

PENGARUH MEDIA DIORAMA BERBASIS *AUDIO VISUAL* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn MURID KELAS V SDN 3 KASIMPURENG
KABUPATEN BULUKUMBA

Hikmawati Usman¹, Muh. Al Ikhwandi Idham² Muhammad Idham³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: hikmawaty.usman@unm.ac.id

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: wandi.pasannai16@gmail.com

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN 3 Kasimpureng

Email : idham120675@gmail.com

Artikel info	Abstrak
Received; 7-11-2023 Revised;10-011-2023 Accepted;25-11-2023 Published,16-11-2023	Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media diorama berbasis audiovisual berpengaruh pada pembelajaran materi keputusan bersama kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk <i>mengetahui</i> pengaruh media diorama berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama pada kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian <i>pre eksperimental</i> dengan jenis <i>One Group pretest-posttest Design</i>. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas <i>V SDN 3 kasimpureng Kabupaten Bulukumba</i> sebanyak 11 murid. penggunaan media Diorama Berbasis Audio Visual pada pembelajaran PKn memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan media Diorama Berbasis Audio Visual memberikan kesempatan kepada murid untuk menuangkan ide menarik murid, termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar ini berarti bahwa penggunaan media <i>diorama berbasis audiovisual</i> dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap Pembelajaran PKn materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba.
Key words: Media Diorama Audio visual hasil belajar siswa	artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban warga negara yang harus dipenuhi baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Proses pembelajaran yang berlangsung di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan PKn tersebut dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) globalis (Baso, 2017:36)

Permasalahan pembelajaran PKn masih terjadi di SD. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN 3 Kasimpureng melalui wawancara ditemukan informasi bahwa pembelajaran PKn selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks murid. Guru menggunakan metode yang kurang tepat sehingga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70% tidak dapat terpenuhi. Guru belum optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar. Media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran PKn terbatas pada gambar terutama pada kegiatan musyawarah dan voting yang ada pada materi keputusan bersama dalam buku teks guru dan murid. Penggunaan media pendukung penyampaian 4 sebuah materi harus diperhatikan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Hamalik (Arsyad, 2019:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap murid.

Di era globalisasi ini telah banyak bermunculan teknologi seperti komputer, TV, Internet dll dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti sekarang kita bisa menggabungkan media pembelajaran dengan teknologi yang ada, contohnya media pembelajaran diorama dengan Audio Visual untuk menambah ketertarikan murid dalam belajar. Media diorama berbasis Audio Visual menyajikan contoh pengambilan keputusan secara konkret dalam bentuk miniatur pemandangan tiga dimensi. Selain itu media diorama berbasis Audio Visual akan menarik minat murid untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN 3 Kasimpureng.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif, metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013:72). Dalam penelitian ini digunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group pretestposttest Design. Pre-Test. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan Post-Test digunakan untuk mengetahui pemahaman murid setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karenadapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013:74).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kabupaten Bulukumba Kecamatan Ujung Bulu Kelurahan Caile lebih tepatnya di SDN 3 Kasimpureng. Populasi dalam penelitian ini adalah murid SDN 3 Kasimpureng dan sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas V yang berjumlah 11 orang siswa pada tahun ajaran 2023/2024.

Instrumen Penelitian

Adapun instrument pendukung dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, tes dan dokumentasi.

Teknik Analisis

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Data yang terkumpul diolah secara kuantitatif karena berwujud angka, maka teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik perhitungannya dibantu dengan program komputer SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba terkhususnya pada kelas V, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan sebagai berikut

Table 2 Data Observasi Murid

No	Komponen yang dinilai	Jawaban	
		YA	TIDAK
1	Murid membaca doa sebelum belajar	√	
2	Murid duduk rapi siap mengikuti pembelajaran	√	
3	Murid aktif pada saat pembelajaran	√	
4	Murid memperhatikan penjelasan dari guru	√	
5	Murid bersikap tenang saat pembelajaran	√	
6	Murid memperhatikan media diorama berbasis audiovisual yang dijelaskan oleh guru	√	
7	Murid bersemangat saat melihat media diorama berbasis Audiovisual	√	
8	Murid bersemangat saat diminta memperhatikan	√	
9	Murid membaca doa sesudah belajar	√	
10	Murid pulang dengan teratur	√	
	Jumlah	10	

Berdasarkan tabel diatas adalah hasil nilai komponen yang dinilai terkhususnya pada kelas V yang diketahui dari 10 point kesemua murid melakukan komponen yang diterapkan dalam penelitian ini.

2. Hasil Statistik Deskriptif

a. Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Diorama Berbasis Audio Visual (*pretest dan posttest*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes plihan ganda. Data hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual (pretest dan posttest)* dapat diketahui sebagai berikut :

Table 3 Hasil nilai sebelum menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* murid kelas V (*pretest*).

No	Responden	Nilai Pretest
1	A N	50
2	A A A	55
3	A N	45
4	D W	45

5	M A A	60
6	M Q A F	70
7	M D A G	75
8	N P	60
9	N H A	80
10	N G I	70
11	R N A	85

Berdasarkan tabel hasil nilai *pretest* diatas diketahui bahwa nilai yang diperoleh oleh 11 siswa bervariasi dengan nilai *pretest* terendah 45 dan nilai *pretest* tertinggi 85 dan nilai *mean* (rata-rata) murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* adalah 63,18.

Table 4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Persentase	Nilai Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 70	Tidak tuntas	6	55%
≥ 70	Tuntas	5	45%
JUMLAH		11	100 %

Sumber: Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan *Pre-test* terdapat 6 murid (55%) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 5 murid (45%) yang telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 63,18 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Table 5 Hasil nilai sesudah menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* murid kelas V (*posttest*)

No	Responden	Nilai Posttest
1	A N	75
2	A A A	80
3	A N	70
4	D W	70
5	M A A	75
6	M Q A F	80
7	M D A G	80
8	N P	80
9	N H A	90

10	N G I	75
11	R N A	90

Berdasarkan tabel hasil nilai *pretest* diatas diketahui bahwa nilai yang diperoleh oleh 11 siswa bervariasi dengan nilai *Posttest* terendah 70 dan nilai *Posttest* tertinggi 90 dan nilai *mean* (rata-rata) dari hasil tes murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba setelah *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* adalah 78,63

Tabel 6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest*

Persentase	Nilai Kategori	frekuensi	Persentase (%)
≤ 75	Tidak tuntas	0	0%
≥ 75	Tuntas	11	100%
JUMLAH		11	100 %

Sumber: Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Berdasarkan tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan *Post-test* hasil belajar 11 murid (100%) yang telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 78,63 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* murid yang diajarkan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual*. Data hasil tes yang dilaksanakan sebanyak 11 murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai sebagai berikut :

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Tes Murid Kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba Sebelum Perlakuan (*pretest*) dan Setelah Perlakuan (*posttest*).

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	63,18	78,63
Median	65	77,5
Modus	70	80
Minimum	45	75
Maximum	85	90
Sum	328,18	401,13

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel diatas memberikan gambaran

umum sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu memperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebesar 63,18 dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,63 dari nilai rata-rata (*mean*) tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Nilai minimum pada *pretest* yaitu nilai 45 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 75, dapat di lihat bahwa nilai minimum pada *pretest* dapat dikategorikan masih kurang. Dan Nilai maximum pada *pretest* yaitu nilai 85 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 90, dapat di lihat bahwa nilai maximum pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Sehingga jumlah keseluruhan rekapitulasi nilai adalah $401,13 > 328,18$.

Dari data diatas dapat dilihat tingkat frekuensi dan persentase hasil tes berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Distribusi Tingkat Hasil Tes Murid Kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba pada Kelompok Eksperimen Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Interval	Keterangan	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat Baik	1	9%	2	18,18
75 – 84	Baik	2	18,18%	7	63,63
60 – 74	Cukup	4	36,36%	2	18,18
40 – 59	Kurang	4	36,36%	0	0%
0 – 39	Kurang Sekali	0	0%	0	0%
Jumlah		11	100 %	11	100 %

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat murid pada tahap *pretest* hanya 1 murid yang berada pada kategori sangat baik, 2 murid berada pada kategori baik, 4 murid berada pada kategori cukup baik, 4 murid berada pada kategori kurang. Dan tidak ada murid berada pada kategori kurang sekali. Sedangkan pada *posttest* terdapat 2 murid berada pada kategori sangat baik dan, 7 murid berada pada kategori baik dan 2 murid pada kategori cukup baik, dan tidak ada murid pada kategori kurang dan kurang sekali.

Melihat hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil tes sebelum menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* tergolong kurang. Dan tingkat hasil tes setelah menggunakan media *Diorama Berbasis Audio Visual* tergolong sangat baik.

3. Hasil Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh penggunaan media *Diorama Berbasis Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t menggunakan aplikasi SPSS versi 25, Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25:

a. Uji Normalitas

Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan SPSS versi 25 yaitu :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Adapun hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.336	22	.068	.787	22	.068
pos test	.336	22	.112	.640	22	.112
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh pada pretest adalah 0,068 dan *posttest* adalah 0,112. Karena nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil pretest dan posttest. Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria dalam pengujian homogenitas yaitu :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen dan
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogeny.

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pkn	Based on Mean	.365	1	20	.548
	Based on Median	.024	1	20	.877
	Based on Median and with adjusted df	.024	1	10.000	.877
	Based on trimmed mean	.198	1	56	.658

Berdasarkan dari hasil analisis pada tabel *Test of homogeneity of variance based on mean* diperoleh *levene statistic* = 0,365, $df_1 = 1$, $df_2 = 20$, dan $sig = 0,548$ Karena nilai $sig = 0,548 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada nilai *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan strategi *point counter point* berpengaruh terhadap penggunaan media Diorama berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penggunaan strategi *point counter point* berpengaruh terhadap penggunaan media Diorama berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba.

Tabel Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1.	(Constant)	51.364	6.595		7.788	.000
	Pengaruh media diorama	11.818	4.171	.535	2.833	.010
a. Dependent Variable: pre test						

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - k = 11 - 1 = 10$. dilihat dari table diatas bahwa t_{Hitung} 2,833 dan diperoleh t_{tabel} 2,228 maka artinya Hipotesis diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05. Berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Diorama Berbasis Audio Visual* dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama bagi murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba.

Pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) diberikan kepada murid untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual, kemudian murid diberikan perlakuan (*treatment*) peneliti menerapkan media Diorama Berbasis Audio Visual pada saat proses belajar mengajar. Kemudian peneliti kembali memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual. Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil rekapitulasi hasil tes murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual, pada *pretest* (sebelum perlakuan) nilai maximum yaitu 85 dan nilai minimum yaitu 45. Sedangkan pada *posttest*

dapat dilihat nilai maximum yaitu 90 dan nilai minimum yaitu 75. Dari hasil uraian analisis data, diperoleh nilai mean (rata-rata) tes sebelum menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual (pretest) adalah 63,18. Sedangkan hasil analisis data, nilai mean (rata-rata) setelah menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual (posttest) adalah 78,63. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Hasil penelitian yang diuraikan diatas analisis statistik deskriptif, sedangkan untuk menguji hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan dengan hasil analisis data inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} 2,833 dan t_{tabel} 2,228. Oleh karena $t_{Hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa penggunaan media Diorama Berbasis Audio Visual mempengaruhi materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media Diorama Berbasis Audio Visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama murid kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba, murid setelah perlakuan dengan menggunakan media Diorama Berbasis Audio Visual pada pembelajaran materi keputusan bersama memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan media Diorama Berbasis Audio Visual memberikan kesempatan kepada murid untuk menuangkan ide menarik murid, termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar, kesimpulan yang di ambil peneliti ini juga sejalan dengan teori purwanto yang mengatakan bahwa media audio visual yang alat bantu pendengaran dan penglihatan yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengenal, memahami, menganalisis, bahkan menilai informasi dengan mudah sehingga kerja peserta didik menjadi efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian media Diorama berbasis Audio Visual itu sejalan dengan Tujuan media diorama berbasis audio visual antara lain mampu memperjelas materi pembelajaran, mampu menggambarkan adegan yang sebenarnya, mampu menjadi sumber belajar bagi murid, mampu membantu murid memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui gambar dan miniautur sehingga dapat menarik perhatian murid.

Hasil secara inferensial, memperlihatkan terdapat pengaruh penggunaan media Diorama Berbasis Audio Visual terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan menggunakan analisis uji t. Dari hasil analisis diperoleh t_{Hitung} 2,833 dan t_{tabel} 2,228. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Diorama Berbasis Audio dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah yang pertama pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media Diorama Berbasis Audio dalam pembelajaran dan menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Kedua, penggunaan media Diorama Berbasis Audio memudahkan belajar bagi murid dan juga memudahkan pengajaran bagi guru serta memberikan manfaat kepada murid dan guru agar media Diorama Berbasis Audio juga dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali pers
- Aziez, 2010, *Ensiklopedia Pendidikan*, Bekasi timur: PT adi aksara abadi INDONESIA
- Baso, Andi dan Nasrun Hasan. 2017. *Pembelajaran PPkn SD Kelas Rendah*. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISMUH Makassar
- Purwaningtyas, Ratih. 2015. *Penerapan Model Course Review Horay Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01 Kota Semarang*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UNNES <https://journal.unnes.ac.id/>
- Lela Diska Arvio Fatmala, Mujiyono 2015, *Peningkatan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IVB melalui model problem based learning dengan media audiovisual*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/>
- Depdiknas. 2003. *Undang- Undang Replublik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hakim. dkk. 2009 *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Huda, Nurul. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali pers

Misbahuddin dan Iqbal Hasan.2013.*Analisis Data dengan Penelitian Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah.2017.*Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali pers