

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG SUMPAH PEMUDA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL**

**Ulul Azmiatul Mutoharoh<sup>1</sup>, Thohir<sup>2</sup>, Monika Handayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Terbuka

email: [azmiatul.ululm@gmail.com](mailto:azmiatul.ululm@gmail.com)

**Abstract:** The learning of Civic Education in Grade III of SDIT Nurul Fikri Sidoarjo has been somewhat monotonous, using the same method. This has resulted in students feeling bored, indifferent, and passive. The primary objective of this study is to optimize student engagement and improve learning outcomes through the effective utilization of audiovisual aids. The research was conducted in two improvement cycles, focusing on the topic of the Youth Pledge (Sumpah Pemuda). The research findings indicate an improvement in students' learning outcomes. In the Pre-Cycle, the students achieved an average score of 70.85. Then, in Cycle 1, the students' average score increased to 90.75, and in Cycle 2, it further improved to 94.50. Not only did the learning outcomes improve, but students' learning activities also showed enhancement. The utilization of visual media resulted in enhanced student involvement and academic achievements in the field of Civic Education among Grade III students at SDIT Nurul Fikri Sidoarjo.

**Keywords:** PKN, learning, learning outcomes, media, audio, visual,

**Abstrak:** Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Kelas III SDIT Nurul Fikri Sidoarjo cenderung monoton, dengan menggunakan metode yang sama. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, acuh, dan pasif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran melalui penggunaan yang efektif dari bantuan audiovisual. Penelitian dilakukan dalam dua siklus perbaikan, dengan fokus pada topik Sumpah Pemuda. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar siswa. Pada Pra-Siklus, siswa mencapai rata-rata nilai 70,85. Kemudian, pada Siklus 1, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 90,75, dan pada Siklus 2, nilai tersebut meningkat lagi menjadi 94,50. Tidak hanya hasil pembelajaran yang meningkat, tetapi aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Penggunaan media visual menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa dan prestasi akademik dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan di antara siswa Kelas III di SDIT Nurul Fikri Sidoarjo.

**Kata kunci:** *PKN, pembelajaran, hasil belajar, media, audio, visual*

Diterima: 10 Juli Oktober 2023 Disetujui: 10 November 2023

Dipublikasi: 29 Desember 2023



© 2023 FKIP Universitas Terbuka

This is an open access under the CC-BY license

## **PENDAHULUAN**

Sistem pendidikan nasional yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945, memiliki komitmen untuk mencapai beberapa tujuan, termasuk pengembangan potensi individu, pembentukan kepribadian yang kuat, dan peningkatan peradaban yang beradab bagi seluruh bangsa. Misi yang ingin dicapai adalah memperluas pengetahuan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat,

sambil membantu siswa mengembangkan potensi mereka untuk menjadi individu yang memperkuat keyakinan dan ketaqwaan mereka kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, tujuan lainnya adalah membentuk moralitas yang luhur, keadaan fisik yang sehat, pengetahuan yang luas, keterampilan yang terampil, kreativitas yang berkembang, kemandirian yang tinggi, serta menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Pemerintah memiliki kewajiban untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut Awiria (2019), Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang baik dengan karakteristik sebagai berikut: (1) sensitif terhadap informasi baru yang dapat meningkatkan pengetahuannya dalam kehidupan; (2) warga negara yang terampil dalam menyerap, mengorganisir, dan menggunakan informasi serta dapat membina hubungan interpersonal dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial; (3) setiap individu yang tinggal di negara ini harus memiliki semangat yang kuat dalam mempromosikan nilai-nilai demokrasi dan membantu membangun masyarakat yang beradab. Oleh karena itu, setiap warga negara perlu menunjukkan karakter dan sikap yang mendukung prinsip-prinsip demokratis.

Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan yang luhur dalam membentuk anak-anak Indonesia menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan jiwa yang selaras dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Konstitusi 1945. Pendidikan ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai kewajiban dan hak-hak sebagai warga negara Indonesia, serta memberikan pembelajaran agar mereka mampu mengimplementasikannya dalam aktivitas harian mereka. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan berperan penting dalam membentuk generasi muda yang memiliki identitas nasional yang kuat dan siap untuk berkontribusi dalam menggalakkan kemajuan bangsa menuju perbaikan yang lebih baik (Tirtoni, 2016).

Terutama pada usia sekolah dasar, anak-anak belum mencapai tingkat kognisi yang sempurna. Berdasarkan konsep tahap perkembangan kognitif yang diajukan oleh Piaget dan dirujuk oleh Marinda (2020), pada masa sekolah dasar (usia 7-11 tahun), anak-anak telah memiliki kapasitas untuk melakukan pemikiran logis terhadap peristiwa konkret dan melakukan pengelompokan objek-objek ke dalam kategori yang beragam. Walaupun mereka sudah mampu melakukan pengelompokan tersebut, mereka masih menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat abstrak.

Untuk menjadikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih bermakna dan dapat dipahami dengan baik oleh semua siswa, guru memiliki opsi untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Sebagai contoh konkret, terdapat pemanfaatan media audio visual yang menggabungkan gambar dan suara secara bersamaan untuk memberikan penjelasan kepada siswa dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara khusus, pemanfaatan media ini menekankan penggunaan dua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan, guna memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam bagi para peserta didik. (Setiyawan, 2020).

Hal ini, diperkuat oleh Fitria (2014) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran terkait dengan pemanfaatan indra penglihatan dan pendengaran, yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan indera siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam format video. Tujuan utamanya adalah mengembangkan kemampuan kognitif

melalui rangsangan visual dan auditori, serta menyampaikan pesan yang memiliki potensi untuk mempengaruhi sikap dan emosi siswa.

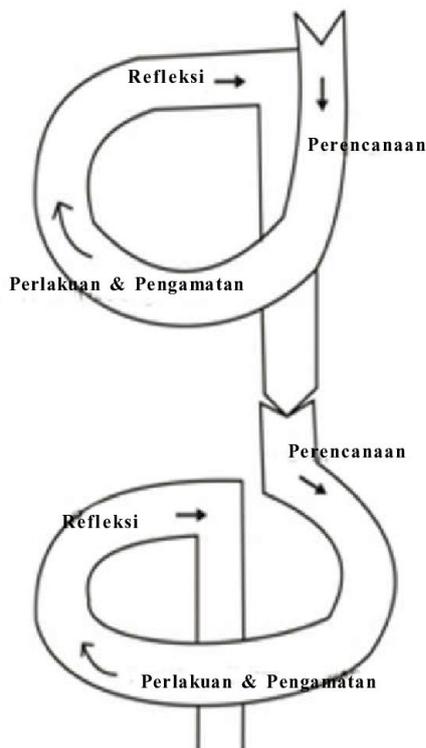
Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memainkan peran yang krusial dalam menciptakan warga negara yang berkualitas, memiliki sensitivitas terhadap informasi baru, memiliki keterampilan dalam memanfaatkan informasi, memiliki komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi, serta memiliki karakter yang demokratis. Salah satu fokus dari pendidikan ini adalah mengembangkan anak-anak agar memiliki kecerdasan, keterampilan, dan nilai-nilai yang sejalan dengan prinsip-prinsip fundamental Pancasila dan Konstitusi Indonesia tahun 1945, serta memiliki kemampuan untuk mempraktikkan hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara. Pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pemanfaatan media audio visual menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman materi melalui stimulus visual dan auditori, juga berpengaruh pada sikap dan emosi peserta didik.

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan mengikuti serangkaian langkah yang dikenal sebagai siklus. Model penelitian ini didasarkan pada adaptasi diagram yang diusulkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Mu'alimin (2014). Dalam penelitian tindakan kelas, terdapat empat elemen yang membentuk satu putaran siklus, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Setelah menyelesaikan siklus tersebut, terutama setelah tahap refleksi, dilakukan evaluasi dan peningkatan terhadap implementasi siklus sebelumnya. Setelah mengkaji ulang hasil evaluasi tersebut, dilakukan rangkaian siklus terpisah untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan beberapa siklus yang berbeda.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas III pada tahun ajaran 2022/2023 di SDIT Nurul Fikri Sidoarjo. Responden yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 29 peserta didik yang tergabung dalam satu rombongan belajar, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di lokasi SDIT Nurul Fikri Sidoarjo yang berlokasi di Jl. Saimbang, Kebonagung, Sukodono, Sidoarjo.

Tindakan ini berlangsung mulai dari pra siklus dan diikuti oleh dua siklus. Pra Siklus dilaksanakan pada 12 April 2023. Siklus 1 dilaksanakan pada 3 Mei 2023 dan siklus 2 dilaksanakan pada 15 Mei 2023. Peneliti merancang skenario pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual dalam bentuk video untuk menguatkan retensi peserta didik dalam memahami sejarah dan makna sumpah pemuda. Untuk mencapai tujuan keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas, perubahan dalam hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua harus terjadi selama proses pembelajaran.



Data yang dipakai dalam penelitian diperoleh dari hasil tes dan lembar belajar mengajar yang diperoleh dengan menggunakan instrument: (1) Dokumentasi penelitian berupa nilai harian dalam bentuk tugas formatif di setiap tindakan. (2) Lembar observasi untuk mengamati aktifitas peserta didik didalam kelas ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Tabel 1. Pedoman observasi indikator aktifitas yang relevan dalam pembelajaran

No	Indikator	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
1.	Kemauan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan penuh keberanian		
2.	Dorongan dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran		
3.	Keterlibatan siswa dalam partisipasi pada kegiatan pembelajaran kelompok		
4.	Keterhubungan antara siswa dan guru selama berlangsungnya proses belajar mengajar		
5.	Interaksi dan relasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran kelompok		
6.	Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran		

Tabel 2. Aktivitas siswa yang kurang relevan

No	Indikator	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
1.	Kurangnya perhatian siswa saat guru sedang menjelaskan materi		
2.	Berbicara dengan teman		
3.	Melakukan kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung.		
4.	Bermain sendiri tanpa terlibat dalam proses pembelajaran		

Tabel 3. Kriteria nilai siswa

No	Nilai	Kriteria
1.	<60	Perlu pendampingan
2.	60 - 70	Kurang
3.	70 - 80	Cukup
4.	80 - 90	Baik
5.	90 - 100	Sangat Baik

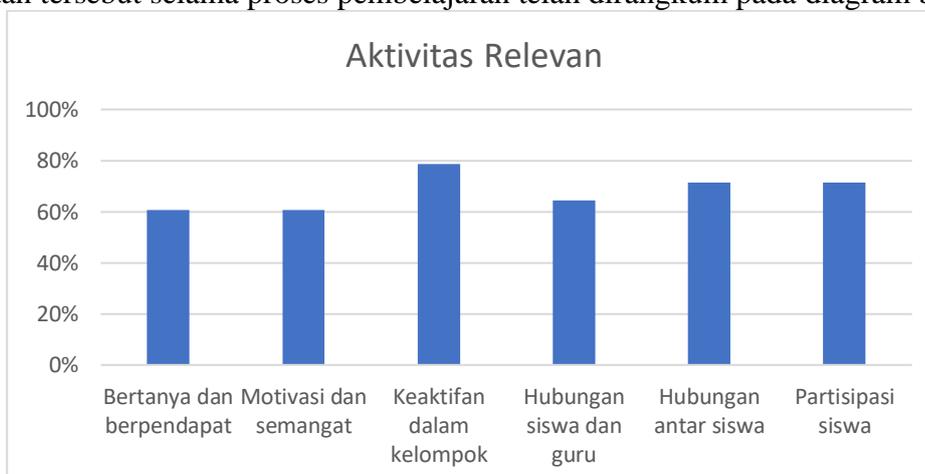
Untuk menganalisis data, penilaian yang diperoleh peserta didik dalam setiap siklus dihasilkan dari tes dan analisa dengan ketentuan sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

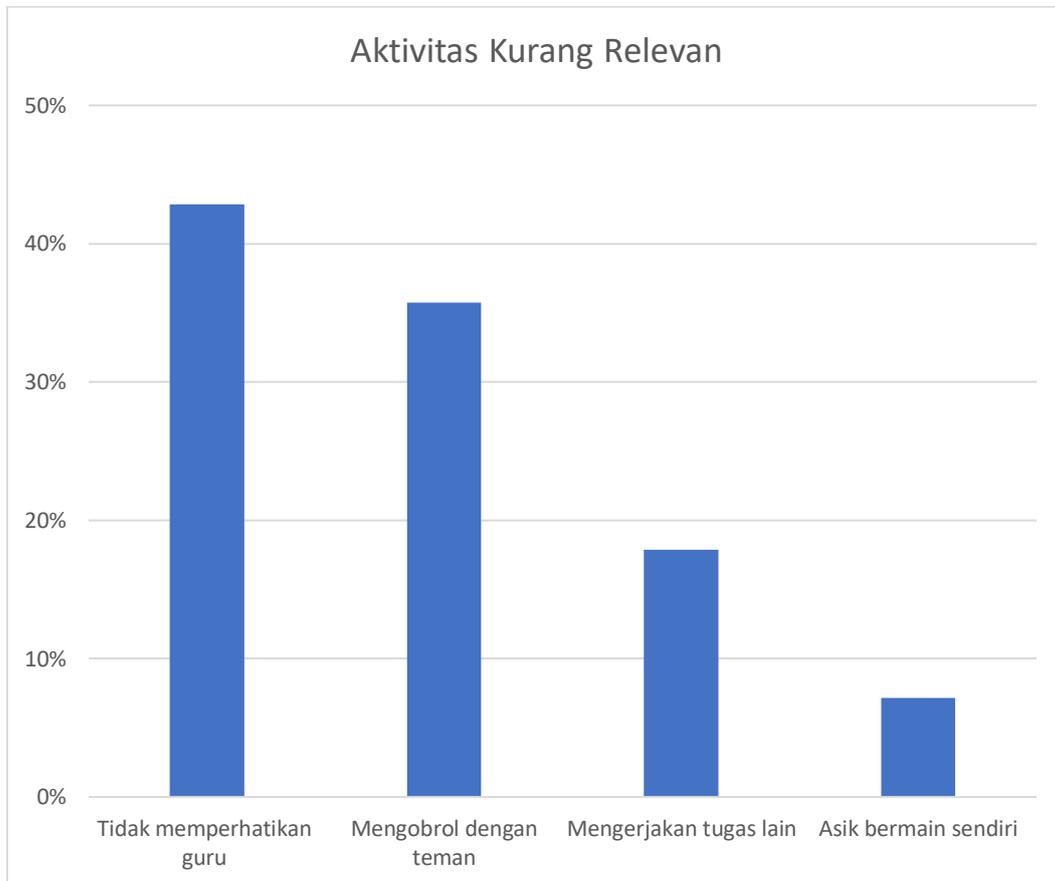
NA = Nilai Akhir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama kegiatan pembelajaran, dilakukan observasi terhadap kegiatan siswa dan guru. Seorang guru ditugaskan sebagai pengamat untuk melihat dan mencatat aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil dari pengamatan tersebut selama proses pembelajaran telah dirangkum pada diagram berikut.



Grafik 1. Data aktifitas peserta didik yang relevan pada siklus 1



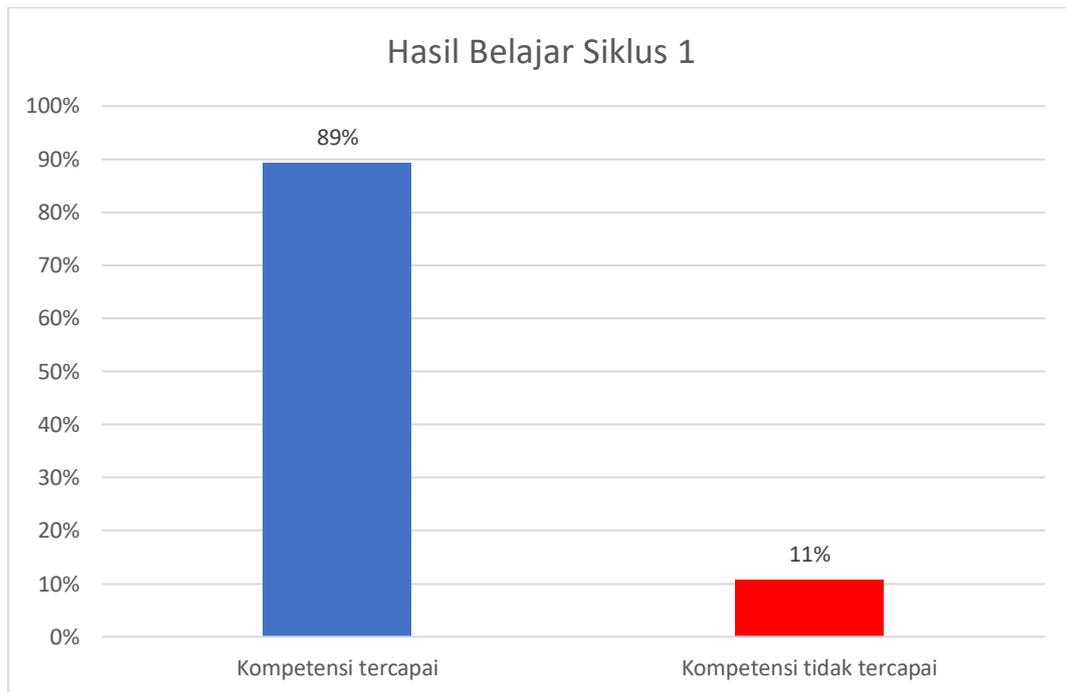
Grafik 2. Data aktivitas peserta didik yang kurang relevan pada siklus 1

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang relevan dalam pembelajaran siklus 1, peneliti menemukan hasil sebagai berikut, yaitu:

- a. Kemauan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan penuh keberanian sebanyak 61%
- b. Dorongan dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran sebanyak 61 %
- c. Keterlibatan siswa dalam partisipasi pada kegiatan pembelajaran kelompok sebanyak 79%
- d. Keterhubungan antara siswa dan guru selama berlangsungnya proses belajar mengajar sebanyak 64%
- e. Interaksi dan relasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran kelompok sebanyak 71%
- f. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 71%

Sementara hasil observasi aktivitas siswa yang kurang relevan dalam pembelajaran siklus 1 yaitu:

- a. Siswa yang tidak memperhatikan guru sebanyak 43%
- b. Siswa yang asik berbicara dengan temannya sebanyak 36%
- c. Siswa yang mengerjakan hal lain sebanyak 18%
- d. Siswa yang bermain sendiri tanpa terlibat dalam proses pembelajaran sebanyak 7%



Grafik 3. Data ketercapaian hasil belajar peserta didik siklus 1

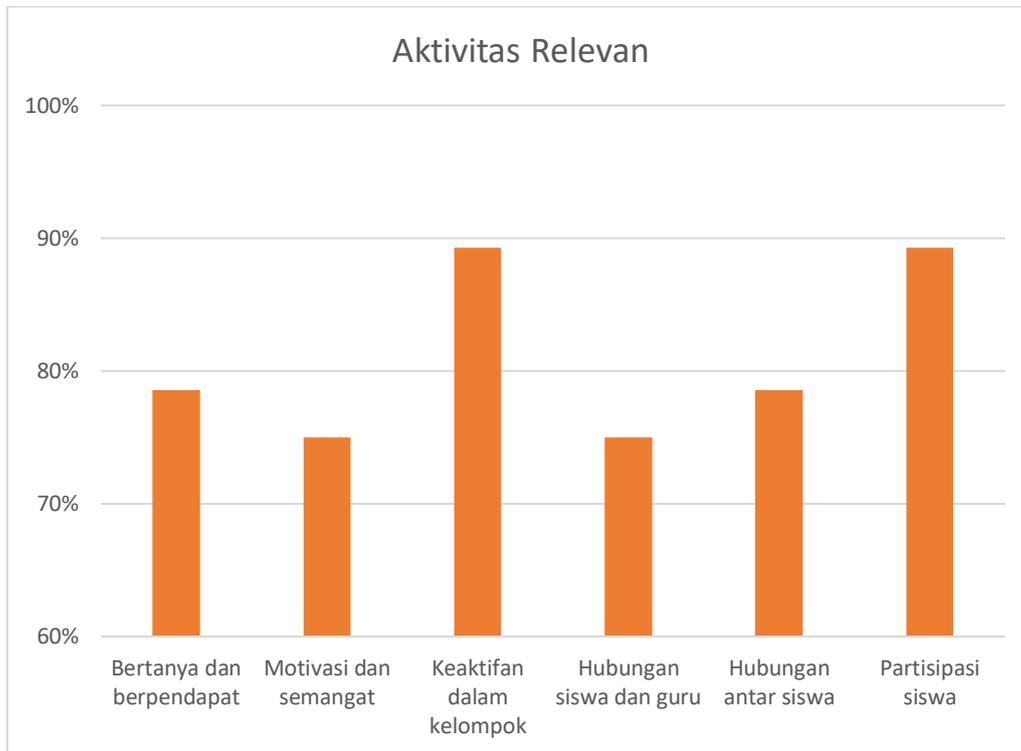
Persentase ketercapaian hasil belajar :

$$NA = \frac{2541}{2800} \times 100$$

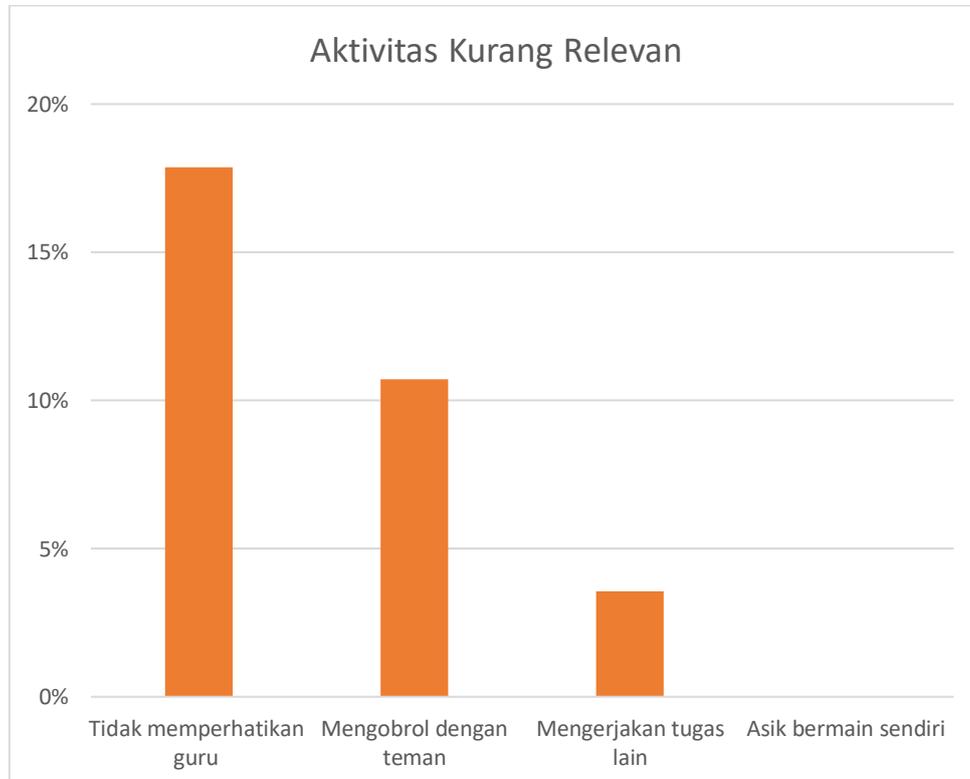
$$NA = 90,75$$

Dengan mempertimbangkan data prestasi belajar siswa yang tercapai pada siklus 1, peneliti merencanakan strategi tindakan yang lebih efisien guna meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa agar mencapai tingkat optimal. Adapun hasil evaluasi pada pembelajaran siklus 2 yaitu:

- a. Dari 28 siswa, sejumlah 25 siswa sudah mencapai ketercapaian KKM
- b. Dari 28 siswa, ada 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 75.



Grafik 4. Data aktifitas peserta didik yang relevan pada siklus 2



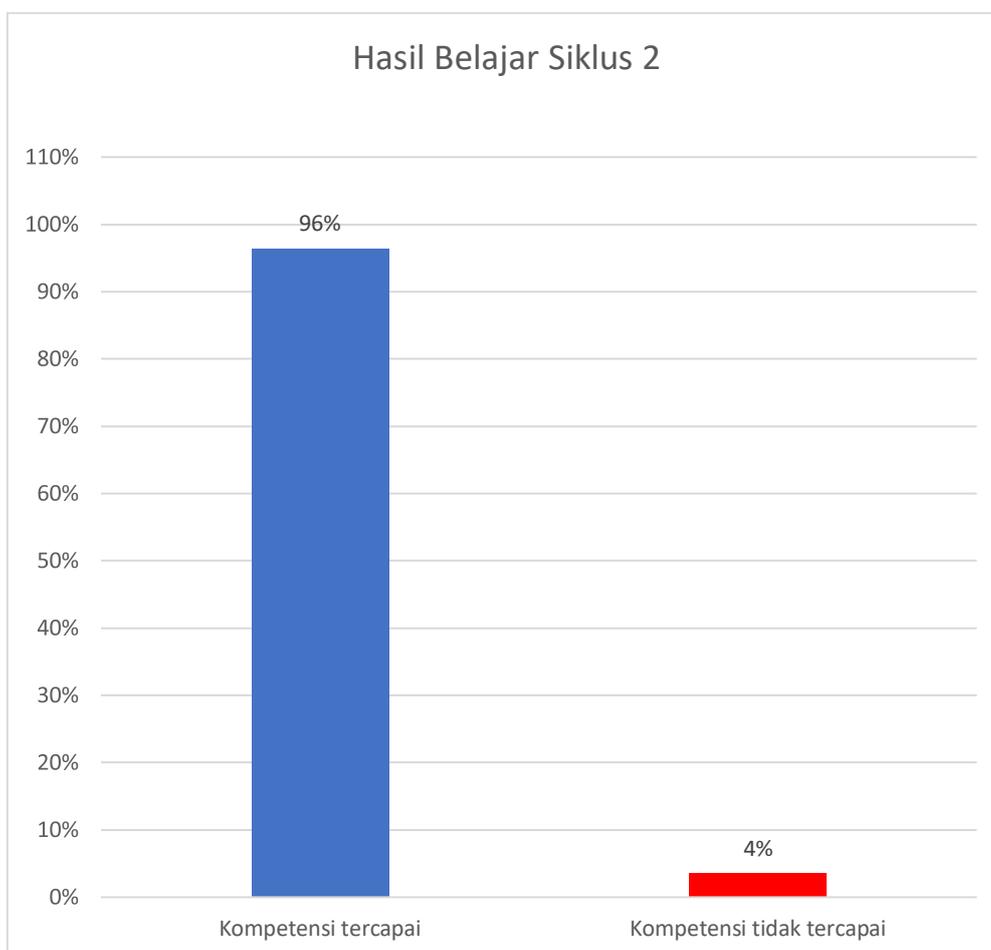
Grafik 5. Data aktivitas peserta didik yang kurang relevan pada siklus 2

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang relevan dalam pembelajaran siklus 2, peneliti menemukan hasil sebagai berikut, yaitu:

- a. Kemauan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan penuh keberanian sebanyak 79%
- b. Dorongan dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran sebanyak 75%
- c. Keterlibatan siswa dalam partisipasi pada kegiatan pembelajaran kelompok sebanyak 89%
- d. Keterhubungan antara siswa dan guru selama berlangsungnya proses belajar mengajar sebanyak 75%
- e. Interaksi dan relasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran kelompok sebanyak 79%
- f. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 89%

Sementara hasil observasi aktivitas siswa yang kurang relevan dalam pembelajaran siklus 2 yaitu:

- a. Siswa yang tidak memperhatikan guru sebanyak 18%
- b. Siswa yang asik berbicara dengan temannya sebanyak 11%
- c. Siswa yang mengerjakan hal lain sebanyak 4%
- d. Tidak ada siswa yang bermain sendiri tanpa terlibat dalam proses pembelajaran



Grafik 6. Data ketercapaian hasil belajar peserta didik siklus 2

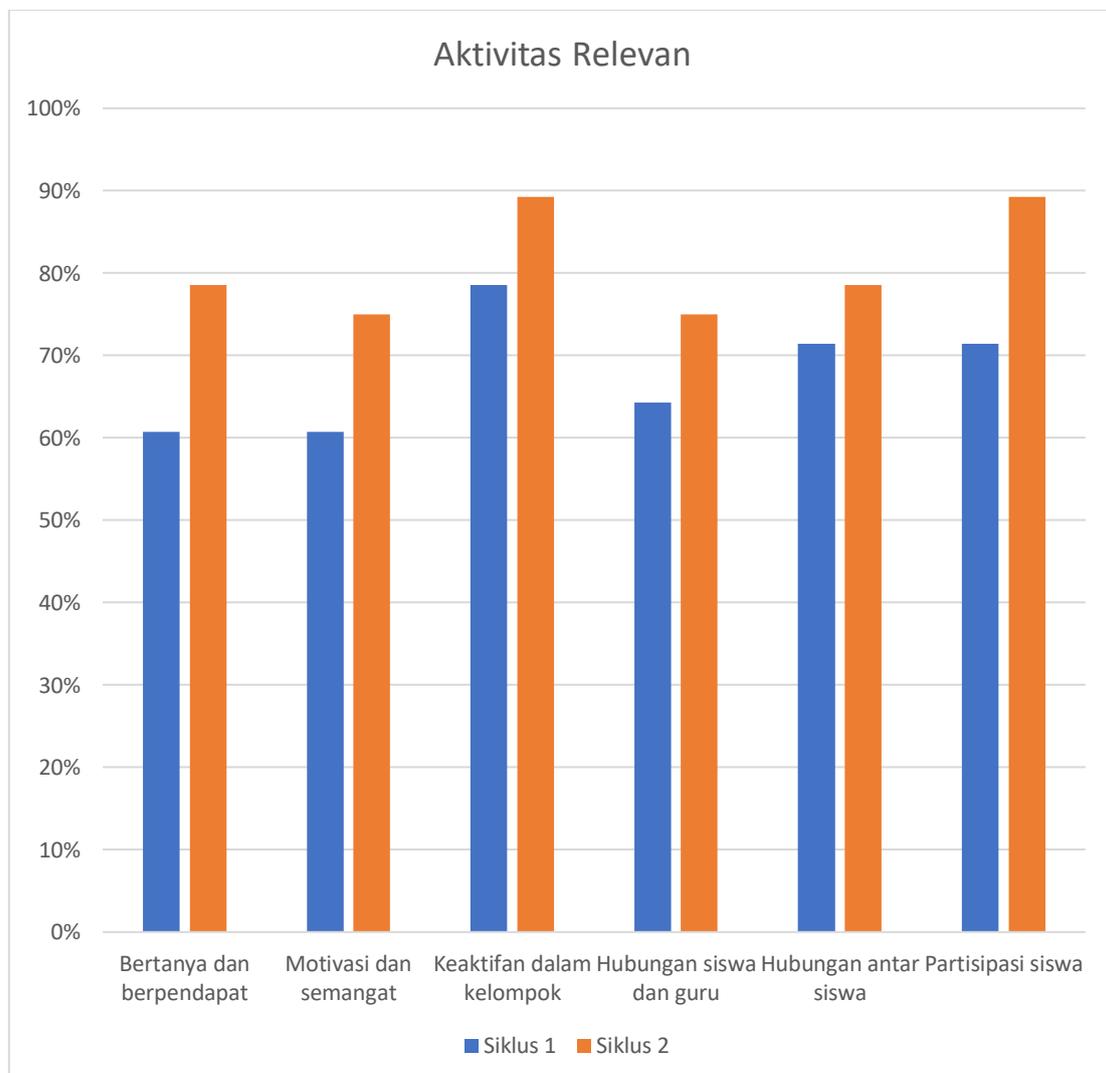
Persentase ketercapaian hasil belajar :

$$NA = \frac{2646}{2800} \times 100$$

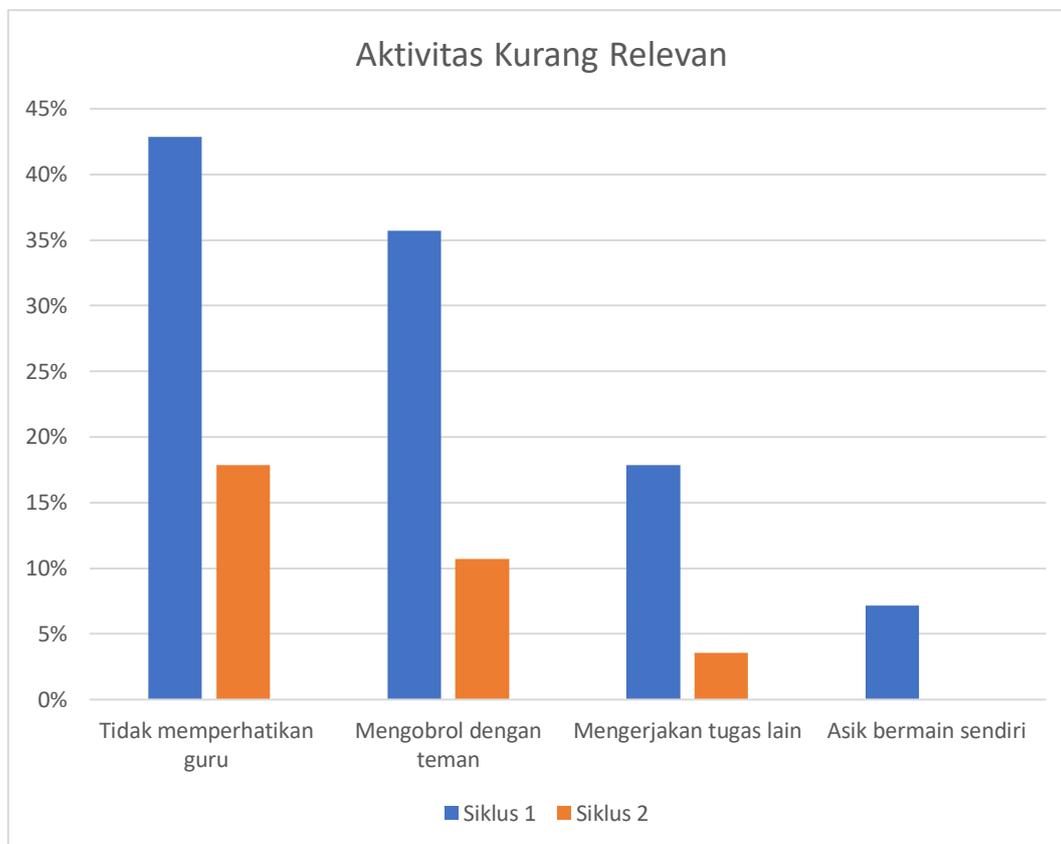
$$NA = 94,50$$

Berdasarkan data ketercapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran siklus 2 yaitu:

- Dari 28 siswa, sejumlah 27 siswa sudah mencapai ketercapaian KKM.
- Dari 28 siswa, ada 1 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 75.



Grafik 7. Perbandingan aktifitas peserta didik yang relevan terhadap pembelajaran



**Grafik 8 Perbandingan aktifitas peserta didik yang kurang relevan terhadap pembelajaran**

Pembelajaran PKn materi Sumpah Pemuda yang telah dilakukan pada setiap siklus memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, sehingga dapat diketahui hasil belajar peserta didik dari Siklus 1 dan Siklus 2 dengan hasil belajar yang berbeda dari satu peserta didik dengan peserta didik yang lainnya.

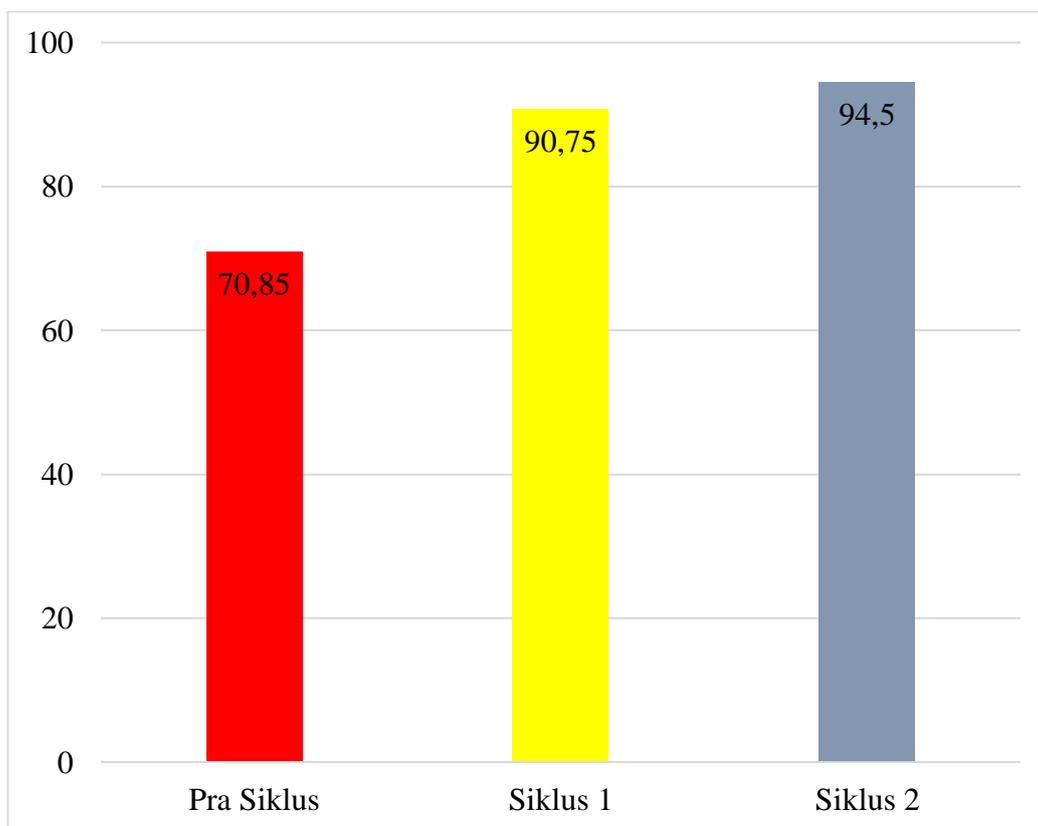
Pada hasil observasi aktivitas siswa yang relevan dalam setiap pembelajaran mengalami perbaikan, yaitu:

- a. Kemauan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan penuh keberanian sebanyak menjadi meningkat sebanyak 18%
- b. Dorongan dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran sebanyak menjadi meningkat sebanyak 14%
- c. Keterlibatan siswa dalam partisipasi pada kegiatan pembelajaran kelompok meningkat sebanyak 11%
- d. Keterhubungan antara siswa dan guru selama berlangsungnya proses belajar mengajar meningkat sebanyak 11%
- e. Interaksi dan relasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran kelompok meningkat sebanyak 7%
- f. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat sebanyak 18%

Sementara, hasil observasi aktivitas siswa yang kurang relevan dalam pembelajaran siklus 2 mengalami penurunan, yaitu:

- a. Siswa yang tidak memperhatikan guru menurun 25%
- b. Siswa yang asik berbicara dengan temannya menurun 25%
- c. Siswa yang mengerjakan hal lain menurun 14%
- d. Tidak ada siswa yang bermain sendiri tanpa terlibat dalam proses pembelajaran

Begitupun persentase perolehan nilai akhir yang diperoleh dari setiap siklus. Dari hasil yang diperoleh dari Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2, dapat dilihat dengan grafik berikut :



Grafik 9. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Dalam penelitian yang telah dilakukan pada tahap Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 mengenai pembelajaran PKn dengan materi Sumpah Pemuda, terdapat perbedaan yang memuaskan. Pada tahap Pra Siklus, peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,85. Pada tahap Siklus 1, peserta didik mencapai hasil nilai rata-rata sebesar 90,75. Hasil penelitian pada tahap Siklus 2 menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan keteraturan dan kondusif. Dalam Siklus 2, hampir semua peserta didik, yaitu 27 dari total 28, berhasil memahami dengan baik materi yang diajarkan oleh guru. Observasi pada Siklus 2 menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu mencapai nilai maksimal, dengan nilai rata-rata mencapai 94,50 dari nilai KKM sebesar 75,00. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal ini.

Dari temuan penelitian yang telah dilakukan, sesuai dengan pandangan Ichsan (2021), terdapat manfaat signifikan dalam penggunaan alat bantu atau media pembelajaran. Melalui penggunaan media tersebut, guru dapat lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan menciptakan siswa yang lebih tertarik, fokus, serta memiliki potensi yang lebih besar untuk dikembangkan. Media yang terbukti efektif adalah media audio visual, yang memanfaatkan kombinasi pendengaran dan penglihatan. Dengan penggunaan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran audio visual, terdapat sejumlah keunggulan yang dapat diperoleh, di antaranya: (a) siswa akan dengan lebih lancar menguasai konsep yang diajarkan, (b) siswa akan merasakan kebahagiaan selama proses belajar karena guru mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan, (c) meningkatkan kegairahan siswa terhadap sekolah, dan melalui prestasi belajar yang baik, akan terbangun rasa cinta siswa terhadap institusi pendidikan tersebut (Hasibuan, 2022).

Hal tersebut sejalan dengan Magdalena (2021) yang mengatakan bahwa pemanfaatan berbagai media dalam kegiatan belajar di dalam kelas memberikan dampak yang positif pada berbagai aspek, termasuk: (a) bagi pendidik, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah implementasi kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas. dengan lebih lancar dan efisien ; (b) bagi peserta didik, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mendorong mereka untuk terlibat secara aktif, berinovasi, berkreasi, dan merasa lebih tertarik dalam proses pembelajaran; (c) Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, penggunaan media memberikan dukungan kepada guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan menciptakan suasana pembelajaran yang penuh dinamika, inovatif, kreatif, serta mengasyikkan. Pendekatan ini dikenal sebagai Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

Sadiman dalam Yusmarwati (2018) juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran memiliki kapasitas untuk mengkomunikasikan berbagai jenis pesan, baik itu berupa fakta, karya fiksi, maupun informasi. Dalam jangka waktu singkat, media audio visual mampu menarik perhatian siswa melalui rangsangan visual eksternal yang memukau. Dengan memanfaatkan media ini, gambar proyeksi dapat disajikan dengan kemampuan untuk dihentikan sehingga dapat diamati secara detail. Adaptabilitas suara dapat disesuaikan dengan kebutuhan, termasuk kemampuan untuk menambahkan komentar dari guru atau siswa. Penggunaan media audio tidak bergantung pada tingkat pencahayaan yang rendah saat digunakan, sehingga ruangan tetap terang. Selain itu, media audio visual memberikan manfaat efisiensi waktu karena rekamannya dapat digunakan berulang kali tanpa perlu merekam ulang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa “Melalui Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Sumpah Pemuda Peserta Didik Kelas 3A SDIT Nurul Fikri Sidoarjo”. Hal ini dapat terbukti melalui peningkatan nilai prestasi belajar siswa pada kondisi awal

sebesar 72,85, Siklus 1 sebesar 90,75, dan Siklus 2 sebesar 94,50. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi tindak lanjut yang dapat diberikan oleh peneliti untuk meningkatkan pencapaian tujuan. Beberapa rekomendasi tersebut meliputi: 1) memanfaatkan media audio visual secara optimal dalam proses pembelajaran. Rekomendasi ini diberikan berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki potensi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian prestasi belajar siswa. 2) Melengkapi fasilitas dan infrastruktur yang mendukung implementasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Rekomendasi ini diberikan untuk memastikan fasilitas yang memadai guna mendukung penggunaan media dalam pembelajaran, 3) guru perlu mendapatkan sosialisasi mengenai penggunaan media audio visual sebagai alat bantu untuk menyampaikan pembelajaran, 4) penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi sejenis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Awiria, dkk (2019) *Pembelajaran PKn SD*. Penerbit Samudra Biru. Yogyakarta.
- Fitria, Ayu (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini : Vol. 5 No. 2, November 2014.
- Hasibuan, Rahmadani (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hibrul Ulama: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman p-ISSN: 2798-0979|e-ISSN : 2685-5658,
- Ichsan, Jazilatur Rahmah (2021). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. Jurnal Edukasi dan Sains Volume 3, Nomor 2.
- Marinda, Leny. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, No. 1, April 2020 p-ISSN:2086 -0749 e-ISSN:2654-4784
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Praktik*. Pasuruan.
- Setiyawan, Hery. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. Jurnal Prakarsa Paedagogia Vol. 3 No. 2, Hal. 198-203

Tirtoni, Feri. (2016) Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Penerbit Buku Baik : Yogyakarta.

Yusmarwati. (2018) Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 2 Nomor 3 Mei 2018 | ISSN : 2580 - 843