

Artikel Vinkania.docx

by

Submission date: 07-Sep-2022 01:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 1894229696

File name: Artikel Vinkania.docx (55.44K)

Word count: 3182

Character count: 19759

6

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP**HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN KELAS III****SDN SUGIHWARAS CANDI**Vinkania Ananda ¹⁾, Feri Tirtoni ^{*2)}¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia²⁾ Program Studi Pendidikan Guur Dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, IndonesiaEmail : vinkaniaa@gmail.com, feri.tirtoni@umsida.ac.id

Abstract *The research entitled the effect of the use of audiovisual media on learning outcomes for the third grade Civics subject at SDN Sugiwaras Candi. This study aims to determine how much influence the use of audiovisual media has on the learning outcomes of third grade students of SD Negri Sugiwaras Candi. This research uses Pre-Experimental Design and One Group Pretest-Posttest Design. The research instrument used in the form of Pretest - Posttest with a population of 26 students. In this research, the sampling technique used is saturated sample. Prior to the data analysis technique, it is necessary to test the validity and reliability test to determine whether the research instrument used can be declared valid and reliable or not. Based on this, in this study, the validity and reliability tests were carried out by two experts. The data analysis technique used in this research is the t-test paired sample t-tets. Based on the normality test, it is known that the pretest is 0.126 while the posttest is 0.122. Because the significance for the difference in variables is greater than 0.05 it can be concluded that the data on the variables are normally distributed. The data analysis technique in the t-test is known that the paired sample t-test table shows a significance value (2-tailed) $0.000 < 0.05$. The results of data analysis show that audiovisual media can increase the value of understanding in student learning outcomes. This shows that there is a significant difference in the effect of using audiovisual media on student learning outcomes at SDN Sugiwaras Candi Sidoarjo.*

Keywords: *Audiovisual Media, Learning Outcomes, Pkn learning*

Abstrak. *Penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar mata pelajaran Pkn kelas III SDN Sugiwaras Candi. Penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negri Sugiwaras Candi. Penelitian ini menggunakan Pre – Eksperimental Design dan desain penelitian One Grup Pretest – Posttest Design. Instrumen penelitian yang digunakan berupa Pretest – Posttest dengan jumlah populasi 26 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sebelum dilakukannya teknik analisis data perlu dilakukan uji validitas dan uji realibilitas untuk mengetahui instrumen penelitian yang digunakan dapat dinyatakan valid dan reliabel atau tidak. Berdasarkan hal tersebut pada penelitian ini uji validitas dan realibitas dilakukan dua ahli. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji – t paired sampel t – tets. Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa untuk pretest sebesar 0.126 sedangkan posttest sebesar 0.122. Karena signifikansi untuk selirih variabel lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal. Teknik analisis data pada uji t diketahui bahwa tabel paired sampel t – tetst menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0,05$. Pada hasil analisis data menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan nilai pemahaman dalam hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa SDN Sugiwaras Candi Sidoarjo.*

Kata Kunci : *Media Audiovisual , Hasil Belajar,Pembelajaran Pkn*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan terkait dengan pentingnya penerapan nilai hak serta kewajiban tiap-tiap warga Negara. PKn merupakan program pendidikan dengan inti demokrasi politik yang diperluas oleh sumber pengetahuan lain, pengaruh pendidikan di lingkup sekolah, masyarakat serta orang tua, kemudian diproses dalam rangka membuat siswa agar dapat kritis berpikir, sikap dan melakukan tindakan demokratis dalam upaya menjalani kehidupan sesuai dengan Pancasila serta UUD 1945.

PKn dimaksudkan untuk membentuk manusia dengan rasa kebangsaan serta tanah air. Mata pelajaran PKn fokus untuk membentuk diri di lingkup agama, sosial, budaya, usia serta suku bangsa hingga jadi warga Negara cerdas terampil serta memiliki karakter Pancasila dan UUD 1945[1]. PKn dianggap sebagai pembelajaran yang berisi ajaran tentang nilai-nilai Pancasila di lingkup keseharian serta menjadi WNI taat. Terkait demikian, PKn harus diajarkan pada siswa tingkat sekolah dasar sampai tingkat tinggi. Pada lingkup sekolah dasar, ajaran PKn terdiri dari: moral

Pancasila dan lambag Negara; norma di lingkup masyarakat; kebersamaan di lingkup keberagaman; persatuan serta kesatuan; makna Pancasila dan lambangnya; hak, kewajiban serta tanggung jawab WNI, arti keberagaman, moral sosial dan politik, moral Pancasila, urgensi kebersamaan; nilai dan moral persatuan dan kesatuan, perilaku terpuji[2].

Pada dasarnya, PKn termasuk dalam mata pelajaran yang memiliki kendala dalam mengembangkan media dan teknologi pembelajaran. Faktanya, banyak guru menggunakan metode pembelajaran ceramah atau pembelajaran masih berfokus pada guru sehingga membuat siswa tidak tertarik dalam mempelajari mata pelajaran PKn. Guru dianggap belum dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai penunjang kegiatan belajar. Pada sisi lain, pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pelajaran PKn masih sekedar menggunakan *powerpoint* saja. Ceramah dengan pemanfaatan *powerpoint* dianggap belum optimal mencapai tujuan serta peningkatan hasil belajar sisw [3]. Belajar pada dasarnya adalah proses kognitif yang didukung dari fungsi aspek psikomotor yang meliputi aktivitas mendengar, melihat dan mengucap, Jika ditinjau dari Taknsonomi Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasihkan menjadi 3 rana yaitu rana kognitif, rana afektif, dab rana psikomotorik. Ranah kognitif terkait dengan 5 sil belajar intelektual meliputi aspek – aspek pengetahuan , pemahaman, aplikasi , analisis , dan evaluasi. Adapun Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuantujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah Psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu [4].Teori belajar kognitif menjelaskan bahwa belajar menunjukan jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang di terima.

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan. Dari beberapa uraian diatas, secara teori dapat dipahami bahwa dalam belajar membutuhkan proses aktivitas baik jiwa maupun raga. Seperti: membaca, memperhatikan, bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyimpulkan, menyalin, bersemangat, menanggapi, mengingat dan sebagainya. Hal ini dilakukan supaya tercapai hasil dan tujuan belajar sesuai yang di harapkan [5]. Ardika, Agustiana serta Dibia (2019) memaparkan penggunaan media audiovisual dapat memaksimalkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan media audio visual merupakan media yang memberikan dorongan serta rangsangan pada siswa untuk dap 6 belajar secara aktif, mandiri, kreatif serta melatih siswa untuk memiliki keterampilan bertanya dan menyimak. Media audio visual dianggap sebagai alat bantu penyajian materi yang merangsang siswa untuk belajar dengan efektif sehingga memperoleh pengetahuan dan perolehan keterampilan tertentu.

Terdapat dua unsur alat indera yang memudahkan siswa untuk perolehan serta tata kelola informasi (Ardika, Agustiana, & Dibia, 2019). Penelitian Sjam dan Maryati (2019) menunjukkan bahwa media audiovisual memberikan dampak pada hasil belajar. Ahmad, Tawil dan Rusli (2020) membuktikan hasil belajar dengan pemanfaatan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang memanfaatkan media audiovisual. Setyowati, Rasyid dan Ramasyah (2018) membuktikan penggunaan media audiovisual berdampak pada hasil belajar siswa. Ananda (2017) membuktikan ada peningkatan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media audio visual. Windasari dan Sofyan (2019) membuktikan media audio visual memberikan efek pada hasil belajar [6].Terkait demikian, penggunaan media audiovisual memberi pengaruh pada hasil belajar siswa termasuk pada pembelajaran PKn. Namun, temuan awal peneliti menunjukkan bahwa pada saat waktu pembelajaran PKn di kelas III di SDN Sugihwaras Candi hanya menerapkan ceramah dan penugasan saja pada saat guru mengajar di kelas. Beberapa siswa mengatuk saat diterangkan oleh guru dan siswa lain mengaku kesulitan memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Kondisi tersebut berdampak pada perolehan hasil belajar siswa, di mana saat Ujian Tengah Semester (UTS) hanya 20% siswa yang lolos dan nilainya di atas ketentuan sedangkan sisanya harus mengulang untuk mengikuti ujian karena 33 memperoleh nilai kurang. Apabila kondisi ini tidak diatasi dengan baik maka hasil belajar siswa akan terus kurang dan tentunya akan berdampak pada siswa apabila jika naik ke tingkatan selanjutnya. Pada sisi lain, saat peneliti melakukan pendekatan dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa siswa tersebut lebih suka apabila guru menerangkan materi dengan memutar video atau film penunjang pembelajaran karena dianggap lebih memudahkan dalam penyerapan materi [7].

II. METODE

Penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis metode penelitian yakni Pre Eksperimental Design. Sedangkan, untuk Rancangan penelitiannya menggunakan jenis penelitian One group Pretest Posttes design Dimana rancangan penelitian ini yaitu terdapat sebuah Pretest sebelum adanya perlakuan. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III di SDN Sugihwaras Candi yang berjumlah 26 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel jenuh yakni dengan memperhatikan nilai kejenuhan sampel atau sampel yang sudah maksimum dan menggunakan semua jumlah populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil semua siswa kelas III SDN Sugihwaras Candi yang berjumlah 26 siswa sebagai sampel penelitian [8]. Prosedur dan pelaksanaan eksperimen pada

penelitian adalah melibatkan satu kelompok yang di beri pretest, perlakuan, kemudian posttest. Keberhasilan treatment akan ditentukan dari perbandingan dua nilai yaitu nilai pretest dan nilai posttes [9]. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni berupa Tes soal pilihan ganda. Tujuan adanya instrumen penelitian adalah untuk mengukur variabel yang akan diteliti pada penelitian yang dilakukan. Untuk memudahkan dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa.

Validitas merupakan sebuah alat ukur yang merupakan hal penting dalam sebuah penelitian dan wajib dilakukan. Penelitian dapat dikatakan memiliki validitas tinggi apabila mampu menjalankan instrumen berdasarkan fungsinya. Dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (construct validity). Untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan pendapat dari ahli (judgment expert). Dalam menentukan penelitian instrumen dapat menggunakan skala penilaian menurut (Ihsan, 2015) [10].

Tabel 2.2 Kriteria Validasi

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi atau perbaikan
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid dapat digunakan akan tetapi perlu di revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid karena banyak revisi besar sehingga disarankan tidak dipergunakan
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak dapat di pergunakan

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa alat ukur dapat memberikan perolehan hasil penelitian. Reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini yakni menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan pengambilan keputusan jika nilai Alpha lebih besar dari rtabel maka item-item yang digunakan reliabel atau konsisten, sedangkan jika nilai Alpha lebih kecil dari nilai rtabel maka item-item yang digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten [11]. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk menguji sekelompok data yang berasal dari populasi yang berada dibawah frekuensi normal atau tidak. Uji normalitas ini untuk mengetahui hasil data dari nilai pre test dan post tes berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan program SPSS for windows versi 25.0. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-sampel shapiro wilk dengan Taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $\geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $< 0,05$ maka distribusinya tidak normal. Uji hipotesis hasil eksperimen pada penelitian ini yakni menggunakan rumus uji-t dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SDN Sugihwaras Candi. Dengan menggunakan data hasil perbandingan nilai rata-rata hasil brlajar siswa kelas III sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Maka data dari seluruh responden atau sumber data yang terkumpul di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa III SDN Sugihwaras Candi. Data yang di dapatkan saat penelitian adalah hasil dari validasi instrumen, dan hasil tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Adapun data hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Tabel 3.1
Hasil Validitas Instrumen

Instrumen perangkat	V1	V2	Persentase	Keterangan
Silabus	42	42	87,50%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
RPP	33	33	84,57%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Bahan ajar	35	34	86,25%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Soal pretest-posttes	26	34	89,29%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Media	38	30	85,00%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa validitas Silabus, RPP, Bahan ajar, Pretest-posttest serta Media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan pada siswa kelas III SDN Sugihwaras Candi.

Tabel 3.2
Hasil Validitas Soal

No.	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,3297	0,453	VALID
2	0,3297	0,537	VALID
3	0,3297	0,625	VALID
4	0,3297	0,523	VALID
5	0,3297	0,457	VALID
6	0,3297	0,454	VALID
7	0,3297	0,665	VALID
8	0,3297	0,582	VALID
9	0,3297	0,487	VALID
10	0,3297	0,477	VALID
11	0,3297	0,500	VALID
12	0,3297	0,537	VALID
13	0,3297	0,610	VALID
14	0,3297	0,616	VALID
15	0,3297	0,465	VALID

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rtabel dengan ($df = N - 2$) nilai signifikan 0,05 dengan jumlah responden atau sampel $26 - 2 = 24$ maka $rtabel = 0,3297$. Hal tersebut terjadi karena $rtabel < rhitung$ maka dinyatakan valid

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan instrumen yang cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25.0 menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3
Hasil Reliabilitas Menggunakan SPSS 16

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.409	15

Dari tabel diatas diperoleh hasil 0,409 dengan koefisien reliabilitas 6% dan harga rtabel sebesar 0,3297 dengan $N=28$. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil reliabilitas menggunakan rumus Cronbach,s Alpha dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro Wilk dalam perhitungan menggunakan SPSS. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut adalah data dari uji Shapiro Wilk menggunakan perhitungan SPSS 25.0.

Tabel 3.4

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.275	26	.029	.850	26	.122
posttest	.254	26	.099	.845	26	.126

Dari hasil diatas pada kolom Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,05. Untuk pretest sebesar 0,122 sedangkan posttest adalah 0,126. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas III SDN Sugihwaras Candi. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample Statistic dan Uji Paired Sample Test. Adapun kaidah keputusan uji hipotesis yakni sebagai berikut.

- Jika nilai Sig (1-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- Jika nilai Sig (1-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 25.0.

Tabel 3.5

Output Paired Sample Statistic Menggunakan SPSS 25.0

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	51.4615	26	8.64514	1.69545
posttest	74.5769	26	6.23649	1.22308

Pada tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest hasil belajar sebesar 51,46. Pada data posttest hasil belajar sebesar 74,57. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest hasil belajar kelas III SDN Sugihwaras Candi.

Tabel 3.6

Output Paired Sampel Test menggunakan SPSS 25.0

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (1-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-23.11538	8.62242	1.69100	-26.59806	-19.63271	-13.670	25	.000

4 Berdasarkan tabel paired sampel t-test di atas, menunjukkan nilai Signifikansi (1-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar kelas III SDN Sugihwaras Candi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan menggunakan One Grup Pretest-Posttest Design. Uji pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar pada penelitian ini dilakukan melalui uji t-test dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikan $0,05$ serta dibantu dengan SPSS 25.0. Sebelum menggunakan teknis analisis uji t-test Peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai bentuk syarat melakukan uji t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah jenis data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui uji t dengan jenis paired sample statistic dan paired sample test menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 51,46. Pada data posttest menunjukkan nilai rata-rata atau mean sebesar 74,57. Berdasarkan uji t berpasangan paired sample test diperoleh nilai sig- (1-tailed) $0,000 < 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil penelitian di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ananda (2017) membuktikan ada peningkatan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media audio visual. [12]. Dari hal tersebut dapat dibuktikan bahwa setelah menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar kelas III SDN Sugihwaras Candi memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar. Dengan adanya media audiovisual juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

1 Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terima kasih untuk Keluarga saya, bapak/ibu guru di SDN Sugihwaars Candi, anak-anak di SDN Sugihwaras Candi, Bapak/Ibu dosen dan Staff Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Serta untuk kedua orang tua saya dan rekan-rekan yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

REFERENSI

- [1] Ahmad, F. A., Tawil, M., & Rusli, M. A. (2020). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII (Studi Pada Materi Pokok Sistem Ekspresi Manusia). *JURNAL IPA TERPADU JIT* 4 (1) (2020) 81-89.
- [2] Alfity, S. (2020). Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran: Konsep Motivasi Prestasi Belajar Siswa . Guepedia.
- [3] Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu* Vol 1 No.1 2017, 21-30
- [4] A. Pujiyanto, A. Nuryatin, and I. Artikel, "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Model Investigasi Kelompok Dan Model Stad Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas Vii," *Seloka - J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 131–139, 2015.
- [5] Ardika, N. P., Agustiana, I. G., & Dibia, I. K. (2019). Karakter dan Hasil Belajar PKn Dalam Pembelajaran VCT Berbantuan. *Jurnal Adat dan Budaya, Vol.1, No.2 Tahun 2019*. [6] S. mufarrohah, lailatul & rukmi, "Pengembangan Media Video Animasi dua Dimensi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Abstrak," *Jpgsd*, vol. 8, pp. 861–871, 2015.
- [7] Dahruji. (2017). *Statistik*. Pamekasan: Duta Media Publishing
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Ke-2. Bandung: ALFABETA, 2018.
- [9] Damri, & Putra, F. E. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Kencana.
- [10] Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., & Adnyana, I. M. (2021). *Metode Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- [11] Ghodang, H., & Hantono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep Dasar dan Aplikasi Analisis Regresi dan Jalur dengan SPSS*. Medan: PT Penerbit Mitra Grup.
- [12] pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Wagiu, E. b., & Simarmata, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pasuruan: Yayasan Kita Menulis.

Artikel Vinkania.docx

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	2%
2	jurnal.umus.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	2%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%
6	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%