

## PENGARUH MEDIA AUDIO-VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Indah Maharani <sup>1</sup>, Yona Syaida Oktira <sup>2</sup>, Nofriza Efendi <sup>\*3</sup>, Gingga Prananda <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang Indonesia

Email: [\\*nofrizaefendi94@gmail.com](mailto:*nofrizaefendi94@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Di SD Negeri 01 Ulak Karang. Penelitian ini dilatar belakangi dalam proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran, masih kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan pancasila dan menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila rendah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Audi-Visual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan bagaimana pengaruh Media Audio-Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang. Penelitian ini adalah Kuantitatif dengan pendekatan *non eksperimen* kemudian alat untuk pengumpulan data menggunakan observasi, angket/ kuisioner, soal tes dan dokumentasi, sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dilihat pada t-hitung sebesar 1,077 dan t-tabel 0,396 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $1,077 > 0,396$  serta nilai diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Jadi variabel Media Audio-Visual secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Media, Audio-Visual, Hasil Belajar, Pancasila

### PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang dan mengalami perubahan. Terdapat banyak hal yang mempengaruhi sistem pendidikan terutama dimasa sekarang ini yang mengharuskan dilakukannya pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka (Prananda, 2021). Dimana pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dituntut secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rini, 2017). Namun dengan berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru dan pendidikan selalu eksis terus berlangsung. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentunya diperlukan sebuah inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, kritis sereta mandiri (Rahman et al., 2022);(Prananda, 2023).

Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran yang dimaksud untuk mempertinggi mutu Pendidikan salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi dalam media berbasis Audio-Visual (Ahmad et al., 2023);(Gabriela, 2021).

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 (Gabriela, 2021);(Hayati & Harianto, 2017). 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 bagi para siswa untuk belajar. contoh Media Audio-Visual diantaranya program video atau televise, video atau televise intruksional, dan program slide suara.

Media Audio-Visual pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila adalah supaya siswa dapat menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan nilai-nilai Pancasila. Nilai Pancasila tersebut terdiri dari nilai keutuhan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan dan nilai keadilan. Didalam pembelajaran pendidikan pancasila terdapat keterpaduan antara konsep moral, sikap moral dan perilaku mora yang mengintegrasikan unsur-unsur kognitif, afektif dan psikomotorik secara utuh. Sehingga siswa mampu berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, anti korupsi dan berkembang secara positif dan demokratis. Dengan menggunakan media audio visual, siswa lebih aktif dan lebih semangat belajar dan mudah memahami materi pendidikan pancasila (Oktira et al., 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *non eksperimen*. Menurut Sugiyono, (2019) metode kuantitatif merupakan metode yang dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. Penelitian *non eksperimen* menurut Arikunto, (2019) adalah jenis metode penelitian yang tidak memiliki variabel bebas sehingga perihal ini peneliti berusaha untuk mengamati konteks dimana fenomena itu terjadi dan menganalisisnya untuk memperoleh informasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Ulak Karang, dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV, Teknik dan alat pengumpulan data yaitu: 1. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan objek penelitian, 2. Kuisisioner/angket, 3. Tes hasil belajar yaitu ada pre-tes dan post-tes dan 4 dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Audi-Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan menggunakan angket/kuisisioner dan soal tes.

Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh adalah Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuersioner dan soal tes. Suatu kuersioner dan soal tes dikatakan valid jika pertanyaan pada kuersioner dan soal tes mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner dan soal tes yang sudah kita buat betul-betul dengan mengukur apa yang hendak kita ukur. Pengambilan suatu item valid atau tidak valid dapat diketahui dengan cara mengkolerasikan antara skor butir dengan skor total bila korelasi r

dias 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid dan sebaliknya apabila dibawah 0,05 maka butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Pada penelitian ini dalam pengujian validitas peneliti menggunakan alat ukur berupa program komputer yaitu IBM SPSS versi 27. Dan hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa angket/ kusioner dan soal tes yang digunakan semuanya valid. Karena r hitung lebih besar dari pada r tabel (0,396).

Adapun uji reabilitas Pengujian reliabilitas digunakan untuk menunjukkan dan membuktikan bahwa suatu instrument data dapat cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Sugiyono, 2020). *Koefisien alpha* dapat dikatakan reliabel ketika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Perhitungan data tersebut akan dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 27.

#### Hasil uji reabilitas soal tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	25

#### Reliabilitas Media Audio-Visual

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.844	10

#### Reliabilitas angket hasil belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.707	10

Berdasarkan data diatas diperoleh menunjukkan soal tes dan angket/kuisisioner dikatakan reliabel karena *Cronbach Alpha* pada masing-masing variabel memiliki nilai soal tes reliabel dengan hasil *Cronbach Alpha* 0,901 variabel X reliabel dengan hasil *Cronbach Alpha* 0,844, sedangkan untuk variabel y reliabel dengan hasil *Cronbach Alpha* 0,707.

Pada uji normalitas Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Persamaan regresi dikatakan baik jika mempunyai variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal (Nuryadi et al., 2017). Uji normalitas dilakukan dengan normal *probability* plot dengan bantuan program statistic computer IBM SPSS versi 27. Pada penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov test* dengan nilai signifikan sebesar 0.05 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut: 1. Jika nilai sig > 0,05 maka data terdistribusi secara normal, 2. Jika nilai sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal.

#### Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.12532966
Most Extreme Differences	Absolute	.158
	Positive	.110
	Negative	-.158
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.108
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	.106

	99% Confidence Interval	Lower Bound	.098
		Upper Bound	.114
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.			

### Uji Normalitas Soal tes

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	6.37559752	
Most Extreme Differences	Absolute	.113	
	Positive	.113	
	Negative	-.050	
Test Statistic			.113
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>			.200 <sup>d</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.553	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.540
		Upper Bound	.566
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.			

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan dikatakan bahwa hasil dari uji normalitas diatas tersebut menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) 0,200 hasil lebih besar daripada 0,05, maka diartikan data berdistribusi normal. Dan dapat juga diketahui nilai Asymp Sig. (2-tailed) *prites* dan *postes* 0,200 dan 0,566 hasil lebih besar daripada 0,05, maka diartikan data berdistribusi normal. Dan Uji F yang telah dilakukan yaitu :

### Uji F

ANOVA						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.600	1	20.600	1.160	.293 <sup>b</sup>
	Residual	408.440	23	17.758		
	Total	429.040	24			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Audio-Visual						

**Sumber:** Lampiran (Output SPSS)

Berdasarkan data diatas dapat kita ketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  (1,160) lebih besar dari  $F_{tabel}$  (0,396). Berdasarkan hipotesis, maka dapat diartikan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga secara keseluruhan variabel independen yaitu media sosial mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar sebagai variabel dependen. dan pada Uji T dapat diketahui :

### Hasil Analisis Uji t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.801	6.628		7.514	.000
	Media Audio-Visual	-.169	.157	-.219	-1.077	.293
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

**Sumber:** Lampiran (Output SPSS)

Berdasarkan data diatas dapat dilohat nilai yang diperoleh yaitu nilai t-hitung sebesar 1,077 dan t-tabel 0,396 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $1,077 > 0,396$  serta diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Jadi variabel media sosial secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial *tiktok* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena nilai signifikan yang diperoleh  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, jadia Media Audio-Visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Adapun kategori hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas IV dengan rentangan 0-100 dapat dikategorikan sebgai berikut :

No	Interval Nilai	Kategori	Pretes		Postes	
			Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
1.	92-100	Baik Sekali	0 Siswa	0 %	1 Siswa	4 %
2.	80-88	Baik	14 Siswa	56 %	14 Siswa	56 %
3.	76-80	Cukup	0 Siswa	0 %	8 Siswa	32 %
4.	56-68	Rendah	6 Siswa	24 %	2 Siswa	8 %
5.	>56	Tidak Lulus	5 Siswa	20 %	0 Siswa	0 %
Jumlah			25 Siswa	100 %	25 Siswa	100 %
Rata-Rata			68,00		92,00	
Nilai Tertinggi			60		92	
Nilai Terendah			44		68	

Sumber : Data Penelitian

Dari tabel diatas maka diketahui Pretes terdapat 0 siswa berada baik sekali, pada kategori baik ada 14 orang siswa, pada kategori cukup 0 siswa, pada kategori rendah ada 6 orang siswa dan pada kategori tidak lulus ada 5 orang siswa. Sedangkan pada nilai Postes diperoleh pada kategori baik sekali ada 1 orang siswa, pada kategori baik ada 14 orang siswa, pada kategori cukup ada 8 orang siswa, pada kategori rendah ada 2 orang siswa dan pada kategori tidak lulus ada 0 siswa. Berdasarkan data diatas dapat peneliti simpulkan nilai rata-rata Pretes rendah dibandingkan nilai Postes.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan dan hasil Analisa data yang sudah dilaksanakan yaitu : Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Audio-Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan bahwa, Media Audio-Visual signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN 01 Ulak Karang Selatan. Bisa dilihat pada uji T nilai yang diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,077 dan t-tabel 0,396 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $1,077 > 0,396$  serta diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Jadi variabel media sosial secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. In *Jakarta: Rineka cipta*.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Oktira, Y. S., Ardipal, L. J., & Toruan. (2015). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya. *E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang*, 3(2), 63–68.
- Prananda, G., Judijanto, L., Purwoko, B., Lestari, N. C., & Efendi, N. (2023). The Application of Demonstrated Learning Methods to Increase Primary School Students' Science Learning Results. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 12175–12181.
- Prananda, G., Kharismadewi, Y., Ricky, Z., & Friska, S. Y. (2021). The COVID-19 Pandemic Impact on Elementary Students Online Learning Motivation. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 153–160.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rini. (2017). PENDIDIKAN: HAKEKAT, TUJUAN, DAN PROSES. *Jurnal Paedagogy*, 4(1).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Terbuka, U., Terbuka, U., Ahmad, R. E., Sorong, U. M., Maryam, A., Sorong, U. M., & Sorong, U. M. (2023). *Jurnal jendela pendidikan*. 3(02), 285–290.