggunakan kelas eksperimen dan kontrol sedangkan penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen dan uji coba.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Fatimah, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA MI Daarul Aitam Palembang*, Skripsi, (Palembang: Universitas Raden Fatah Palembang, 2018)

<sup>34</sup> Novika Dian Pancasari Gabriela, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 2– No. 1 2021 hlm 104-113

3. Jurnal Sigit Vebrianto Susilo yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”. Jurnal ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual dan tanpa menggunakan media Audio Visual siswa kelas V SD Negeri Leuwikidang 1 Dengan nilai signifikansi sebesar 0,003. Dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dalam pengaruh media audio visual pada siswa SD/MI. Namun hal yang membedakannya adalah penelitian tersebut fokus dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, sedangkan penelitian ini fokus dengan mata pelajaran PPKn kelas IV.<sup>35</sup>
4. Jurnal Ni Nyoman Krismasari Dewi, dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia” diperoleh bahwa terdapat pengaruh keterampilan menulis deskripsi kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus V Mengwi Tahun ajaran 2018/2019 dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $6,225 > 2,000$ . Dalam penelitian

---

<sup>35</sup> Sigit Vebrianto Susilo, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 6 No 2, Juli 2020 hlm 108-113

tersebut memiliki kesamaan yaitu penelitian yang menggunakan media audio visual. Namun hal yang membedakannya adalah penelitian tersebut fokus dengan keterampilan menulis Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini fokus terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn.<sup>36</sup>

5. Jurnal Darda Abdullah Sjam, dkk yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sdn 066 Halimun Bandung” Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 066 Halimun Bandung Hasil analisis data statistika pun membuktikan bahwa  $t_{hitung} 3.214 > t_{tabel} 2.045$ . dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu penelitian fokus terhadap pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Namun ada hal yang membedakannya yaitu penelitian tersebut difokuskan untuk siswa kelas V sedangkan penelitian ini difokuskan untuk kelas IV.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Ni Nyoman Krismasari dewi, *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*, Jurnal Of Education Technology Vol.3 No. 4 2019

<sup>37</sup> Darda Abdullah Sjam, dkk, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sdn 066 Halimun Bandung*, Jurnal Pendidikan 2020, hlm 112

## F. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>38</sup> Hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dengan jawaban yang dibuat oleh peneliti dari problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitiannya.<sup>39</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah “ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang”.

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 96.

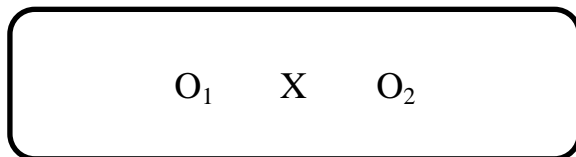
<sup>39</sup> Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 162

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode yang dijalankan dengan menggunakan suatu perlakuan (treatment) tertentu. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest design.<sup>1</sup> Desain eksperimen yang digunakan adalah One-Grup-pretest-Postest. dalam kegiatan penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.<sup>2</sup> Model yang digunakan sebagai berikut:



Keterangan :

O<sub>1</sub>: Pretest

X : Treatment atau perlakuan

O<sub>2</sub>: Posttest

---

<sup>1</sup> Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 76

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 16.



## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Akhlaqiyah Jl. Beringin Raya No. 23 Tambak Aji Kota Semarang Jawa Tengah

### 2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian yaitu pada 19 Agustus – 31 Oktober 2022

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup>

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang Jawa Tengah.

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Margono, sampel adalah sebagian dari populasi sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 80

Semarang yang terdiri dari kelas 25 siswa kelas IV A dan 25 siswa kelas IV B.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>4</sup> Sampel juga dapat diartikan sebagai sebagian atau wakil dari populasi penelitian. Sampel pada penelitian diambil menggunakan teknik yang disebut teknik sampling. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *cluster sampling* yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek atau sumber data yang akan diteliti sangat luas.<sup>5</sup> Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan kelas IV B MI Miftahul Akhlaqiyah sebagai sampel penelitian ini.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap subjek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dengan observasi kita memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan yang sulit diperoleh dari metode lain. Selain itu, observasi juga dapat berfungsi sebagai eksplorasi, jika peneliti belum memiliki

---

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*,...hlm.  
118

<sup>5</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*,...hlm.  
121

banyak keterangan tentang masalah yang diselidiki.<sup>6</sup> Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati guru dalam mengajar/ memberikan materi, dan juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV.

## 2. Teknik Tes

Tes merupakan instrumen alat atau untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang dengan tujuan yang bermacam-macam sesuai dengan konteksnya seperti evaluasi, diagnosis, seleksi, penempatan dan promosi. Penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja yang terdiri dari dua tahap tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes dilakukan berdasarkan asumsi bahwa manusia mempunyai perbedaan dalam kemampuan, kepribadian, dan perilaku dan bahwa perbedaan tersebut dapat diukur dengan cara tertentu.

Ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam mengembangkan tes pencapaian hasil belajar yaitu:

- a. Menyusun spesifikasi tes, yaitu berisi uraian yang menunjukkan keseluruhan karakteristik yang harus dimiliki suatu tes.
- b. Menulis soal tes
- c. Melakukan uji coba tes
- d. Menganalisis butir soal baik secara kuantitatif maupun kualitatif
- e. Memerbaiki tes
- f. Merakit tes

---

<sup>6</sup> Neni Hasnunudah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Akademi. 2017), hlm. 102

- g. Melaksanakan tes
- h. Menafsirkan hasil tes

### **3. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi berisi data-data dokumen seperti gambar, foto atau berkas catatan yang diperoleh dengan mengambil gambar/foto/ catatan dari tempat penelitian sebagai tanda bukti bahwa telah melakukan kegiatan penelitian. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama nama siswa, dan juga sumber data untuk memperkuat hasil penelitian.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrument Tes**

Instrumen tes yang digunakan untuk menilai kualitas hasil belajar siswa atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes objektif. Penyusunan instrumen tes ini mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) terhadap setiap peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk pretest dan posttest adalah soal yang sama, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi.

**Tabel 3. 1 Instrumen Tes**

Variabel	Indikator	No Butir Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Jml
Keanekaragaman Budaya Indonesia	1. Kemampuan menyebutkan contoh keragaman budaya Indonesia	9, 10, 11, 15, 17, 20, 24,	7	25
	2. Ketepatan menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia	1, 4, 5, 8, 12, 13, 14,	7	
	3. Menjelaskan pakaian adat, rumah adat, makanan khas, lagu dan alat musik	2, 3, 6, 7, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 25,	11	

#### **F. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup> Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas (Independen). Yaitu variabel X dan variabel terikat (Dependen). Yaitu variabel Y.

##### **1. Variabel Bebas atau Independen (X)**

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

---

<sup>7</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, hlm. 39

timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>8</sup> dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual.

Adapun indikator media pembelajaran audio visual yang peneliti gunakan yaitu:

- a. Guru menyiapkan media video yang mampu menyimpan, merekam, melestarikan segala objek pengajaran.
- b. Peserta didik menyimak video materi yang ditampilkan oleh guru.
- c. Guru dapat memperlambat dan memutar ulang sehingga dapat diamati jelas oleh peserta didik.
- d. Peserta didik mendapatkan stimulus dan pengalaman yang sama mengenai materi pembelajaran.

## 2. Variabel Terikat atau Dependen (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>9</sup> Jadi dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat/dependen (Y) adalah hasil belajar siswa mata pelajaran siswa kelas IV dengan materi yang diajarkan yaitu tentang keberagaman budaya Indonesia dengan indikator:

- a. Kemampuan menyebutkan contoh keberagaman budaya Indonesia.
- b. Ketepatan menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia.

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, hlm. 39

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, hlm. 39

- c. Kemampuan menjelaskan contoh keberagaman budaya Indonesia berupa pakaian adat, rumah adat, makanan khas, lagu dan alat musik tradisional.

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Setelah menyusun instrumen penelitian, selanjutnya diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>10</sup>

Analisis validitas digunakan untuk mengetahui keabsahan setiap butir pernyataan dalam soal. Untuk menghitung validitas pada butir kuisisioner dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma_{xy} - (\Sigma_{xy})(\Sigma_y)}{\sqrt{(N\Sigma_{xy^2}) - (\Sigma x)^2(N\Sigma_{xy^2}) - (\Sigma y)^2}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan y  
N : banyak sampel  
 $\Sigma_{xy}$  : jumlah perkalian antara variabel x dan y  
 $\Sigma x^2$  : jumlah dari kuadrat nilai x  
 $\Sigma y^2$  : jumlah dari kuadrat nilai y  
( $\Sigma x^2$ ) : jumlah nilai x kemudian dikuadratkan  
( $\Sigma y^2$ ) : jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

---

<sup>10</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* hlm.121

Selanjutnya nilai  $r_{hitung}$  dikonsultasikan dengan harga kritik  $r_{product\ moment}$ , dengan taraf signifikasikan 5%. Bila nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dikatakan valid. Namun sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak valid.<sup>11</sup> Penghitungan validitas tiap butir instrumen ini dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 25.

Perhitungan dengan bantuan program komputer ini bertujuan untuk mengetahui dengan cepat indeks validitas tiap butir soal yang terdapat dalam instrumen penelitian.

**Tabel 3. 2 Uji Validitas soal 1-25**

Butir Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
2	0,623	0,396	*Valid*
3	0,485	0,396	*Valid*
4	0,562	0,396	*Valid*
5	0,588	0,396	*Valid*
6	0,421	0,396	*Valid*
7	0,623	0,396	*Valid*
8	0,536	0,396	*Valid*
9	0,673	0,396	*Valid*
10	0,510	0,396	*Valid*
11	0,537	0,396	*Valid*
12	0,562	0,396	*Valid*
13	0,408	0,396	*Valid*
14	0,543	0,396	*Valid*
15	0,562	0,396	*Valid*
16	0,463	0,396	*Valid*
17	0,500	0,396	*Valid*

---

<sup>11</sup> Arikunto, S. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2012) hlm. 119



Butir Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
18	0,562	0,396	*Valid*
19	0,483	0,396	*Valid*
20	0,436	0,396	*Valid*
21	0,692	0,396	*Valid*
22	0,483	0,396	*Valid*
23	0,504	0,396	*Valid*
24	0,439	0,396	*Valid*
25	0,562	0,396	*Valid*

Maka dapat disimpulkan bahwa butir soal no. 1 sampai 25 tersebut valid. Hasil perhitungan uji coba dari siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah yang berjumlah 25 siswa dengan jumlah soal 25 butir soal pilihan ganda, diperoleh jumlah soal yang valid adalah 25.

**Tabel 3. 3 Hasil Validitas Uji Coba**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	25
2	Tidak Valid		
Jumlah			25

## 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan instrumen yang sama.<sup>12</sup> Sebuah tes

---

<sup>12</sup> Ali Anwar, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*

dikatakan reliabel apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap, artinya apabila dikenakan pada objek yang sama maka hasilnya akan tetap atau relatif sama. Untuk mengetahui reliabilitas tes objektif digunakan rumus KR-20 yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$n$  = banyaknya butir pertanyaan

$st^2$  = varian skor

$p_i$  = proporsi subjek yang menjawab benar pada suatu butir

$q_i$  =  $1-p$

Harga  $r_{11}$  yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan harga  $r$  dalam tabel product moment dengan taraf signifikan 5%. Soal dikatakan reliabel apabila harga  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ .

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien reliabilitas butir soal diperoleh  $r_{11} = 0,889$  karena  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  ( $0,889 > 0,7$ ) maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

**Tabel 3. 4 Harga Reliabilitas Uji Coba**

R11	Keterangan
0,889	Reliabel

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal dikatakan baik, bila soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran butir soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

---

dengan SPSS dan Excel, (Kediri: IAIT Press, 2009), hlm. 13.

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

Keterangan:

P = angka indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Js = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Kriteria tingkat kesukaran soal yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

$P \leq 0,30$  = soal sukar

$P = 0,31 - 0,69$  = soal sedang

$P = 0,70 - 1,00$  = soal mudah

Apabila nilai indeks kesukaran sebuah soal nilainya  $\leq 0,30$  maka soal tersebut termasuk dalam jenis soal yang sukar, sedangkan soal yang mempunyai nilai antara  $0,31 - 0,69$  soal tersebut termasuk dalam soal yang sedang, dan soal yang nilainya antara  $0,70 - 1,00$  maka soal tersebut mempunyai indeks kesukaran yang mudah. Berdasarkan uji coba instrumen tes diperoleh dengan kriteria sukar = 0, sedang = 2, mudah = 23, yang terangkum dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 5 Hasil Tingkat Kesukaran Uji Coba**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar		
2	Sedang	9, 17	2
3	Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	23
Jumlah			25

#### 4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Soal dikatakan baik, apabila dapat dijawab dengan benar oleh siswa yang berkemampuan tinggi. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Seluruh siswa mengikuti tes dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu, kelompok pandai dan kelompok kurang pandai.<sup>13</sup> Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi untuk butir soal pilihan ganda adalah

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

Keterangan:

D = daya pembeda soal

JA = jumlah siswa kelompok atas

JB = jumlah siswa kelompok bawah

BA = jumlah benar untuk kelompok atas

BB = jumlah benar untuk kelompok bawah

$$P_A = \frac{BA}{JA} = \text{proporsi kelompok atas yang menjawab}$$

benar

$$P_B = \frac{BB}{JB} = \text{proporsi kelompok bawah yang menjawab}$$

benar

---

<sup>13</sup> Nurul Qamariah, *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019*, (Padang: Universitas Putra Indonesia, 2019), hlm. 45

Klasifikasi daya pembeda soal:

$D < 0,00$  = sangat jelek

$D = 0,00 - 0,19$  = jelek

$D = 0,20 - 0,39$  = cukup

$D = 0,40 - 0,69$  = baik

$D = 0,70 - 1,00$  = sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba soal diperoleh beberapa soal yang mempunyai daya pembeda soal dengan kriteria sangat jelek = 0, jelek = 0, cukup = 6, baik = 19, sangat baik = 0, yang terangkum pada tabel daya pembeda soal dibawah ini:

**Tabel 3. 6 Kriteria Daya Pembeda**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Jelek		
2	Jelek		
3	Cukup	6, 13, 16, 17, 20, 24	6
4	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 21, 22, 23, 25	19
5	Sangat Baik		
Jumlah			25

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menguji hipotesis untuk mengetahui hasil dari penelitian, data yang digunakan dalam analisis ini yaitu menggunakan nilai posttest dari kelas eksperimen. Uji statistik yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji hipotesis (uji perbedaan rata-rata).

### 1. Uji Normalitas

Uji normaitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol setelah dikenai perlakuan distribusi

normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan Kolmogorof smirnov dengan kriteria jika nilai asymp. Sig (p) >  $\alpha$ , maka data berdistribusi normal.<sup>14</sup>

Langkah-langkah pengujian normalitas dalam penelitian ini adalah uji chi kuadrat, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

$\chi^2$  : uji chi kuadrat

$F_0$  : data frekuensi yang diperoleh dari sampel x

$F_e$  : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Kriteria Pengujian :

$X^2$  hitung  $\leq X^2$  tabel , Maka berdistribusi data normal, jika

$X^2$  hitung  $\geq X^2$  tabel, maka distribusi data tidak normal

Kemudian penulis akan mengolah data menggunakan bantuan aplikasi Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS). Dengan kriteria : Jika nilai signifikan lebih > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih < dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Hipotesis

Dependen sample t-test atau sering disebut dengan istilah Paired Sample t-Test adalah uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan.

---

<sup>14</sup> Daniel w.w. *Statistika nonparametrik Terapan* (Jakarta: PT. Gramedia) hlm. 52

Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan teratmen. Pengolahan data menggunakan uji Paired Sample t-Test biasanya digunakan pada penelitian dengan desain One Group Pre-test post-test.. Berikut ini adalah rumus uji Paired Sample t-Test.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

- $s_1^2$  : Varians sampel 1
- $s_2^2$  : Varians sampel 2
- $r$  : Korelasi antara dua sampel
- $\bar{x}_1$  : Rata-rata sampel 1
- $\bar{x}_2$  : Rata-rata sampel 2
- $s_1$  : Simpangan baku sampel 1
- $s_2$  : Simpangan baku sampel 2

Pada penelitian ini penulis juga dibantu dengan aplikasi Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) dengan kriterian pengujian data sebagai berikut jika nilai Sig 2 tailed lebih < dari 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. dan sebaliknya jika nilai Sig 2 tailed lebih > dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2018) hlm. 291-292

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah, pada mata pelajaran PPKn dengan materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pre-eksperimen karena menggunakan 1 kelas, jadi sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan pretest terlebih dahulu. Kemudian untuk mengetahui nilai posttest siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual yang berupa video dengan penjelasan.

Prosedur yang pertama kali dilakukan peneliti adalah meminta ijin kepada kepala sekolah MI Miftahul Akhlaqiyah bahwa akan melakukan penelitian di MI tersebut. Permintaan ijin untuk melakukan penelitian pun diterima. Penelitian dilaksanakan pada Agustus hingga Oktober 2022.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan Dokumentasi. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn yaitu menggunakan tes berupa pilihan ganda. Sebelum instrumen tes digunakan untuk penelitian, perlu dilakukan uji validitas dan



reliabilitasnya. Adapun jumlah item pertanyaan yang digunakan dalam uji coba instrumen tes sebanyak 25 soal. Uji coba instrumen dilakukan di kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang yang berjumlah 25 siswa dan diperoleh sebanyak 25 soal yang valid.

Sebelum dilakuakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang perlu dipersiapkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi- kisi instrumen tes, Instrumen tes dan media pembelajaran yang dibimbingkan pada pembimbing.

Langkah yang dilakukan peneliti, memberikan tes uji coba keberagaman budaya Indonesia kepada kelas IV A terlebih dahulu, kemudian hasil tes uji coba tersebut dikoreksi untuk mengetahui hasilnya, barulah peneliti melakukan penelitian dikelas IV B, hasil posttest dalam penelitian dijadikan dasar perhitungan data dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diukur setelah diberikannya perlakuan yang berbeda dikelas kontrol dan kelas eksperimen yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV. Data yang diperoleh dari posttes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan untuk analisis hipotesis.

Subjek pada penelitian ini sebanyak 25 siswa dari kelas IV yang diberikan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Setelah hasil penelitian terkumpul,

kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Untuk mempermudah proses analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

### **1. Pretest**

Data pretest merupakan data hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn kelas IV di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang sebelum diberi perlakuan berupa media audio visual. Dari data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisih dengan hasil penilaian posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual.

Pada tanggal 25 Oktober 2022 peneliti melakukan pretest dengan memberikan 25 soal yang diambil dari soal yang telah diuji kevalidannya dan reliabilitasnya sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media audio visual guna mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data pretest dengan jumlah siswa 25 dan jumlah soal sebanyak 25 soal maka diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 65,28 dan skor minimum sebesar 20 serta skor maksimum sebesar 88.

### **2. Posttest**

Data posttest merupakan data hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn kelas IV di MI Miftahul Akhlaqiyah setelah diberi perlakuan menggunakan media audio visual. Posttest dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2022. Posttest dilaksanakan untuk

mengetahui hasil dari penggunaan media audio visual pada pembelajaran PPKn terutama pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Posttest dilaksanakan dengan memberikan 25 soal yang sama dengan soal pretest guna untuk mengetahui perbedaan hasilnya.

Berdasarkan hasil perhitungan posttest dengan jumlah siswa sebanyak 25 dan dengan jumlah soal sebanyak 25 soal, maka diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 83,36 dan skor minimum sebesar 68 serta skor maksimum sebesar 100.

Berikut peneliti sajikan nilai Pretest dan Posttest yang diperoleh siswa seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 1 Nilai Pretest dan Posttest**

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	MAAK	84	84
2	VSP	84	92
3	NAR	60	80
4	NPS	76	96
5	LKA	28	84
6	RAD	28	92
7	AAJ	56	96
8	AHA	64	96
9	MAGA	88	92
10	RLSA	88	88
11	ANA	68	80
12	SAIW	84	96
13	LWK	68	84
14	ABNK	68	80
15	MNA	68	84
16	AHQ	56	72
17	SAAN	20	100

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
18	MHUM	72	72
19	MAH	72	76
20	AF	64	80
21	AKPW	76	72
22	TR	48	72
23	MH	68	72
24	MDH	72	68
25	AGD	72	76
Nilai Maximal		88	100
Nilai Minimal		20	68
Nilai rata-rata		65,28	83,36

**Tabel 4.2 Nilai ketuntasan KKM**

No	Nama	Nilai			
		KKM	Pretest	Posttest	Ketuntasan
1	MAAK	70	84	84	Tuntas
2	VSP	70	84	92	Tuntas
3	NAR	70	60	80	Tuntas
4	NPS	70	76	96	Tuntas
5	LKA	70	28	84	Tuntas
6	RAD	70	28	92	Tuntas
7	AAJ	70	56	96	Tuntas
8	AHA	70	64	96	Tuntas
9	MAGA	70	88	92	Tuntas
10	RLSA	70	88	88	Tuntas
11	ANA	70	68	80	Tuntas
12	SAIW	70	84	96	Tuntas
13	LWK	70	68	84	Tuntas
14	ABNK	70	68	80	Tuntas
15	MNA	70	68	84	Tuntas
16	AHQ	70	56	72	Tuntas
17	SAAN	70	20	100	Tuntas
18	MHUM	70	72	72	Tuntas
19	MAH	70	72	76	Tuntas
20	AF	70	64	80	Tuntas
21	AKPW	70	76	72	Tuntas

No	Nama	Nilai			
		KKM	Pretest	Posttest	Ketuntasan
22	TR	70	48	72	Tuntas
23	MH	70	68	72	Tuntas
24	MDH	70	72	68	Tidak Tuntas
25	AGD	70	72	76	Tuntas

Berdasarkan hasil diatas menjelaskan bahwa nilai pretest siswa masih banyak yang belum melampaui KKM, namun setelah melakukan posttest dengan menggunakan media audio visual yang tidak mencapai KKM nilai posttest hanya 1 orang, dengan ini membuktikan bahwa menggunakan media audio visual mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **B. Analisis Data**

### **1. Uji Persyaratan Hipotesis**

Pengujian persyaratan hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengujian hipotesis yang nantinya akan menggunakan statistik parametris atau menggunakan statistik nonparametris. Pengujian persyaratan hipotesis tersebut dilakukan dengan uji normalitas.

### **2. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

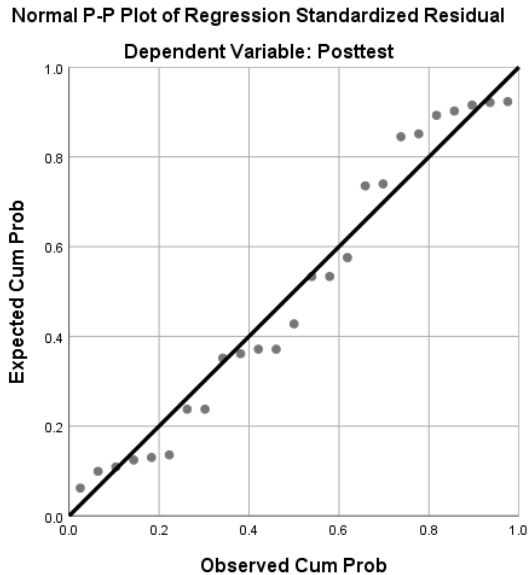
**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.49781141
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.111
	Negative	-.130
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan output perhitungan SPSS 25.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar  $p = 0,200$ . Dimana nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual tersebut berdistribusi normal. Sehingga  $H_0$  diterima. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Gambar 4. 1** Grafik Uji Normalitas



Pada grafik tersebut terlihat garis lurus dari arah bawah kearah atas. Tingkat penyebaran titik disuatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. Jika suatu data berdistribusi normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis. Dari grafik diatas menunjukkan bahwa data dari responden tersebut berdistribusi normal.

### **3. Uji hipotesis**

Setelah dilakukan uji normalitas, dapat diketahui bahwa semua data yang didapatkan dari penelitian yang berupa tes pilihan ganda berdistribusi normal, sehingga dapat diteruskan pengujian pada analisis data berikutnya dengan uji hipotesis.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara dalam penelitian. Hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Uji Hipotesis**

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
Pair 1	Pre – Post	-18.080	21.482	4.296	Lower	Upper	-4.208	24	.000
					-26.947	-9.213			

Berdasarkan pada tabel tersebut di peroleh nilai sig 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 yang artinya terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Penelitian ini menggunakan 1 kelas dengan desain one-group pretest-posttest design.

Pembelajaran dengan perlakuan menggunakan media audio visual dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 Oktober 2022. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa tentang Keragaman Budaya Indonesia. Data dikumpulkan



menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes (pretest-posttest) yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes berupa pilihan ganda berjumlah 25 soal yang diperoleh dari hasil uji coba instrumen terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas untuk mengetahui nilai pretest nilai posttest berdistribusi normal atau tidak. Setelah mengetahui data yang diperoleh data tersebut berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dua sampel berpasangan (paired t-test). Data-data tersebut sebagai berikut:

1. Uji validitas dari 25 soal digunakan rumus korelasi product moment diperoleh 25 butir soal valid.
2. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 diperoleh  $r_{11} = 0,889$  karena  $r_{11} > r_{tabel}$  ( $0,889 > 0,7$ ).
3. Tingkat kesukaran soal tes diperoleh dengan kriteria sukar = 0, sedang = 2, dan mudah = 23.
4. Daya pembeda soal diperoleh dengan kriteria sangat jelek = 0, jelek = 0, cukup = 6, baik = 19, sangat baik = 0
5. Kemudian uji prasyarat hipotesis yaitu dengan uji normalitas yang menggunakan rumus kolmogrov smirnov. Diperoleh nilai pretest dan posttest adalah 0,200 artinya data tersebut berdistribusi normal.
6. Setelah diperoleh bahwa semua data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji

dua sampel berpasangan (paired t-test) diperoleh hasil di peroleh nilai sig 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 yang artinya terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang dilihat dari nilai pretest dan posttest.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti secara optimal sangat disadari adanya kesalahan dan kekurangan. Hal itu karena keterbatasan-keterbatasan di bawah ini:

##### **1. Keterbatasan kemampuan**

Penelitian tidak lepas dari teori, oleh karena itu peneliti menyadari sebagai manusia biasa masih banyak mempunyai kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berfikir, khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

##### **2. Keterbatasan Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu tempat, yaitu MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Apabila dilaksanakan di tempat lain akan memberikan hasil yang berbeda. Walaupun

banyak keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang” didapatkan kesimpulan bahwa hasil penelitian pretest dan posttest ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 maka hipotesis penelitian ini diterima. Ada pengaruh yang signifikan antara media dan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dikemukakan berhubungan dengan media audio visual:

1. Guru
  - a. Dalam proses belajar mengajar guru hendaknya mampu membuat peserta didik aktif, antara lain dengan menerapkan media audio visual dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Guru juga dapat menerapkan metode pembelajaran jarak jauh berbantu media audio visual.

## 2. Peserta Didik

- a. Bagi peserta didik disarankan untuk selalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan seksama
- b. Peserta didik diharapkan lebih giat belajar lagi dan meningkatkan belajar di rumah sendiri.

## C. Penutup

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan petunjuk yang diberikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan karya yang mendatang. Namun demikian, harapan peneliti adalah semoga hasil penelitian skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Danarjati, Dwi Prasetya, 2014. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Arsyad Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, (PT Rajagrafindo persada)
- Sanjaya Wina, 2009, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: Kencana)
- Nurmala Firly. dkk, 2020, *Peningkatan Pemahaman Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, Dan Budaya Di Indonesia Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Audio-Visual, Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*. Volume 11, No. 2
- Rahmat. *Dampak media audio visual pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terhadap hasil belajar kelas 3 sd*, Jurnal Pendidikan Dasar FKIP.
- Purwono Joni. dkk, 2014, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal FKIP UNS, Vol 2 No 2,
- Wahid Abdul, 2018, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*, Jurnal Istiqra', Vol V No 2
- Tafonao Talizaro, 2018, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No 2
- Widodo Sugeng, 2018, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Kompri, 2017, *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta : Media Akademi)
- Salim, Nur, 2018, *Manajemen Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama)

- Falahudin Iwan, 2014., *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi 1 No 4
- Suwarto WA. dkk. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*,
- Dian Novika Pancasari Gabriela, 2021, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal pendidika Guru Sekolah Dasar, Vol 2 No 1
- Sulastri.dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1,
- Magdalena Ina, 2020, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*, Jurnal Pendidikan dan Sains, Vol 2 No 3,
- Zulfikar Fikri. Muhamad dkk, 2021 *Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*, Jurnal Pekan, Vol 6 No 1
- Kartiko Widi Restu, 2010, *Asas Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu,)
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta,)
- Hasnunudah Neni, 2017, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Akademi.)
- Daniel w.w. *Statistika nonparametrik Terapan* (Jakarta: PT. Gramedia)
- Nurul Qamariah, *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019*, (Padang: Universitas Putra Indonesia, 2019)

- Ali Anwar, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, (Kediri: IAIT Press, 2009)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Nurul Zuriyah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori & Aplikasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009)
- Asmariansi, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016
- Mahnun Nunu, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012
- Arif Agus Mujahidin . dkk, *Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Misykat, Volume 06, Nomor 02, Desember 2021
- Muhson Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010
- Askhabul Kirom, *Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*, Jurnal al-Murabbi, Volume 3, Nomor 1, Desember 2017
- Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, (Vol. 2, No. 2, 2014)



## LAMPIRAN

### 1. Soal pretest dan posttest

#### **Instrumen Penelitian**

Nama :

No Absen :

Kelas :

Soal Tema 1 Pilihan Ganda Kelas 4 SD Tema 1 Subtema 1

Keberagaman Budaya Bangsaku

**Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D pada jawaban yang kalian anggap paling benar !**

1. Tarian adat Aceh adalah....

- a. Tari payung
- b. Tari Saman
- c. Tari Kecak
- d. Tari Barong

2. Rumah Adat Sumatera Barat adalah....

- a. Rumah Joglo
- b. Rumah Gadang
- c. Rumah Lamin
- d. Rumah Tongkonan

3. Alat Musik Tradisional yang berasal dari Sumatera Utara adalah....

- a. Saluang
- b. Kendang
- c. Angklung
- d. Gitar

4. Suku asli dari daerah DKI Jakarta adalah....
  - a. Suku Betawi
  - b. Suku Sasak
  - c. Suku Asmat
  - d. Suku Jawa
5. Suku asli yang berasal dari daerah Kalimantan, ciri khasnya memakai manik manik dan tato di tubuhnya yang melambangkan tradisi disebut....
  - a. Suku Dayak
  - b. Suku Jawa
  - c. Suku Sunda
  - d. Suku Madura
6. Pakaian adat yang identik dengan atribut keris, surjan dan blankon merupakan pakaian adat yang berasal dari....
  - a. Yogyakarta
  - b. Medan
  - c. Jakarta
  - d. Bali
7. Tarian yang menggunakan properti piring adalah....
  - a. Tari Lilin
  - b. Tari Gambyong
  - c. Tari Piring
  - d. Tari Kecak
8. Meskipun mempunyai banyak keberagaman serta perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu dalam semboyan....
  - a. Negara Kertagama
  - b. Ing Ngarsa Sung Tuladha
  - c. Bhineka Tunggal Ika
  - d. Tut Wuri Handayani
9. Indonesia negara yang terdiri dari .... bangsa.
  - a. Sedikit Suku
  - b. Jarang Suku
  - c. Banyak Suku
  - d. Tidak ada Suku

10. Keberagaman budaya di Indonesia harus disyukuri karena ....
- Merupakan suatu kelemahan bangsa
  - Menjadikan Indonesia negara adi kuasa
  - Merupakan anugerah dari Tuhan
  - Membuat bangsa Indonesia ditakuti
11. Berikut ini adalah contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia, *kecuali*....
- Benteng-bentengan
  - Game Online
  - Petak Umpet
  - Gobak Sodor
12. Tari Bungong Juempa berasal dari daerah....
- Bali
  - Jawa
  - Papua
  - Aceh
13. Contoh cara membina persatuan dalam keragaman adalah....
- merayakan hari kemerdekaan bersama
  - tidak mau mempelajari budaya daerah lain
  - mengunggulkan budaya suku sendiri dan merendahkan suku lain
  - membuat berita jelek tentang suku lain
14. Salah satu akibat tidak adanya persatuan di suatu pemukiman adalah....
- menciptakan lingkungan yang aman karena rajin ronda malam
  - menciptakan kerukunan warga karena warga saling membantu



19. Gamelan merupakan alat musik tradisional yang berasal dari daerah ....

a. Nusa Tenggara Barat  
Yogyakarta

c. Daerah Istimewa

b. Kalimantan

d. Sulawesi

20. Mandau merupakan senjata yang berasal dari daerah ....

a. Jawa Tengah

c. Kalimantan Tengah

b. Jawa Barat

d. Sumatera

21. Alat musik dan lagu daerah adalah ....

a. Lagu yang berasal dari orang lain

b. Lagu yang berasal dari daerah tertentu

c. Alat musik dan lagu modern d.

d. Lagu yang berasal dari negara orang lain

22. Gambar dibawah ini merupakan rumah adat yang berasal dari daerah ....



a. Jawa Tengah

c. Kalimantan Tengah

b. Sulawesi

d. Sumatera Barat

23. Alat musik angklung dan lagu manuk dadali merupakan alat musik dan lagu daerah yang berasal dari ....

- a. Jawa Barat
- b. Sulawesi
- c. Kalimantan Tengah
- d. Jawa Timur

24. Senjata dibawah ini merupakan berasal dari daerah ....



- a. Jawa Barat
- b. Papua
- c. Kalimantan Tengah
- d. Jawa Tengah

25. Dibawah ini adalah jenis makanan tradisional dari Indonesia, *kecuali* ....

- a. Ramen
- b. Rawon
- c. Bakpia
- d. Rendang

## 2. Lampiran data hasil uji coba soal

No	Nama Siswa	No Item																									Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	KL	0	0	4	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4	0	4	0	4	24	
2	LRGM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	96	
3	IRAY	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	84	
4	HSR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
5	WAA	0	4	0	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	0	0	0	4	0	4	0	0	48	
6	ASM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	92	
7	AMNN	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
8	KNP	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
9	ARM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
10	AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
11	AAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
12	MSLK	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	88	
13	I	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	0	4	0	4	0	0	4	0	4	4	4	68	
14	MZAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
15	N	4	4	0	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	0	4	4	68	
16	NNH	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
17	Y	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
18	JAA	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
19	BS	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	84	
20	ZIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
21	MAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	92	
22	AEP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
23	ARIM	0	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	76	
24	YM	0	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	0	4	0	4	72	
25	DK	0	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	0	4	0	0	4	0	0	0	4	0	4	0	44	

### 3. Tabel validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	25
2	Tidak Valid		
Jumlah			25

Butir Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,719	0,396	*Valid*
2	0,623	0,396	*Valid*
3	0,485	0,396	*Valid*
4	0,562	0,396	*Valid*
5	0,588	0,396	*Valid*
6	0,421	0,396	*Valid*
7	0,623	0,396	*Valid*
8	0,536	0,396	*Valid*
9	0,673	0,396	*Valid*
10	0,510	0,396	*Valid*
11	0,537	0,396	*Valid*
12	0,562	0,396	*Valid*
13	0,408	0,396	*Valid*
14	0,543	0,396	*Valid*
15	0,562	0,396	*Valid*
16	0,463	0,396	*Valid*
17	0,500	0,396	*Valid*
18	0,562	0,396	*Valid*
19	0,483	0,396	*Valid*
20	0,436	0,396	*Valid*
21	0,692	0,396	*Valid*
22	0,483	0,396	*Valid*
23	0,504	0,396	*Valid*
24	0,439	0,396	*Valid*
25	0,562	0,396	*Valid*



4. Tabel reabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	25

5. Tabel Hasil tingkat kesukaran soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar		
2	Sedang	9, 17	2
3	Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	23
Jumlah			25

6. Tabel pembeda soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Jelek		
2	Jelek		
3	Cukup	6, 13, 16, 17, 20, 24	6
4	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 21, 22, 23, 25	19
5	Sangat Baik		
Jumlah			25

7. Tabel Hasil data nilai pretest dan posttest

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	MAAK	84	84
2	VSP	84	92
3	NAR	60	80
4	NPS	76	96
5	LKA	28	84
6	RAD	28	92
7	AAJ	56	96
8	AHA	64	96
9	MAGA	88	92
10	RLSA	88	88
11	ANA	68	80
12	SAIW	84	96
13	LWK	68	84
14	ABNK	68	80
15	MNA	68	84
16	AHQ	56	72
17	SAAN	20	100
18	MHUM	72	72
19	MAH	72	76
20	AF	64	80
21	AKPW	76	72
22	TR	48	72
23	MH	68	72
24	MDH	72	68
25	AGD	72	76
Nilai Maximal		88	100
Nilai Minimal		20	68
Nilai rata-rata		65,28	83,36

8. Tabel data nilai evaluasi siswa terdahulu

No	Nama	Mata Pelajaran
		PPKn
1	ADZKIA BAQIS NAJWA KHOIRON	80
2	AHMAD FATTAHURRAHMAN	60
3	ALISHA HAFIDZAH ARIF	84
4	ALTHAF KAISAN PUTRA WIDAGDO	80
5	ANNISA AURELLIA JASMINE	72
6	AQILA HASAN QANITA	68
7	ARVIN GENENDRA DANADYAKSA	70
8	AYRA NAFISA ALKARIMA	68
9	LAMBANG WIJAYA KUSUMA	80
10	LATHISA KIRANA AT TURMUDI	54
11	MAULANA ALIF HIDAYAT	74
12	MIKHAIL ATHAYA AL GAVI KUSUMA	82
13	MUHAMAD HASAN	72
14	MUHAMMAD DAAFA HIBRIZY	74
15	MUHAMMAD HAFIDZ UMAR NUR MUFFAIRIN	64
16	MUHAMMAD NAUFAL AZHAR	70
17	NAJWA ASYILAH RAHMA	60
18	NATASYA PUTRI SALSABILLA	80
19	RACHELA LYONA SAIF ABBAS	84
20	RHEOSUKE RETT ABIMANNEA DJIBREELE	64
21	SADAN AL AZAM NASYWA	58
22	SALMA ATIIQOH ISNA WIJAYANTI	78
23	TANIA RAMADHANI	64
24	VANIA SEPTYANI PUTRI	74
25	M. ASYAM GAVINO AL FANDY	78
Nilai Maximal		84
Nilai Minimal		54
Nilai rata-rata		71,68

## 9. Dokumentasi penelitian

(Siswa sedang mengamati video Keberagaman Budaya Indonesia)





(Siswa mengerjakan soal uji coba)



(Kelas eksperimen mengerjakan soal)

## 10. Hasil pengisian soal

### Instrumen Uji Coba Penelitian

Nama : Fatimah Lirba Nirmaya Panggij guru (maja)  
No Absen : 10  
Kelas : 4A

Soal Tema 1 Pilihan Ganda Kelas 4 SD Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D pada jawaban yang kalian anggap paling benar !

1. Tarian adat Aceh adalah....
  - a. Tari payung
  - b.  Tari Saman
  - c. Tari Kecak
  - d. Tari Barong
2. Rumah Adat Sumatera Barat adalah....
  - a. Rumah Joglo
  - b.  Rumah Gadang
  - c. Rumah Lamin
  - d. Rumah Tongkonan
3. Alat Musik Tradisional yang berasal dari Sumatera Utara adalah....
  - a.  Saluang
  - b. Kendang
  - c. Angklung
  - d. Gitar
4. Suku asli dari daerah DKI Jakarta adalah....
  - a.  Suku Betawi
  - b. Suku Sasak
  - c. Suku Asmat
  - d. Suku Jawa
5. Suku asli yang berasal dari daerah Kalimantan, ciri khasnya memakai manik manik dan tato di tubuhnya yang melambangkan tradisi disebut....
  - a.  Suku Dayak
  - b. Suku Jawa
  - c. Suku Sunda
  - d. Suku Madura

(Hasil Pengisian soal Uji coba)

### Instrumen Posttest Penelitian

Nama : M. Asyraf Alfarid (Gavin)  
No Absen : 28  
Kelas : 4B

Soal Tema 1 Pilihan Ganda Kelas 4 SD Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa

**Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D pada jawaban yang kalian anggap paling benar !**

1. Tarian adat Aceh adalah....
  - a. Tari payung
  - b. Tari Saman
  - c. Tari Kecak
  - d. Tari Barong
2. Rumah Adat Sumatera Barat adalah....
  - a. Rumah Joglo
  - b. Rumah Gadang
  - c. Rumah Lamin
  - d. Rumah Tongkonan
3. Alat Musik Tradisional yang berasal dari Sumatera Utara adalah....
  - a. Saluang
  - b. Kendang
  - c. Angklung
  - d. Gitar
4. Suku asli dari daerah DKI Jakarta adalah....
  - a. Suku Betawi
  - b. Suku Sasak
  - c. Suku Asmat
  - d. Suku Jawa
5. Suku asli yang berasal dari daerah Kalimantan, ciri khasnya memakai manik manik dan tato di tubuhnya yang melambangkan tradisi disebut....
  - a. Suku Dayak
  - b. Suku Jawa
  - c. Suku Sunda
  - d. Suku Madura

Instrumen Posttest Penelitian

Nama : Saiful  
No Absen : 27  
Kelas : 9B

Soal Tema 1 Pilihan Ganda Kelas 4 SD Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D pada jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Tarian adat Aceh adalah....  
a. Tari payung  
 b. Tari Saman  
c. Tari Kecak  
d. Tari Barong
2. Rumah Adat Sumatera Barat adalah....  
a. Rumah Joglo  
 b. Rumah Gadang  
c. Rumah Lamin  
d. Rumah Tongkonan
3. Alat Musik Tradisional yang berasal dari Sumatera Utara adalah....  
 a. Saluang  
b. Kendang  
c. Angklung  
d. Gitar
4. Suku asli dari daerah DKI Jakarta adalah....  
 a. Suku Betawi  
b. Suku Sasak  
c. Suku Asmat  
d. Suku Jawa
5. Suku asli yang berasal dari daerah Kalimantan, ciri khasnya memiliki manik manik dan tato di tubuhnya yang melambangkan tradisi disebut....  
 a. Suku Dayak  
b. Suku Jawa  
c. Suku Sunda  
d. Suku Madura

(Hasil pengisian soal Posttest)



### Instrumen Pretest Penelitian

Nama : Rachella Lyonna Saif Abbas <Rachella>  
No Absen : 22  
Kelas : 4b

Soal Tema 1 Pilihan Ganda Kelas 4 SD Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa  
MI

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D pada jawaban yang kalian anggap paling benar !

1. Tarian adat Aceh adalah....
  - a. Tari payung
  - b. Tari Saman
  - c. Tari Kecak
  - d. Tari Barong
2. Rumah Adat Sumatera Barat adalah....
  - a. Rumah Joglo
  - b. Rumah Gadang
  - c. Rumah Lamin
  - d. Rumah Tongkonan
3. Alat Musik Tradisional yang berasal dari Sumatera Utara adalah....
  - a. Saluang
  - b. Kendang
  - c. Angklung
  - d. Gitar
4. Suku asli dari daerah DKI Jakarta adalah....
  - a. Suku Betawi
  - b. Suku Sasak
  - c. Suku Asmat
  - d. Suku Jawa
5. Suku asli yang berasal dari daerah Kalimantan, ciri khasnya memakai manik manik dan tato di tubuhnya yang melambangkan tradisi disebut....
  - a. Suku Dayak
  - b. Suku Jawa
  - c. Suku Sunda
  - d. Suku Madura

(Hasil pengisian soal Pretest)

## 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas kontrol

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Akhlaqiyah  
Kelas / Semester : IV / 1  
Tema 1 : Indahny Kebersamaan  
Sub Tema 2 : Keberagaman Budaya Bangsaku  
Pembelajaran ke : 2  
Alokasi waktu : 2x35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.  
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.  
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD)

##### PPKn

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Memahami berbagai macam keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia	3.4.1 Menyebutkan contoh keberagaman rumah adat, pakaian adat, makanan khas, suku, alat music dan lagu tradisional daerah.
2	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	4.4.1 Menjelaskan makna keberagaman budaya di Indonesia

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu menjelaskan keberagaman suku suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia, siswa mampu mengetahui contoh keberagaman budaya di Indonesia di setiap daerah.
2. Siswa mampu menemukan contoh keberagaman budaya Indonesia di masing-masing daerah.

**D. MATERI**

1. Keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia

**E. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Scientific
- Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.</li><li>2) Siswa berdo'a sebagai awal pembelajaran.</li><li>3) Guru memberi apersepsi berupa pertanyaan<ol style="list-style-type: none"><li>a. Dengan mengajukan pertanyaan: <i>Apa yang kalian ketahui tentang keberagaman budaya di Indonesia?</i></li></ol></li><li>4) Siswa dijelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li><li>5) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.</li></ol>	5 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Pada awal pembelajaran guru bertanya tentang keberagaman budaya Indonesia.</li><li>2) Peserta didik mencari tahu apa itu keberagaman budaya Indonesia.</li><li>3) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi.</li><li>4) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi keberagaman budaya Indonesia</li><li>5) Guru memberikan soal pretest dengan materi keberagaman budaya Indonesia.</li></ol>	25 menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai</li></ol>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	kegiatan pembelajaran. 2) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 3) Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).	

#### G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Software pengajaran berupa LCD.
4. Video pembelajaran tentang keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

#### H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Guru Kelas



Siska Aditya Yuniar, S.Pd

25 Oktober 2022

Peneliti



Avirsa Iga Basrika

Mengetahui

MI Miftahul Akhlaqiyah



Rif'an Ulil Huda, M.Pd

## 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas eksperimen

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Akhlaqiyah  
Kelas / Semester : IV /1  
Tema 1 : Indah nya Kebersamaan  
Sub Tema 2 : Keberagaman Budaya Bangsaku  
Pembelajaran ke : 2  
Alokasi waktu : 2x35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.  
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.  
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD)

##### PPKn

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Memahami berbagai macam keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia	3.4.1 Menyebutkan contoh keberagaman rumah adat, pakaian adat, makanan khas, suku, alat music dan lagu tradisional daerah.
2	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	4.4.1 Menjelaskan makna keberagaman budaya di Indonesia

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati video pembelajaran keberagaman suku suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia, siswa mampu mengetahui contoh keberagaman budaya di Indonesia di setiap daerah.
2. Setelah mengamati siswa mampu menemukan contoh keberagaman budaya Indonesia di masing-masing daerah.

**D. MATERI**

1. Keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia

**E. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Scientific
- Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.</li><li>2) Siswa berdoa sebagai awal pembelajaran.</li><li>3) Guru memberi apersepsi berupa pertanyaan<ol style="list-style-type: none"><li>a. Dengan mengajukan pertanyaan: <i>Apa yang kalian ketahui tentang keberagaman budaya di Indonesia?</i></li></ol></li><li>4) Siswa dijelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li><li>5) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.</li></ol>	5 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Pada awal pembelajaran guru menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia</li><li>2) Guru memberikan soal pretest dengan materi keberagaman budaya Indonesia</li><li>3) Setelah mengerjakan soal pretest guru menampilkan video pembelajaran, dan menjelaskan materi yang di tampilkan.</li><li>4) Siswa mengamati video pembelajaran.</li><li>5) Guru melakukan sesi tanya jawab terhadap siswa.</li><li>6) Guru memberikan tugas berupa soal posttest kepada siswa.</li></ol>	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	1) Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. 2) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 3) Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).	5 menit

#### G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Software pengajaran berupa LCD.
4. Video pembelajaran tentang keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

#### H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

30 Oktober 2022

Guru Kelas

Peneliti

Imro'atil Hasanah, S.Pd

Avirsia Iga Basrika

Mengetahui

Miftahul Akhlaqiyah



Ulil Huda, M.Pd

### 13. Surat Keterangan Penelitian dari MI



Yayasan Miftahul Huda Bringin  
**MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH**  
Terakreditasi A  
NSM: 111233740077 NSS: 112030116002 NPSN: 60713871  
Jl. Bringin Raya 23 Tambakaji Ngaliyan Semarang 50185  
Telp: 024-7615669 Email: info@akhlaqiyah.sch.id

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 066/MI/MA/XI/2022**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama lengkap : Rif'an Ulil Huda, M.Pd.  
No.NUPTK : 7851763664210122  
Guru Mapel : Kepala Madrasah  
Satminkal : MI Miftahul Akhlaqiyah  
Alamat : Jl. Bringin Raya No. 23 Tambakaji Ngaliyan Kota Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Avirsa Iga Basrika  
N I M : 1703096033  
Jurusan /Program : PGMi/ S1

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Akhlaqiyah pada tanggal 19 Agustus – 31 Oktober 2022 dengan Judul " PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH SEMARANG " dalam rangka memenuhi tugas skripsi tahap akhir. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

19 November 2022  
Kepala Madrasah  
  
Rif'an Ulil Huda, M.Pd.



## 14. Surat izin riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 4170/UN.10.3/D1/DA.04/08/2022

19 Agustus 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Avirsa Iga Basrika

NIM : 1703096033

Yth.

Kepala MI Miftahul Akhlaqiyah  
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Avirsa Iga Basrika

NIM : 1703096033

Alamat : Kupang Tanjungsari, Kec. Ambarawa Kab. Semarang

Judul skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn Siwa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang**

Pembimbing :

1. Mohammad Rofiq M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas mulai bulan Agustus 2022 sampai dengan bulan Oktober 2022 Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih. Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mahfud Junaidi, M.Ag.  
NIP. 19690320 199803 1 004

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama : Avirsa Iga Basrika
2. Tempat, Tgl Lahir : Kab. Semarang, 06 April 1999
3. Alamat : Kupang Tanjungsari Rt 03 Rw 11,  
Kec. Ambarawa Kab. Semarang, Jawa  
Tengah
4. No. Hp : 08981304497
5. E-mail : avirsaiga@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan Formal

1. TK Islam Sudirman 1 Ambarawa Kab. Semarang
2. SD Negeri Kupang 03 Ambarawa Kab. Semarang
3. SMP Negeri 05 Ambarawa Kab. Semarang
4. SMK Negeri 1 Bawen Kab. Semarang
5. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang