

## **Penerapan Metode Diskusi Dan Permainan Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pedurungan Lor 02**

**Sinung Faisal Jauhari<sup>1,\*</sup>, Choirul Huda<sup>2</sup>, Polman Purba,**

<sup>1</sup>PGSD, PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, 50232

<sup>2</sup>PGSD, PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, 50232

<sup>3</sup>SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, Jl. Purwomukti Bar. III, Pedurungan Lor, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192

E-mail : [sinungfjauhari@gmail.com](mailto:sinungfjauhari@gmail.com), [choirulhuda@upgris.ac.id](mailto:choirulhuda@upgris.ac.id), [polmanpurba@gmail.com](mailto:polmanpurba@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif menggunakan Metode diskusi dan metode permainan berbantuan media audio visual tentang Gotong royong peserta didik kelas I SDN Pedurungan Lor02 Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas I SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. Penelitian dilakukan dalam II siklus, serta proses penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan pada tahap pra siklus hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 34%, selanjutnya meningkat pada tahap siklus I dengan ketuntasan 66% Dan berlanjut meningkat pada tahap siklus II dengan ketuntasan 83%. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah penerapan penggunaan metode pembelajaran diskusi dan permainan tentang Gotong royong dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pedurungan Lor 02 Semarang.

**Kata kunci:** Metode Diskusi, Metode Permainan, Media audio Visual, Pendidikan Pancasila

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve cognitive learning outcomes using discussion methods and game methods assisted by audio visual media about Gotong royong for grade I students of SDN Pedurungan Lor02 Semarang in the subject of Pancasila Education. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) using qualitative descriptive and quantitative descriptive data analysis techniques. The data collection method used is the use of observation, tests, and documentation. The object of this research is 29 students in grade I of SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. The research was carried out in two cycles, and the research process included planning, implementation, observation and reflection. in each cycle. The results of the study showed that the achievement of students' cognitive learning outcomes increased. This is evidenced in the pre-cycle stage of student learning outcomes which reached 34% completeness, then increased in the first cycle stage with 66% completeness and continued to increase in the second cycle stage with 83% completeness. So that it can be concluded from this study that the application of the use of learning methods, discussions, and games about Gotong Royong can improve the cognitive learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education Class I SDN Pedurungan Lor 02 Semarang.*

**Keywords:** *Metode Diskusi, Metode Permainan, Media audio Visual, Pendidikan Pancasila*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa, bertujuan untuk membentuk generasi muda yang berkarakter, berpengetahuan, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Setiap anggota masyarakat memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan sepanjang hidupnya, dari berbagai kalangan.

Pendidikan Pancasila adalah sebuah mata pelajaran yang mulai diterapkan di kelas sejak tahun pelajaran 2022–2023, seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal dengan nama PPKn. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada peserta didik sejak dini, seperti nilai gotong royong, toleransi, dan keadilan. (Fatimah et al., 2023) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu anak-anak mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan di sekolah.

Peserta didik fase A memiliki karakteristik unik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, antusiasme untuk belajar hal baru, kemampuan konsentrasi yang masih pendek, dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan untuk memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial mereka. Menurut (Nuryati & Darsinah, 2021) Pada dasarnya, kemampuan kognitif anak berusia 7 tahun masih terbatas pada pengetahuan dan pemahaman dasar, meskipun pada usia ini mereka sudah berada pada tahap operasional konkret. Mengacu pada teori Taksonomi Bloom, tahapan ini merupakan tahap permulaan yaitu C1 (mengingat) dan awal tahap C2 (memahami). Peran guru terhadap hasil belajar peserta didik di fase A sangat penting, karena guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator yang membantu anak-anak membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan berkualitas yang dimiliki oleh peserta didik sebagai perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan melibatkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dinyatakan dalam bentuk symbol, huruf, maupun kalimat (Setiawan, 2022). Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur kemampuan peserta didik yakni hasil interaksi siswa dengan guru setelah melakukan proses pembelajaran. Untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru baik itu berupa angka, huruf, maupun gambar.

Berdasarkan observasi di SDN Pedurungan Lor 02, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas 1 sering kali menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah rendahnya hasil belajar, termasuk Pendidikan Pancasila dari hasil Pra Siklus terdapat 19 (66%) dari 29 siswa yang tidak mencapai KKM. Siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila yaitu gotong royong yang diajarkan. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar ini antara lain adalah kurangnya motivasi siswa, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan guru dapat menerapkan metode dan pembelajaran yang sesuai sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Penggunaan metode dan model pembelajaran juga perlu dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang konkret maupun berbasis teknologi yang menarik. Guru kelas dalam pembelajaran tidak menggunakan metode-metode dan media yang mendukung pembelajaran, masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional tanpa menggunakan media konkret dan menarik, hal tersebut salah satu factor kurangnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Penerapan metode diskusi dan permainan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inklusif. Diskusi dapat dimulai dengan pengenalan materi melalui cerita atau ilustrasi, diikuti dengan permainan yang terkait dengan topik yang telah dibahas. Menurut (Sudarsih, 2022) Dalam diskusi siswa dapat mengemukakan pendapat, menyangkal pendapat orang lain, mengajukan usul-usul, dan mengajukan saran-saran dalam rangka

pemecahan masalah yang ditinjau dari berbagai segi. Pada metode diskusi guru memberikan kesempatan kepada siswa atau kelompok-kelompok untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternative pemecahan suatu masalah.

Metode Permainan membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. (Kristiani Bate'e et al., 2023) menyatakan penerapan metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan inovasi siswa. Sejalan dengan (Citrawati Lestari et al., 2023) menjelaskan metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.

Penggunaan media dapat membantu siswa lebih terangsang terhadap materi yang diajarkan, lebih termotivasi dan aktif ketika pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Sutisna dkk, 2020) Menyatakan Media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan pengalaman siswa guna mencapai tujuan belajar, media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa aktif, kritis dan mandiri dalam proses pembelajaran. Jadi media diperlukan sebagai pendamping dalam penggunaan metode maupun strategi pembelajaran.

(Lestari et al. 2021) menyatakan hasil belajar merujuk pada penilaian akhir yang diperoleh siswa dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan berulang kali. Hal ini juga mempengaruhi pembentukan kepribadian individu, karena individu yang menginginkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berpikir dan perilaku siswa untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan. Hasil belajar memang adalah hasil akhir dari proses pembelajaran, oleh karena itu untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal proses pembelajaran harus ditingkatkan yaitu dengan metode, model dan Media pembelajaran yang mendukung.

Penggunaan metode Diskusi dan permainan dengan bantuan media audio visual, pernah dilakukan penelitian terdahulu yang hasilnya efektif. Penelitian Tindakan kelas oleh Maryati, menunjukkan hasil bahwa metode diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2, masing-masing 37,04%,62,96% dan 92,59%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan kajian sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Metode Diskusi dan Permainan berbantuan media audio visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pedurungan Lor 02".

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan kelas, menurut Daryanto dalam (Nurwafiqah Maghfirah & Akib, 2022) PTK merupakan salah satu jenis penelitian yang berfungsi untuk masalah yang ada di dalam pembelajaran di kelas, kemudian memecahkan permasalahan pembelajaran di kelasnya. Dengan kata lain PTK adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran di kelas. PTK berfokus pada perbaikan praktik pendidikan melalui tindakan yang direncanakan dan dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang kemudian diulang untuk mencapai peningkatan yang diinginkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, Kecamatan Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, Dengan jumlah 29 peserta didik, terdiri 14 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki, muatan pelajaran yang dijadikan penelitian adalah Pendidikan Pancasila dengan materi pokok Gotong royong. Pelaksanaan PTK dilakukan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Tahap persiapan, pelaksanaan tindakan dan analisis data dilakukan mulai bulan Maret-Mei 2024.

Permasalahan yang muncul dan mendasari peneliti melaksanakan penelitian yaitu pada rendahnya hasil belajar pada peserta didik kelas I SD Negeri Pedurungan Lor 02. Alternative pemecahannya adalah dengan menerapkan Metode Diskusi dan Permainan. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Desain ini terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan (planing), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen dalam penilaian tes berguna untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Menurut Arikunto (2016), Tes ialah suatu alat pengumpul informasi, jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes lebih bersifat resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes yang diujikan berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat tentang Gotong royong. Tujuan dengan adanya tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan selama tindakan. instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi, serta dokumentasi

Pengumpulan data pra siklus dilakukan sebelum Tindakan atau penerapan metode diskusi dan permainan berbantuan media audio visual pada materi Gotong royong. Observasi karakteristik peserta didik juga dilakukan saat pra siklus. Pada siklus 1 penerapan metode diskusi dan permainan berbantuan media audio visual pada materi Gotong royong, Jika hasil siklus 1 belum memenuhi presentase klasikal dilanjutkan dengan Siklus 2. Siklus 2 penerapan metode diskusi dan permainan berbantuan media audio visual pada materi Gotong royong dilakukan dengan evaluasi dari siklus 1 yang perlu diperbaiki untuk mendpat hasil lebih baik.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada penelitian ini yaitu dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar.

**Gambar 1** Rumus Presentase Klasikal

$$E = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

E = Presentase ketuntasan belajar siswa  
n = Jumlah siswa yang tuntas belajar  
N = Jumlah seluruh siswa

**Tabel 1** Kriteria Presentase klasikal

Tingkat Keberhasilan %	Kualifikasi
≥80%	Sangat baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
≤ 50%	Sangat Kurang

Keberhasilan penelitian ini dapat dikatakan tercapai jika setidaknya 75% siswa kelas I berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), atau jika ketuntasan klasikal untuk hasil belajar mencapai paling tidak 75% peserta didik mencapai yang mencapai KKM yaitu ≥ 70, maka peningkatan hasil belajar peserta didik kelas I melalui Metode berhasil dan tindakan kelas cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal hasil belajar kognitif yang diperoleh pada kegiatan pra siklus diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 59,86. Hasil Pra Siklus Peserta didik terdapat 19 (66%) dari 29 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Nilai terendah yang diperoleh pada kegiatan pra siklus adalah 27, sementara nilai tertinggi yang diperoleh adalah 82. Berikut merupakan data hasil belajar kognitif peserta didik kelas I muatan Pendidikan Pancasila pada kondisi awal.

**Tabel 2** Data Hasil Belajar Pra Siklus

<b>Aspek</b>	<b>Keterangan</b>
Jumlah siswa	29 Siswa
Jumlah siswa mencapai KKTP	10 Siswa (34%)
Jumlah siswa tidak mencapai KKTP	19 siswa (66%)
Nilai tertinggi	82
Nilai Terendah	27
Rata-rata	57,24

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar kognitif peserta didik cenderung rendah atau ketuntasan klasikal belum tercapai. Perlu adanya perbaikan kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan.

### **Siklus 1**

Hasil pelaksanaan tes evaluasi siklus I merupakan hasil tes individu pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Gotong royong dengan menerapkan metode diskusi dan permainan berbantuan media audio visual. Terdapat 29 peserta didik yang mengikuti tes evaluasi. Tes dilakukan dengan mengerjakan soal evaluasi.. Tes hasil belajar kognitif pada materi Gotong royong dengan menerapkan metode diskusi dan permainan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3** Data Hasil Belajar Siklus 1

<b>Aspek</b>	<b>Keterangan</b>
Jumlah siswa	29 Siswa
Jumlah siswa mencapai KKTP	19 Siswa (66%)
Jumlah siswa tidak mencapai KKTP	10 siswa (34%)
Nilai tertinggi	82
Nilai Terendah	45
Rata-rata	72,72

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Gotong royong mengalami peningkatan dibandingkan ketika pra-siklus, skor rata-rata kelas yang tercapai yaitu 72,72. Hasil belajar tersebut dinilai belum mencapai tujuan karena masih terdapat 10 (34%) peserta didik yang masih mendapat nilai dibawah KKTP yaitu 70 dan peserta didik dengan hasil belajar mencapai

KKTP yaitu 19 (66%), sehingga ketuntasan klasikal belum tercapai meskipun meningkat. Hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I masih belum optimal dan diperlukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Adapun hasil refleksi Siklus 1 sebagai berikut:

- a) Guru terlalu cepat dalam membahas materi kepada peserta didik
- b) Selama proses pembelajaran, guru belum maksimal dalam memfasilitasi peserta didik dalam penggunaan media lagu kreasi.
- c) Kegiatan mengemukakan hasil pekerjaan peserta didik belum terlaksana secara optimal dan keterlibatan aktif peserta didik masih perlu ditingkatkan.
- d) Peserta didik masih belum berani untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

## Siklus 2

Hasil pelaksanaan dari tes evaluasi siklus II merupakan hasil tes individu pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Materi Gotong royong dengan menerapkan metode diskusi dan permainan. Terdapat 29 peserta didik yang mengikuti tes evaluasi. Tes hasil belajar kognitif dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4** Data Hasil Belajar siklus 2

Aspek	Keterangan
Jumlah siswa	29 Siswa
Jumlah siswa mencapai KKTP	24 Siswa (83%)
Jumlah siswa tidak mencapai KKTP	5 siswa (17%)
Nilai tertinggi	100
Nilai Terendah	55
Rata-rata	82

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan Siklus 1.

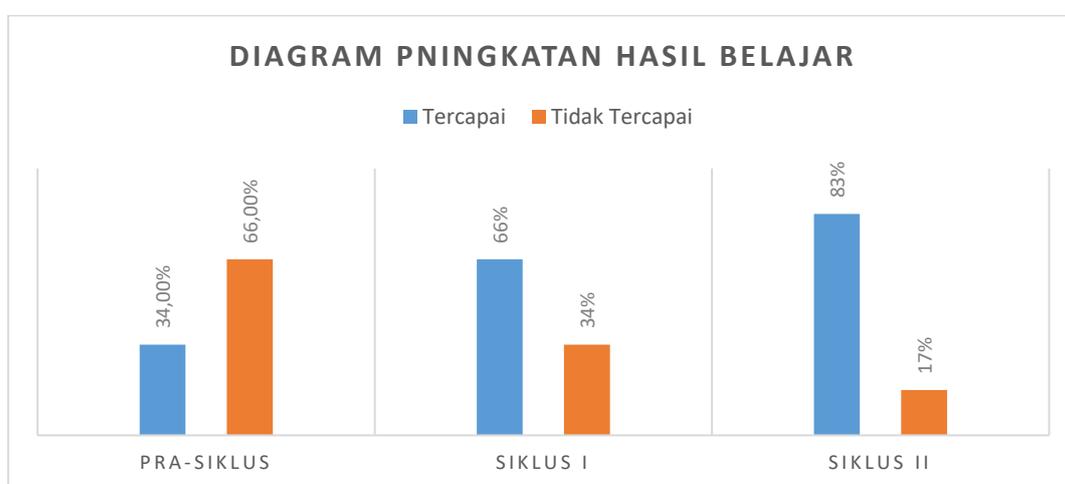
skor rata-rata kelas yang dapat dicapai adalah 82. Hasil belajar tersebut sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKTP berjumlah 24 (83%) peserta didik, sementara yang belum mencapai KKTP berjumlah 5 (17%) peserta didik. Hal tersebut tentunya membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, hasil belajar kognitif peserta didik kelas I mengalami peningkatan yang signifikan dan indikator keberhasilannya sudah tercapai yakni prosentase Ketuntasan Klasikal  $\geq 80\%$

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Pedurungan Lor 02 yang dilaksanakan 2 siklus yang terdiri 2 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar kognitif mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil belajar kognitif kelas I mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5** Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif

Tahap	Tercapai		Tidak Tercapai		Rata -rata
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
Pra-Siklus	10	34%	19	66%	58.93
Siklus I	19	66%	10	34%	72.12
Siklus II	24	83%	5	17%	82



**Gambar 2** Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkannya metode diskusi dan permainan berbantuan media audio visual mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan, sementara itu, hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan pada ketercapaian pada pra siklus yang hanya dicapai oleh 10 peserta didik saja dengan presentase 34%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketercapaian KKTP berjumlah 19 siswa dengan presentase 66%, dengan nilai rata-rata 58.93. Sementara itu pada siklus I hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan, Sebanyak 19 peserta didik sudah mencapai KKTP dengan presentase 66% sedangkan 10 peserta didik yang belum mencapai ketercapaian adalah 34%, dengan nilai rata-rata 72.72. Selanjutnya pada siklus II hasil belajar kognitif peserta didik sangat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang sudah mencapai KKTP sejumlah 24 peserta didik dengan presentase 83%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketercapaian adalah 5 peserta didik dengan presentase 17%, dengan nilai rata-rata 82.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi hubungan simbol-simbol Pancasila. Peningkatan tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran diskusi dan permainan, model pembelajaran yang sesuai, dan media pembelajaran yang interaktif, interaksi guru dan peserta didik yang baik, serta bimbingan diskusi dalam kelompok. Tabel dibuat dengan lebar garis 1 pt dan *tables*

*caption* (keterangan tabel) diletakkan di atas tabel. Keterangan tabel yang terdiri lebih dari 2 baris ditulis menggunakan spasi 1.

Garis-garis tabel diutamakan garis horizontal saja sedangkan garis vertikal dihilangkan.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Diskuai dan Permainan berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Gotong Royong di kelas I SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. Dari pra siklus ke siklus II, persentase ketercapaian KKTP meningkat dari 34% menjadi 83%. Rata-rata nilai juga meningkat dari 58,93 menjadi 80,41. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong kolaborasi siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 3rd ed. Jakarta: Rineka Cipta
- Citrawati Lestari, N., Hidayah, Y., Zannah, F., PGRI Banjarmasin, S., Sultan Adam NoRT, J., Jindah, S., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 05(03), 7095–7103.
- Fatimah, N., Mujiyanto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76–86. <https://doi.org/10.24269/jpk.v8.n2.2023.pp76-86>
- Kristiani Bate'e, A., Derana Laoli, J., Dohona, S., & Lase, W. (2023). *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Nurwafiqah Maghfirah, S., & Akib, T. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS I MELALUI ICE BREAKING DI SDN 36 BIRING ERE. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 1–6. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. 2022. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping." *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2(2):92–109.
- Sudarsih, N. L. G. (2022). Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(3), 125–132. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i3.53544>
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01–06. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>