



Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar Melalui Model Learning Community Berbasis Audio Visual

Hafsah¹, Sumiati²

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, hahafsah69@gmail.com

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, sumiati27@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Februari 2024

Disetujui: 30 Maret 2024

Kata Kunci:

Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Learning Community Audio Visual

ABSTRAK

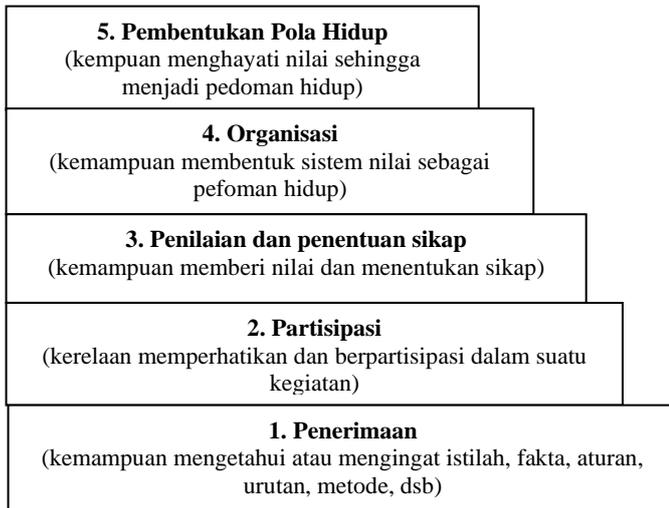
Abstrak: Hasil belajar merupakan output proses pembelajaran yang dilakukan melalui evaluasi kemampuan kognitif, afektif dan ketarampilan siswa dalam pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah factor psikis, fisik, social dan lingkungan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subyek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 38 orang siswa untuk siswa kelas eksperimen dan 38 orang siswa kelas control sehingga totalnya 76 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan analisis document. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, dengan melakukan uji hipotesis, uji t dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis statistic pada uji Hipotesis terdapat korelasi yang signifikan dengan nilai Fhitung 0.822 kemudian uji F table mencapai 0,32. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan sehingga berdampak adanya peningkatan hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual. Serta, hasil analisis uji koefisien pada uji t sebesar 5,240 dan signifikansi 0,000. Dengan hasil itu dapat dianalogikan bahwa ada pengaruh sebesar 52,40% terhadap pembelajaran model learning community berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata Pelajaran PPKn, sedangkan 47,60% dipengaruhi oleh lainnya seperti kemampuan bawaan, keluarga, lingkungan dan budaya sekolah. Dengan demikian bahwa hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual dapat berpengaruh signifikan terhadap adanya peningkatan hasil belajar PPKn.

Abstract: Learning outcomes are the output of the learning process which is carried out through evaluating students' cognitive, affective and learning skills. Factors that influence student learning outcomes are psychological, physical, social and environmental factors. The method used in this research is quantitative with an experimental approach. The research subjects involved in this research were 38 students in the experimental class and 38 students in the control class for a total of 76 people. Data collection uses observation, tests and document analysis. Data analysis uses descriptive statistics, by conducting hypothesis tests, t tests and drawing conclusions. The results of this research show that the results of statistical analysis in the hypothesis test have a significant correlation with the Fcount value of 0.822, then the Ftable test reaches 0.32. This shows that there is a significant relationship that has an impact on improving primary school Civic learning outcomes through the audio-visual based learning community model. Also, the results of the coefficient test analysis on the t test are 5.240 and the significance is 0.000. With these results, it can be analogous that there is an influence of 52.40% on audio-visual based learning community model learning which can improve elementary school students' learning outcomes in Civics subjects, while 47.60% is influenced by others such as innate abilities, family, environment and culture. school. Thus, primary school Civic learning outcomes through an audio-visual based learning community model can have a significant influence on improving Civic learning outcomes.

A. LATAR BELAKANG

Hasil belajar merupakan output proses pembelajaran yang dilakukan melalui evaluasi kemampuan kognitif, afektif dan ketarampilan siswa dalam pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah factor psikis, fisik, social dan lingkungan. Faktor fisik seperti keadaan kesehatan,

keadaan tubuh. Sementara faktor psikis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan [1], lingkungan sosial masyarakat mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dengan pengaruh yang cukup kuat[2], lingkungan sekitar berupa masyarakat, sekolah dan keluarga merupakan factor vital dalam mendidik peserta didik[3]. Berbagai factor tersebut merupakan factor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta



Bagan di atas menunjukkan bahwa seseorang yang belajar ialah suatu proses menuju perubahan internal yang berkenaan dengan aspek-aspek afektif. Perubahan itu bermula dari kemampuan-kemampuan yang lebih rendah kemudian meningkat pada kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi.

Ranah psikomotorik, psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan skill (keterampilan) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pelajaran tertentu[16]. Berdasarkan teori dari Simpson Keberhasilan belajar dalam bentuk skill (keahlian) bisa dilihat dengan adanya siswa yang mampu mempraktekkan hasil belajar dalam bentuk yang tampak, yaitu meliputi [17]: persepsi, kesiapan, respon terbimbing, Gerakan terbiasa, respon, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Model learning community merupakan pembelajaran untuk menciptakan komunitas belajar profesional, fokuslah pada belajar daripada mengajar, bekerja secara kolaboratif, dan bertanggungjawabkan diri sendiri atas hasilnya[18]. Ia menegaskan dalam pembelajaran ini yakni memastikan siswa untuk lebih focus belajar untuk mendapatkan implikasi hasil. Dalam pembelajaran ini juga ada beberapa pertanyaan untuk mengeksplorasi dan mendorong siswa dalam komunitas belajar yaitu: apa yang kita ingin setiap siswa pelajari? Bagaimana kita mengetahui kapan setiap siswa telah mempelajarinya? Bagaimana kita menyikapi ketika ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar?. Model learning community memiliki Langkah dan strategi pembelajaran yaitu: 1) Tepat waktu. Sekolah dengan cepat mengidentifikasi siswa yang membutuhkan waktu dan dukungan tambahan. 2) Berdasarkan intervensi dan bukan remediasi. Rencana tersebut memberikan bantuan kepada siswa segera setelah mereka mengalami kesulitan daripada mengandalkan sekolah musim panas, retensi, dan kursus perbaikan. 3) Pengarahan. Alih-alih mengundang siswa untuk mencari bantuan tambahan, rencana sistematis mengharuskan siswa untuk mencurahkan waktu ekstra dan menerima bantuan tambahan sampai mereka menguasai konsep-konsep

yang diperlukan[18]. Budaya Kolaborasi. Pendidik yang sedang membangun komunitas belajar profesional menyadari bahwa mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan kolektif pembelajaran untuk semua. oleh karena itu, mereka menciptakan struktur untuk mempromosikan budaya kolaboratif.

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Nasional, PKn merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan warga negara yang memahami dan dapat melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn merupakan mata pelajaran yang membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, berkarakter, dan terampil berpikir. Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki pada abad 21 adalah pencapaian kompetensi 4C yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, atau kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi[19]. Trilling dan Fadel[20], Berpikir kritis dan kreatif serta metakognisi termasuk dalam keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya diarahkan pada pembinaan kemampuan kompetensi 4C agar peserta didik mampu menghadapi dan menjawab tantangan di masa depan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan guru dengan berbagai kegiatan yang berpusat pada siswa. Guru yang kreatif dapat membentuk siswa menjadi kreatif, dengan menciptakan model, metode, strategi, teknik, dan pendekatan pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi memegang peranan penting dalam mewujudkannya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan guru dengan berbagai kegiatan yang berpusat pada siswa. Guru yang kreatif dapat membentuk siswa menjadi kreatif, dengan menciptakan model, metode, strategi, teknik, dan pendekatan pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi memegang peranan penting dalam mewujudkannya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan guru dengan berbagai kegiatan yang berpusat pada siswa. Guru yang kreatif dapat membentuk siswa menjadi kreatif, dengan menciptakan model, metode, strategi, teknik, dan pendekatan pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan setiap orang. Lutan[21] mengemukakan bahwa orang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi menunjukkan kecenderungan positif dalam menjalankan tugasnya dan selalu berorientasi pada prestasi.

Timothy[22] menyatakan bahwa di Finlandia anak lebih banyak istirahat ketika belajar, hal ini membuat anak tidak terbebani untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Lucas[23] bahwa untuk melahirkan anak yang kreatif, pembelajaran dapat dirancang dalam

suasana yang nyaman dan tidak membuat stres. Guru tidak lagi menakut-nakuti siswa dengan banyaknya tugas yang diberikan karena dapat membuat siswa stres yang pada akhirnya tidak memunculkan ide-ide kreatif. Perlunya peran serta guru dan orang tua terhadap anak merupakan bagian yang sangat penting agar anak tidak menjadi korban perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran PPKn sekolah dasar perlu dikembangkan dengan media pembelajaran agar mampu meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa, dengan berbantuan media pembelajaran akan berjalan menarik peserta didik.

Media sangat diperlukandalam proses pembelajarankarena media memberikan kesempatan kepada peserta didikuntuk mengulang pelajaran secara mandiri, memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan memudahkan pekerjaan guru[24]. Menurut Gagne[25])media berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatianpeserta didik sehingga proses belajar terjadi[26]. Media pembelajaran membantu guru untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didikdalam menerima, mnyerap informasidan materi Pelajaran[27].

Media pembelajaran terdiri atas tiga yakni media audio, media visual, dan media audiovisual[24]. Beberapa kalangan telah melakukan penelitian dengan menghasilkan bahwa terdapat 65% pengetahuan siswa dipengaruhi oleh audiovisual, 20% dipengaruhi oleh media visual, dan 10% dipengaruhi oleh media audio[28]. Media berbasis teknologi merupakan sarana alternatif untuk membantu penyampaian materi pembelajaran karena dapat memudahkan menyusun media pembelajaran, proses pembelajaran, tampilan sangat menarik[29]. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang mampu menarik motivasi siswa karena media yang digunakan seperti gambar, audio, audio visual yang diintegrasikan dalam teknologi[30]. Multimedia berbasis teknologi merupakan sarana yang mudah guru dan siswa dalam proses interaksi dalam pembelajaran[31].

Adanya teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar dan hasil belajar siswa, namun kenyataannya beberapa guru masih menggunakan media konvensional yakni buku, power point, dan media gambar. Berdasarkan hasil observasi bahwa adanya keterbatasan peralatan penggunaan media seperti LCD, computer, dan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Meskipun telah mengikuti pelatihan peningkatan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang dalam mengimplementasikan. Pembelajaran menggunakan

media gambar belum mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, daya tangkap siswa bervariasi ada yang cepat, sedang dan lambat dalam menerima materi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menyajikan tingkat hafalan yang baik, namun belum memahami materi pelajaran dengan baik. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep, dan mereka tidak mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang harus mereka pahami. Permasalahan lain dalam pembelajaran PPKn adalah metode ceramah masih mendominasi kegiatan pembelajaran dan menggunakan contoh-contoh abstrak[32].

Berbagai permasalahan hasil belajar sekolah dasar tersebut, maka dibutuhkan media alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Maka salah satunya adalah penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *learning community* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Media audiovisual merupakan media alternatif yang menyediakan gambar, dan suara yang dapat menarik siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

Model *learning community* berbasis media audio visual merupakan pembelajaran yang kontekstual Dimana guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai actor pembelajaran secara mandiri untuk menyimak materi pembelajaran berbasis audio visual. Media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik untuk menyerap materi yang disampaikan melalui media audio visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan adanya peningkatan hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model *learning community* berbasis audio visual.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subyek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 38 orang siswa untuk siswa kelas eksperimen dan 38 orang siswa kelas control sehingga totalnya 76 orang.

Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan analisis document. Instrument tes telah dilakukan validasi, Adapun hasil validasinya sebagai berikut:

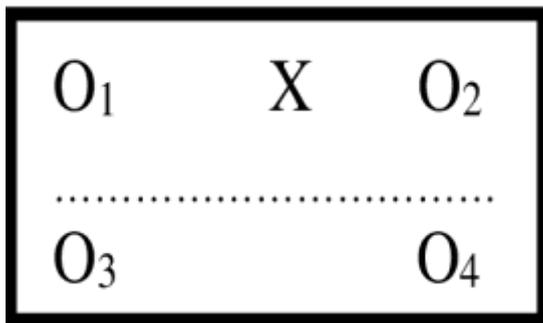
Tabel 1
Validitas Instrumen tas

Item	Validitas
1	Valid
2	Valid
3	Valid

4	Valid
5	Valid
6	Valid
7	Valid
8	Valid
9	Valid
10	Valid
11	Valid
12	Valid
13	Valid
14	Valid
15	Valid

Berdasarkan ytabel diatas instrument tes sebanyak 15 item telah memenuhi kriteria yakni valid dan layak untuk dipergunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen yakni hasil belajar PPKn untuk kelompok eksperimen X1 dan kelompok kontrol X2 dan variabel Y model learning community berbasis audio visual.



Sumber: Sugiyono[33]

Gambar 1. Desain Quasi Eksperimen kelas eksperimen dan kontrol

Analisis data menggunakan statistik deskriptif, dengan melakukan uji hipotesis, uji t dan menarik kesimpulan[33].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam penelitian eksperimen dengan meningkatkan hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual.

Berdasarkan hasil analisis statistic menunjukkan bahwa nilai maksimum kognitif siswa mencapai 20. Sementara nilai minimal 15. Nilai standar deviasi pada kelas control pree tes mencapai 16,82 dan standar deviasi kelas control ppostes 17.74. Kemudian proses pembelajaran pada kelas Tindakan melalui media video visual pada kelas eksperimen pree tes nilai maksimal

mencapai 19 dan nilai minimal 15. Pada kelas eksperimen postes nilai maksimum mencapai 20 dan minimum 16. Untuk lengkapnya di uraikan dalam table 1 berikut.

Tabel 1
Table deskripsi statistik

	N	M		Mean	S td. Deviat ion
		inimu m	aximu m		
Kognitif_E ksp_Preetes	38	15	19	16.95	1.012
Kognitif_E ksp_Postes	38	16	20	18.63	1.282
Kognitif_K tr_Preetes	38	14	19	16.82	1.392
Kognitif_K tr_Postes	38	15	20	17.74	1.329
Valid (listwise)	N	38			

Berdasarkan table 1 di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar PPKn siswa SD mencapai 17.74. hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran media audio visual dapat meningkatkan kognitif peserta didik.

Tabel 2
Analisis uji R Square

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics			Durbin-Watson	
					R Change	df	Sig.		
1	.209 ^a	.044	-.072	1.922	.044	.378	33	.822	2.255

a. Predictors: (Constant), Kognitif_Ktr_Postes, Kognitif_Eksp_Preetes, Kognitif_Eksp_Postes, Kognitif_Ktr_Preetes

b. Dependent Variable: Learning Community Berbasis Audio Visual

Tabel diatas menunjukkan bahwa hubungan antara model learning community berbasis audio visual dengan hasil belajar PPKn sekolah dasar tidak signifikan, karena R Square 0.044 sedangkan R table adalah 0.32.

Tabel 3
Hasil uji Hipotesis

ANOVA ^a		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5.590	4	1.397	.378	.822 ^b
	Residual	121.884	33	3.693		
	Total	127.474	37			

- a. Dependent Variable: Learning Community Berbasis Audio Visual
- b. Predictors: (Constant), Kognitif_Ktr_Postes, Kognitif_Eksp_Preetes, Kognitif_Eksp_Postes, Kognitif_Ktr_Preetes

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil analisis statistic pada uji Hipotesis terdapat korelasi yang signifikan dengan nilai F_{hitung} 0.822 kemudian uji F table mencapai 0,32. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan sehingga berdampak adanya peningkatan hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual.

Tabel 4
Hasil uji koefisien uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	40.81	7.788		5.240	.000
2					
Kognitif_Eksp_Preetes	.361	.335	.197	1.078	.289
Kognitif_Eksp_Postes	-.095	.258	-.066	-.369	.715
Kognitif_Ktr_Preetes	.263	.329	.197	.800	.430
Kognitif_Ktr_Postes	-.172	.340	-.123	-.506	.616

a. Dependent Variable: Learning Community Berbasis Audio Visual

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa hasil analisis uji koefisien pada uji t sebesar 5,240 dan signifikansi 0,000. Dengan hasil itu dapat dianalogikan bahwa ada pengaruh sebesar 52,40% terhadap pembelajaran model learning community berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata Pelajaran PPKn, sedangkan 47,60% dipengaruhi oleh lainnya seperti kemampuan bawaan, keluarga, lingkungan dan budaya sekolah. Dengan demikian bahwa hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual dapat berpengaruh signifikan terhadap adanya peningkatan hasil belajar PPKn.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lainnya menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media audio visual mengalami peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 63,57. Dari 28 peserta didik sebanyak 12 anak atau 42,86% mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 75,9. Sebanyak 16 anak atau 57,14% mencapai KKM. Pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 82,69. Sebanyak 23 anak atau 82,14% mencapai KKM[34]. Media audio visual sangat

layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat siswa kelas V SDN[35].

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis statistik menunjukkan bahwa hasil analisis statistic pada uji Hipotesis terdapat korelasi yang signifikan dengan nilai F_{hitung} 0.822 kemudian uji F table mencapai 0,32. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan sehingga berdampak adanya peningkatan hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual. Serta, hasil analisis uji koefisien pada uji t sebesar 5,240 dan signifikansi 0,000. Dengan hasil itu dapat dianalogikan bahwa ada pengaruh sebesar 52,40% terhadap pembelajaran model learning community berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata Pelajaran PPKn, sedangkan 47,60% dipengaruhi oleh lainnya seperti kemampuan bawaan, keluarga, lingkungan dan budaya sekolah. Dengan demikian bahwa hasil belajar PPKn sekolah dasar melalui model learning community berbasis audio visual dapat berpengaruh signifikan terhadap adanya peningkatan hasil belajar PPKn.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim yang telah memberikan data dan informasi sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Salsabila and P. Puspitasari, "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar," *Pandawa*, vol. 2, no. 2, pp. 278–288, 2020.
- [2] N. L. M. D. Ernawati, I. W. Sadia, and I. B. P. Arnyana, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Interaksi Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Sekecamatan Mengwi," *J. Pendidik. dan Pembelajaran IPA Indones.*, vol. 4, no. 1, 2014.
- [3] F. D. Asriyanti and I. S. Purwati, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Sekol. Dasar Kaji. Teor. Dan Prakt. Pendidik.*, vol. 29, no. 1, pp. 79–87, 2020.
- [4] K. Ahmad and A. Hidayat, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pkn melalui Pembelajaran Learning Community pada Siswa Sekolah Dasar," *Civ. Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 2, pp. 75–83, 2020.
- [5] H. Taukhid, "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Teknik Learning Community Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Babadan Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 6, no. 2, 2016.
- [6] B. A. A. Dewi, "Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii. A Pada Mata Pelajaran Ppkn Melalui Metode Learning Community Di Smp Negeri 1

- [7] Pujut, "J. *Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [7] N. Kamakaula, D. Iswahyudi, and R. Romadhon, "Penerapan Metode Learning Community Dalam Upaya Menumbuhkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas 8A," *Garuda J. Pendidik. Kewarganegaraan Dan Filsafat*, vol. 1, no. 4, pp. 14–23, 2023.
- [8] Y. Munazah, S. Sugianto, and S. E. Nugroho, "Model Learning Community Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ipa Fisika Smp," *UPEJ Unnes Phys. Educ. J.*, vol. 4, no. 3, 2015.
- [9] E. L. Deci, R. J. Vallerand, L. G. Pelletier, and R. M. Ryan, "Motivation and education: The self-determination perspective," *Educ. Psychol.*, vol. 26, no. 3–4, pp. 325–346, 1991.
- [10] H. Jang, E. J. Kim, and J. Reeve, "Longitudinal test of self-determination theory's motivation mediation model in a naturally occurring classroom context," *J. Educ. Psychol.*, vol. 104, no. 4, p. 1175, 2012.
- [11] J. Reeve, "Self-determination theory applied to educational settings," *E. L. Deci R. M. Ryan (Eds.), Handb. self-determination Res. (pp. 183–203). Rochester, NY Univ. Rochester Press*, 2002.
- [12] G. C. Williams and E. L. Deci, "Internalization of biopsychosocial values by medical students: a test of self-determination theory," *J. Pers. Soc. Psychol.*, vol. 70, no. 4, p. 767, 1996.
- [13] C. Levesque-Bristol *et al.*, "Using selfdetermination theory to model the effects of student centeredness on the satisfaction of basic psychological needs, motivation and learning outcomes," *Manuscr. Prep.*, 2016.
- [14] C. Levesque-Bristol, T. D. Knapp, and B. J. Fisher, "The effectiveness of service-learning: It's not always what you think," *J. Exp. Educ.*, vol. 33, no. 3, pp. 208–224, 2011.
- [15] C. M. Rupani and M. I. Bhutto, "Evaluation of existing teaching learning process on Bloom's Taxonomy," *Int. J. Acad. Res. Bus. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 109–118, 2011.
- [16] F. O. Rosa, "Analisis kemampuan siswa kelas X pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik," *Omega J. Fis. dan Pendidik. Fis.*, vol. 1, no. 2, pp. 24–28, 2015.
- [17] Z. Arifin, *Evaluasi pembelajaran*, vol. 8. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- [18] R. DuFour, "What is a" professional learning community"?", *Educ. Leadersh.*, vol. 61, no. 8, pp. 6–11, 2004.
- [19] N. Dwinta and S. Sapriya, "The role of media quizizz in civics learning to increase learning motivation for elementary school students," in *International Conference on Elementary Education*, 2021, pp. 194–198.
- [20] Trilling and Fadel, "21st century skills: learning for life in our times. Jossey Bass: USA," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, 2009.
- [21] R. Lutan, "Belajar keterampilan motorik, pengantar teori dan metode," *Jakarta: Depdikbud*, 1988.
- [22] T. D. Walker, *Teach like Finland: 33 simple strategies for joyful classrooms*. WW Norton & Company, 2017.
- [23] B. Lucas, "A five-dimensional model of creativity and its assessment in schools," *Appl. Meas. Educ.*, vol. 29, no. 4, pp. 278–290, 2016.
- [24] L. Izzah, D. N. Adhani, and S. F. Fitroh, "Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 62–68, 2020.
- [25] R. M. Gagne, W. W. Wager, K. C. Golas, J. M. Keller, and J. D. Russell, "Principles of instructional design." Wiley Online Library, 2005.
- [26] A. Sadiman, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali pers, 2019.
- [27] E. Sumiyati, "penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas vi pada pelajaran pkn sd negeri 09 kabawetan," *J. PGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 66–72, 2017.
- [28] K. Rowan, "Audio-visual Sources and Research into Modern British Politics," in *Politics and the Media*, Elsevier, 1979, pp. 139–150.
- [29] S. Haryoko, "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran," *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2009.
- [30] K. Syauqi, S. Munadi, and M. B. Triyono, "Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning during the COVID-19 Pandemic.," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 9, no. 4, pp. 881–886, 2020.
- [31] S. Stevi and H. Haryanto, "Need Analysis of audio-visual media development to teach digestive system for elementary school," *Int. Technol. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 22–29, 2020.
- [32] R. Wijiasih, R. Rusdarti, and P. Suhandini, "Application of Audio Visual Assisted Problem-based Learning Model on Problem-solving Ability, and Social Science Learning Motivation," *JESS (Journal Educ. Soc. Stud.)*, vol. 8, no. 1, pp. 101–110, 2019.
- [33] Sugiyono, "Metode penelitian kombinasi (mixed methods)," *Bandung Alf.*, 2015.
- [34] R. Darmawan, H. Hariyatmi, and S. Supriyanto, "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VI B Di SD Negeri 01 Tawangmangu," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–26, 2022.
- [35] D. Setiawan, M. Fathurrahman, S. Sukarjo, and N. N. Hasanah, "Media audio visual mapel PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat untuk siswa kelas v," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 49, no. 2, pp. 55–61, 2020.