

Media Audiovisual dan Peningkatan Hasil Belajar IPS Warga Belajar Program Paket C

Reski Tri Putra¹, Bahatiar², Yaman La Ndibo³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari.

*Corresponding Author e-mail: reskieki996@gmail.com

Abstract: *This study examined changes in social studies learning outcomes after audiovisual media was used in the Package C equivalency program at PKBM Bina Insani, North Konawe Regency. A quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design was applied. The population comprised 30 learners, while the analysis involved 17 learners selected through purposive sampling. Learning outcomes were measured using multiple-choice pretest and posttest items, with documentation as supporting data. Descriptive statistics and a paired-samples t-test were used at a significance level of .05. The mean score increased from 52.35 (range 23–73) before the intervention to 70.41 (range 57–87) afterward, representing an 18.06-point gain. The paired comparison was statistically significant ($p < .001$). The findings indicate higher immediate social studies scores after instruction supported by audiovisual media. Because the design lacked a comparison group, testing, maturation, and concurrent influences cannot be excluded; therefore, the result does not establish exclusive causality. Audiovisual media may be used as a complementary learning resource in Package C settings, while future studies should employ control groups, larger samples, validated instruments, effect-size estimates, and delayed posttests.*

Abstrak: Penelitian ini menguji perubahan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah media audiovisual digunakan pada Program Kesetaraan Paket C di PKBM Bina Insani, Kabupaten Konawe Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimental dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Populasi berjumlah 30 warga belajar, sedangkan analisis melibatkan 17 warga belajar yang dipilih melalui purposive sampling. Hasil belajar diukur menggunakan soal pilihan ganda pada pretest dan posttest, dengan dokumentasi sebagai data pendukung. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t sampel berpasangan pada taraf signifikansi 0,05. Nilai rata-rata meningkat dari 52,35 (rentang 23–73) sebelum perlakuan menjadi 70,41 (rentang 57–87) setelah perlakuan, atau naik 18,06 poin. Perbandingan berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$). Temuan menunjukkan skor IPS langsung yang lebih tinggi setelah pembelajaran didukung media audiovisual. Karena desain tidak menggunakan kelompok pembandingan, pengaruh pengujian, pematangan, dan faktor lain tidak dapat dikesampingkan; hasil ini belum membuktikan kausalitas eksklusif. Media audiovisual dapat digunakan sebagai sumber belajar pelengkap pada Program Paket C, sedangkan penelitian berikutnya perlu menggunakan kelompok kontrol, sampel lebih besar, instrumen tervalidasi, ukuran efek, dan posttest tertunda.

Article History

Received: 09-05-26

Reviewed: 01-09-26

Published: 15-09-26

Key Words

Audiovisual Media, Learning Outcomes, Package C, Social Studies.

Sejarah Artikel

Diterima: 09-05-26

Direview: 01-09-26

Diterbitkan: 15-09-26

Kata Kunci

Hasil Belajar, Media Audiovisual, Paket C, Pembelajaran IPS.

How to Cite: Putra, R. T., Bahatiar, & Ndibo, Y. L. (2026). Media Audiovisual dan Peningkatan Hasil Belajar IPS Warga Belajar Program Paket C. *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 12(2), 930–938. <https://doi.org/10.33394/jtni.v12i2.20634>

PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal memiliki posisi penting dalam memperluas akses masyarakat terhadap layanan pendidikan sepanjang hayat, termasuk bagi mereka yang tidak dapat menyelesaikan pendidikan melalui jalur formal. Program Kesetaraan Paket C yang diselenggarakan oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memberikan layanan pendidikan setara sekolah menengah atas dan sekaligus membuka peluang bagi warga belajar untuk melanjutkan pendidikan, meningkatkan kompetensi, serta memperkuat partisipasi sosial. Evaluasi pada sejumlah penyelenggara Paket C menunjukkan bahwa mutu program tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan layanan, tetapi juga oleh kualitas perencanaan, proses pembelajaran, kedisiplinan, dan kemampuan lembaga merespons karakteristik warga belajar yang beragam (A. P. Larasati et al., 2024; S. W. Larasati et al., 2024). Karena itu, pembelajaran di PKBM memerlukan strategi yang fleksibel, kontekstual, dan cukup menarik untuk mempertahankan keterlibatan warga belajar.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator langsung untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesiapan dan minat belajar, serta faktor eksternal, seperti strategi tutor, lingkungan belajar, dan media yang digunakan. Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar yang dilaporkan Oknaryana dan Irfani (2022) menunjukkan bahwa upaya memperbaiki capaian kognitif perlu disertai dengan pengelolaan pengalaman belajar yang dapat memusatkan perhatian peserta didik. Dalam konteks PKBM, kebutuhan ini menjadi semakin relevan karena warga belajar dapat memiliki latar belakang pendidikan, pengalaman, ritme belajar, dan motivasi yang tidak seragam. Penyampaian materi secara dominan melalui ceramah berpotensi membuat informasi abstrak sulit dipahami dan mengurangi kesempatan warga belajar untuk menghubungkan konsep dengan situasi nyata.

Media audiovisual merupakan salah satu alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar karena mengombinasikan unsur verbal, suara, gambar, gerak, dan representasi kontekstual. Kombinasi tersebut memungkinkan materi disajikan tidak hanya sebagai penjelasan lisan, tetapi juga sebagai contoh yang dapat diamati. Teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna ketika kata dan gambar yang relevan diproses secara terkoordinasi, sepanjang desain media tidak membebani kapasitas kognitif warga belajar dengan informasi yang tidak diperlukan (Mayer, 2024). Brame (2016) juga menekankan bahwa efektivitas video pendidikan berkaitan dengan pengelolaan beban kognitif, keterlibatan peserta, dan aktivitas belajar yang menyertai penyangan. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual bukan sekadar mengganti ceramah dengan video, melainkan mengintegrasikan tayangan ke dalam tujuan, penjelasan, pertanyaan, dan diskusi pembelajaran.

Bukti empiris menunjukkan bahwa video dapat meningkatkan pembelajaran, tetapi besarnya manfaat bergantung pada cara media tersebut dirancang dan digunakan. Tinjauan sistematis Noetel et al. (2021) menemukan bahwa video cenderung memberikan manfaat ketika menggantikan atau melengkapi pembelajaran yang telah ada, sedangkan Sablić et al. (2021) menunjukkan bahwa penelitian video-based learning terus berkembang pada berbagai konteks dan menekankan pentingnya desain instruksional. Fiorella dan Mayer (2018) serta Mayer et al. (2020) menjelaskan bahwa segmentasi, pengarahan perhatian, pemberian pertanyaan pemantik, dan penghilangan unsur dekoratif yang tidak relevan dapat membantu warga belajar memproses informasi utama. Temuan tersebut menegaskan bahwa media

audiovisual memiliki potensi pedagogis, tetapi penggunaannya perlu disertai struktur pembelajaran yang jelas agar perhatian tidak berhenti pada aspek hiburan.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media audiovisual relevan karena banyak materi berkaitan dengan peristiwa, ruang, interaksi sosial, perubahan masyarakat, dan masalah kehidupan yang lebih mudah dipahami melalui contoh konkret. Penelitian tindakan kelas oleh Sidi dan Mukminan (2016) melaporkan peningkatan hasil belajar IPS setelah penggunaan media audiovisual. Pada tingkat bukti yang lebih luas, meta-analisis Isnaeni dan Radia (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berkaitan dengan peningkatan hasil belajar IPS pada studi-studi yang ditelaah. Hasil serupa dilaporkan oleh Putra et al. (2021) dan Oviyanti et al. (2024) pada berbagai rancangan dan jenjang pendidikan. Konsistensi arah temuan tersebut menyediakan dasar empiris untuk menguji penggunaan media audiovisual pada lingkungan pendidikan kesetaraan.

Meskipun hasil-hasil tersebut mendukung penggunaan media audiovisual, sebagian besar penelitian dilakukan pada pendidikan formal dan peserta didik usia sekolah. Bukti pada Program Paket C di PKBM masih relatif terbatas, padahal konteks pembelajarannya berbeda. Warga belajar Paket C membutuhkan materi yang relevan dengan pengalaman, waktu belajar yang efisien, dan penyajian yang dapat membantu mereka mengingat kembali pengetahuan dasar. Di sisi lain, variasi fasilitas dan pelaksanaan program kesetaraan dapat memengaruhi kualitas pengalaman belajar (A. P. Larasati et al., 2024; S. W. Larasati et al., 2024). Oleh karena itu, pengujian media audiovisual pada konteks PKBM diperlukan sebagai bukti kontekstual, bukan semata-mata sebagai pengulangan temuan dari sekolah formal.

Pengamatan awal di PKBM Bina Insani, Kabupaten Konawe Utara, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih banyak mengandalkan penjelasan konvensional dan belum secara konsisten memanfaatkan media interaktif. Kondisi tersebut berkaitan dengan rendahnya keterlibatan warga belajar dan capaian belajar yang belum memuaskan sebagaimana dicatat dalam naskah penelitian awal. Media audiovisual kemudian digunakan untuk menyajikan materi melalui unsur visual dan auditori agar konsep dapat diamati secara lebih konkret. Namun, karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, perubahan skor perlu ditafsirkan sebagai peningkatan setelah intervensi dan bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya menyingkirkan faktor lain.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan hasil belajar IPS warga belajar Program Paket C di PKBM Bina Insani sebelum dan setelah penggunaan media audiovisual. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan dan evaluasi media audiovisual pada lingkungan pendidikan kesetaraan di Kabupaten Konawe Utara, yang masih jarang dibahas dalam literatur pembelajaran IPS. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada hasil belajar kognitif langsung yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental satu kelompok pretest-posttest. Desain tersebut digunakan untuk membandingkan hasil belajar warga belajar sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media audiovisual. Satu kelompok memperoleh pengukuran awal (O_1), perlakuan (X), dan pengukuran akhir (O_2), sehingga pola pelaksanaannya dirumuskan sebagai $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$. Desain satu kelompok memungkinkan identifikasi perubahan skor pada peserta yang sama, tetapi tidak

menyediakan kelompok kontrol untuk menguji apakah perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan pada Program Paket C di PKBM Bina Insani, Kabupaten Konawe Utara. Populasi penelitian terdiri atas 30 warga belajar yang tercatat mengikuti Program Paket C. Sampel yang dianalisis berjumlah 17 warga belajar dan ditetapkan melalui purposive sampling. Teknik tersebut digunakan untuk memilih bagian populasi sesuai dengan kriteria yang ditentukan dalam penelitian (Arikunto, 2018). Identitas individual peserta tidak disajikan dalam pelaporan hasil.

Variabel perlakuan adalah penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS, sedangkan variabel hasil adalah skor belajar kognitif. Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap. Pada tahap awal, warga belajar mengerjakan pretest untuk mengukur penguasaan materi sebelum perlakuan. Pada tahap perlakuan, tutor menyampaikan materi IPS dengan dukungan media audiovisual yang memadukan informasi visual dan auditori. Pada tahap akhir, warga belajar mengerjakan posttest untuk mengukur capaian setelah pembelajaran.

Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang digunakan pada pretest dan posttest. Dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh informasi mengenai profil lembaga, peserta penelitian, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Skor tes digunakan sebagai dasar perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media audiovisual.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif mencakup jumlah sampel, nilai minimum, nilai maksimum, dan rata-rata untuk menggambarkan skor pretest dan posttest. Perbedaan kedua pengukuran dianalisis dengan uji t sampel berpasangan pada taraf signifikansi 0,05. Nilai probabilitas yang lebih kecil daripada 0,05 digunakan sebagai dasar untuk menolak hipotesis nol. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor dari peserta yang sama pada dua waktu pengukuran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Cakupan Data Analisis

Analisis hasil belajar didasarkan pada 17 pasangan skor pretest dan posttest warga belajar Program Paket C di PKBM Bina Insani, Kabupaten Konawe Utara. Setiap pasangan skor berasal dari warga belajar yang sama, sehingga pretest berfungsi sebagai gambaran penguasaan awal materi Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan posttest menggambarkan capaian segera setelah pembelajaran yang didukung media audiovisual. Kesamaan jumlah observasi pada kedua waktu pengukuran menunjukkan bahwa perbandingan dilakukan terhadap 17 data berpasangan.

Pelaporan hasil disusun pada tingkat kelompok dengan menggunakan jumlah sampel, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, rentang skor, selisih rata-rata, dan hasil pengujian statistik. Susunan ini memungkinkan perubahan capaian sebelum dan sesudah pembelajaran dibaca secara bertahap, mulai dari kondisi awal, kondisi setelah perlakuan, besaran perubahan deskriptif, hingga keputusan pengujian hipotesis.

2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Warga Belajar

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	17	17
Nilai tertinggi	73	87
Nilai terendah	23	57
Nilai rata-rata	52,35	70,41

Pada pengukuran awal, rata-rata skor pretest adalah 52,35, dengan nilai terendah 23 dan nilai tertinggi 73. Selisih antara nilai tertinggi dan terendah menghasilkan rentang skor sebesar 50 poin. Rentang tersebut menunjukkan bahwa capaian awal yang teramati masih tersebar pada interval yang relatif lebar, sehingga warga belajar memasuki pembelajaran dengan tingkat penguasaan materi IPS yang beragam.

Setelah pembelajaran menggunakan media audiovisual, rata-rata skor posttest mencapai 70,41, dengan nilai terendah 57 dan nilai tertinggi 87. Rentang skor posttest adalah 30 poin. Dibandingkan dengan pretest, batas bawah skor kelompok meningkat 34 poin, dari 23 menjadi 57, sedangkan batas atasnya meningkat 14 poin, dari 73 menjadi 87. Dengan demikian, rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum seluruhnya bergerak ke arah yang lebih tinggi pada pengukuran setelah pembelajaran.

Perbandingan tersebut juga memperlihatkan bahwa interval skor yang teramati berubah dari 23–73 pada pretest menjadi 57–87 pada posttest. Walaupun kedua interval masih beririsan pada skor 57–73, titik pusat kelompok bergeser ke atas karena rata-rata posttest berada 18,06 poin di atas rata-rata pretest. Perubahan pada batas minimum dan maksimum merupakan gambaran pada tingkat kelompok; nilai tersebut tidak serta-merta menunjukkan besaran perubahan setiap warga belajar karena skor individual tidak disajikan.

3. Besaran Perubahan Skor

Tabel 2. Perubahan Deskriptif Skor Pretest–Posttest

Indikator	Δ	Makna deskriptif
Rata-rata	+18,06	Naik 34,50% dari rerata awal
Nilai minimum	+34	Batas bawah skor meningkat
Nilai maksimum	+14	Batas atas skor meningkat
Rentang skor	–20	Rentang menyempit 40,00%

Selisih (Δ) dihitung sebagai skor posttest dikurangi skor pretest. Selisih rata-rata sebesar 18,06 poin setara dengan peningkatan 34,50% jika dihitung terhadap rata-rata pretest. Selain kenaikan rata-rata, nilai minimum meningkat 34 poin dan nilai maksimum meningkat 14 poin. Rentang skor berkurang dari 50 menjadi 30 poin, atau menyempit 20 poin (40,00%). Penyempitan rentang menunjukkan bahwa skor posttest yang teramati berada dalam interval yang lebih sempit daripada skor pretest.

Namun, rentang hanya menggunakan dua nilai ekstrem dan tidak menggambarkan keseluruhan bentuk distribusi. Oleh karena itu, penyempitan rentang tidak dapat langsung ditafsirkan sebagai berkurangnya variasi skor tanpa informasi simpangan baku atau skor individual. Temuan deskriptif yang dapat ditegaskan adalah

bahwa seluruh indikator lokasi dan batas skor yang tersedia menunjukkan arah perubahan positif pada tingkat kelompok, dengan kenaikan paling jelas terlihat pada rata-rata dan nilai minimum.

4. Pengujian Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji t Sampel Berpasangan

Perbandingan	ΔM	p (Dua Arah)	Hasil
Pretest-posttest	18,06	<0,001	H ₀ ditolak

Catatan: ΔM = rata-rata posttest dikurangi rata-rata pretest; $n = 17$ pasangan; $df = 16$.

Pengujian perbedaan dilakukan menggunakan uji t sampel berpasangan karena skor pretest dan posttest berasal dari peserta yang sama. Dengan 17 pasangan data, derajat kebebasan pengujian adalah 16. Nilai signifikansi dua arah yang tercantum sebagai 0,000 pada keluaran statistik dilaporkan sebagai $p < 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest ditolak.

Arah perbedaan ditentukan oleh selisih rata-rata yang bernilai positif, yaitu 18,06 poin. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS setelah penggunaan media audiovisual lebih tinggi daripada rata-rata sebelum penggunaannya. Dengan demikian, pengujian statistik mendukung adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada sampel penelitian.

Secara keseluruhan, hasil empiris memperlihatkan tiga pola utama: rata-rata skor meningkat, batas minimum dan maksimum bergeser ke atas, serta perbedaan pretest–posttest signifikan secara statistik. Temuan tersebut menjawab tujuan penelitian pada tingkat perbandingan sebelum dan sesudah pembelajaran. Interpretasi mengenai besarnya efek dan ketepatan estimasi masih memerlukan pelaporan simpangan baku, nilai t, interval kepercayaan, dan ukuran efek, sedangkan interpretasi kausal perlu mempertimbangkan karakteristik desain satu kelompok sebagaimana dibahas pada bagian berikutnya.

B. Pembahasan

Peningkatan rata-rata sebesar 18,06 poin menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang substantif secara deskriptif setelah media audiovisual digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil inferensial yang menunjukkan $p < 0,001$ memperkuat bukti bahwa perbedaan pretest dan posttest tidak sesuai dengan variasi acak semata pada sampel yang diteliti. Meski demikian, temuan tersebut harus dibaca dalam batas desain satu kelompok. Penelitian ini dapat menyatakan bahwa skor meningkat setelah intervensi, tetapi tidak dapat memastikan bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh media audiovisual karena tidak terdapat kelompok pembanding.

Arah temuan penelitian konsisten dengan literatur yang menunjukkan manfaat video atau media audiovisual bagi pembelajaran. Noetel et al. (2021) melaporkan melalui tinjauan sistematis bahwa penggunaan video umumnya memberikan keuntungan belajar, terutama ketika video melengkapi strategi pengajaran yang telah ada. Sablić et al. (2021) juga menunjukkan bahwa video *based learning* dapat mendukung pembelajaran pada beragam konteks apabila penggunaannya terhubung dengan tujuan dan aktivitas instruksional. Pada pembelajaran IPS di Indonesia, peningkatan hasil belajar setelah

penggunaan media audiovisual dilaporkan oleh Sidi dan Mukminan (2016), Putra et al. (2021), dan Oviyanti et al. (2024). Meta-analisis Isnaeni dan Radia (2021) turut memperlihatkan kecenderungan positif pada kumpulan studi yang mereka telaah.

Secara teoretis, media audiovisual dapat membantu warga belajar membangun hubungan antara penjelasan verbal dan representasi visual. Ketika gambar, suara, dan narasi menyajikan informasi yang saling mendukung, warga belajar memiliki lebih banyak petunjuk untuk memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan materi ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki (Mayer, 2024). Namun, manfaat tersebut tidak muncul secara otomatis. Video yang terlalu padat, bergerak cepat, atau memuat unsur dekoratif yang tidak berkaitan dengan tujuan dapat menambah beban pemrosesan. Karena itu, Brame (2016), Fiorella dan Mayer (2018), serta Mayer et al. (2020) menyarankan penggunaan segmentasi, penandaan informasi penting, pertanyaan pemantik, dan aktivitas generatif agar peserta tidak hanya menonton secara pasif.

Pada konteks penelitian ini, penyajian visual dan auditori diduga membuat konsep IPS lebih konkret dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Contoh peristiwa, hubungan antar manusia, dan kondisi sosial dapat divisualisasikan sehingga warga belajar memiliki acuan untuk menafsirkan konsep. Media juga memungkinkan tutor menghentikan tayangan, mengulang bagian tertentu, dan mengaitkan materi dengan pengalaman warga belajar. Penjelasan ini merupakan interpretasi pedagogis yang sejalan dengan teori multimedia, tetapi penelitian tidak mengukur perhatian, motivasi, atau proses kognitif secara langsung. Oleh sebab itu, peningkatan skor tidak dapat digunakan sebagai bukti bahwa semua mekanisme tersebut benar-benar terjadi pada setiap peserta.

Relevansi temuan bagi Program Paket C terletak pada kebutuhan pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual. Evaluasi program kesetaraan menunjukkan bahwa proses pembelajaran, keteraturan kehadiran, dan respons lembaga terhadap kebutuhan warga belajar merupakan bagian penting dari keberhasilan program (A. P. Larasati et al., 2024; S. W. Larasati et al., 2024). Media audiovisual dapat menjadi sumber belajar pelengkap yang membantu tutor menyajikan materi secara ringkas dan berulang, tetapi efektivitasnya tetap bergantung pada ketersediaan perangkat, kesesuaian isi, kompetensi tutor, serta kegiatan diskusi setelah penayangan. Hubungan minat belajar dengan hasil belajar yang dilaporkan Oknaryana dan Irfani (2022) juga mengingatkan bahwa media sebaiknya digunakan untuk membangun keterlibatan yang bermakna, bukan sekadar menarik perhatian sesaat.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain satu kelompok rentan terhadap pengaruh pengujian berulang, pematangan, kejadian lain selama penelitian, dan regresi menuju rata-rata. Kedua, sampel hanya 17 warga belajar dari satu PKBM sehingga generalisasi ke program kesetaraan lain harus dilakukan secara hati-hati. Ketiga, artikel sumber belum menyediakan informasi lengkap mengenai durasi intervensi, karakteristik media, validitas dan reliabilitas tes, simpangan baku, nilai *t*, derajat kebebasan, interval kepercayaan, serta ukuran efek. Keempat, posttest dilakukan untuk mengukur capaian segera, sehingga retensi jangka panjang belum diketahui. Keterbatasan tersebut tidak meniadakan perbedaan skor yang ditemukan, tetapi membatasi kekuatan kesimpulan kausal dan ketepatan estimasi dampaknya.

Implikasinya, tutor dapat menggunakan media audiovisual sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran IPS yang mencakup orientasi tujuan, penayangan bertahap, pertanyaan terarah, diskusi, dan penegasan konsep. PKBM perlu mendukung penggunaan

tersebut dengan perangkat yang memadai dan pemilihan materi yang legal, relevan, serta mudah diakses. Penelitian berikutnya perlu menggunakan kelompok kontrol atau desain kuasi-eksperimental, melibatkan lebih banyak PKBM, melaporkan karakteristik instrumen secara lengkap, dan menambahkan ukuran efek serta posttest tertunda. Dengan perbaikan tersebut, bukti mengenai efektivitas media audiovisual pada pendidikan kesetaraan dapat dinilai dengan lebih kuat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS 17 warga belajar Program Paket C di PKBM Bina Insani meningkat setelah pembelajaran menggunakan media audiovisual. Rata-rata skor bertambah dari 52,35 pada pretest menjadi 70,41 pada posttest, atau meningkat 18,06 poin, dan perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Temuan ini memberikan bukti kontekstual bahwa media audiovisual berpotensi menjadi sumber belajar pelengkap pada pendidikan kesetaraan karena dapat menyajikan konsep IPS melalui kombinasi penjelasan verbal dan representasi visual. Kontribusi penelitian terletak pada penyediaan data awal dari lingkungan PKBM di Kabupaten Konawe Utara, yang masih kurang terwakili dalam literatur pembelajaran audiovisual. Namun, hasil harus ditafsirkan secara hati-hati karena desain satu kelompok, sampel yang terbatas, dan belum tersedianya pelaporan instrumen serta statistik inferensial secara lengkap. Oleh sebab itu, penelitian ini mendukung penggunaan media audiovisual secara terencana, bukan menyimpulkan efektivitas kausal yang definitif. Pengujian berikutnya perlu melibatkan kelompok pembandingan, sampel lintas PKBM, instrumen tervalidasi, ukuran efek, dan pengukuran retensi agar kontribusi media audiovisual terhadap hasil belajar Program Paket C dapat diperkirakan secara lebih akurat.

SARAN

Tutor disarankan mengintegrasikan media audiovisual dengan tujuan pembelajaran, penjelasan singkat, pertanyaan pemantik, dan diskusi agar warga belajar memproses informasi secara aktif. Materi perlu disegmentasi, menggunakan contoh yang relevan dengan kehidupan warga belajar, serta menghindari unsur visual atau suara yang tidak mendukung kompetensi IPS.

Pengelola PKBM perlu memastikan ketersediaan perangkat dasar, seperti proyektor, layar, pengeras suara, dan akses media digital, disertai penguatan kompetensi tutor dalam memilih dan menggunakan media. Peneliti berikutnya disarankan memperbaiki desain, cakupan sampel, dokumentasi intervensi, dan pelaporan statistik untuk meningkatkan validitas temuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pengelola dan tutor PKBM Bina Insani Kabupaten Konawe Utara, warga belajar Program Paket C yang berpartisipasi, serta para pembimbing yang memberikan arahan selama pelaksanaan dan penyusunan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>

- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2018). What works and doesn't work with instructional video. *Computers in Human Behavior*, 89, 465–470. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.015>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Larasati, A. P., Simatupang, F., Septiana, I., Nurdianto, M. R., & Puspadanti, S. A. (2024). Evaluasi CIPP (context, input, process dan product) Program Kesetaraan Paket C di SKB Kota Serang. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(1), 12–19. <https://doi.org/10.33394/jtni.v10i1.9709>
- Larasati, S. W., Gumas, F. D., Azizah, N., Riansyah, A., & Septiani, W. (2024). Evaluasi Program Kesetaraan Paket C di PKBM Al-Kahfi menggunakan model evaluasi bebas tujuan. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(1), 86–94. <https://doi.org/10.33394/jtni.v10i1.10067>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68, 837–852. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Oknaryana, O., & Irfani, O. (2022). Pengaruh minat belajar dan kedisiplinan siswa terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 258–267. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v5i2.13152>
- Oviyanti, R., Pandra, V., & Rosalina, E. (2024). Penerapan media pembelajaran video animasi untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 296–304. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.451>
- Putra, I. D., Susilowati, S. M. E., & Purwanto, E. (2021). The effectiveness of problem-based learning model and role playing assisted by audio-visual media in learning outcomes of social studies at fifth-grade elementary school. *Journal of Primary Education*, 10(2), 240–251. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i2.48793>
- Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-based learning (VBL)—Past, present and future: An overview of the research published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26, 1061–1077. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>
- Sidi, J., & Mukminan. (2016). Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.