

Media Audiovisual Pada Pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ibnu Mubarak

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

*Corresponding Author: ibnumubarak0108@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interesting audiovisual media for fourth grade students with the theme Caring for Living Creatures. This study uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Data analysis techniques in this study were carried out by interviews, questionnaires, observation, and documentation. The results of the research on the development of audiovisual learning media in science learning with the theme of caring for living things in grade IV elementary schools, namely: 1 This research produces audiovisual media products with the theme of caring for living things in science learning for grade IV in elementary schools, which can be used as learning media in activities teaching and learning, 2 results of the feasibility analysis of audiovisual media were obtained from the validation results of media experts, material experts, and practitioners. The results of the validation by media experts, material experts and practitioners got scores of 3.84, 3.16, and 3.72 included in the very valid, valid, and very valid categories, 3 results of the practicality analysis of audiovisual media were obtained from the results of the student response questionnaire in the test. small-scale trials, and large-scale trials that is 4 and large scale 4 and is said to be very practical.

Keywords: development; Science learning; learning media; audio visual

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audiovisual bagi peserta didik kelas IV tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran IPA tema peduli terhadap makhluk hidup di Sekolah Dasar kelas IV yaitu : 1 penelitian ini menghasilkan produk media audiovisual tema peduli terhadap makhluk hidup pada pembelajaran IPA kelas IV di Sekolah Dasar, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, 2 hasil analisis kelayakan media audiovisual diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi mendapatkan nilai 3,84, 3,16, dan 3,72 termasuk dalam kategori sangat valid, valid, dan sangat valid, 3 hasil analisis kepraktisan media audiovisual diperoleh dari hasil angket respon siswa dalam uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar yaitu 4 dan skala besar 4 dan dikatakan sangat praktis.

Kata Kunci: pengembangan; pembelajaran IPA; media pembelajaran; audio visual

Article History:

Received 2022-09-06

Accepted 2022-10-23

1. PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah (Rasyid et al, 2022). IPA menjadi salah satu mata pelajaran di SD dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan (Handayani, 2018;

Priamayanti & Dewi, 2021; Utama & Sari, 2015). Pemberian mata pelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memahami/menguasai konsep-konsep IPA dan saling keterkaitannya (Suryaningsih & Aripin, 2022), serta mampu menggunakan model ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan penciptanya (Aswat, 2018; Nugraha, 2018).

Kenyataannya tujuan pembelajarn IPA di sekolah dasar belum sepenuhnya dapat tercapai. Masih banyak siswa sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA, hal ini terungkap dalam penelitian Awang (2015), Azizah (2022), Manalu (2015), Purwanti (2018), Tarigan (2020), Zahroh et al. (2020). Kesulitan belajar IPA juga dialami para siswa kelas IV SD Negeri Bugel. Berdasarkan hasil observasi di kelas tersebut, siswa tampak kurang antusias dan banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran IPA. Dari wawancara dengan wali kelas juga diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku paket dan belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Permasalahan lain yang dihadapi guru kelas IV SD Negeri Bugel diantaranya media yang digunakan masih berupa gambar dan alat peraga sehingga kurang efektif ketika diterapkan pada saat kondisi seperti sekarang sehingga diperlukan media lain yang memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka pembelajaran mengarah kepada pengembangan media audiovisual. Media audiovisual ialah salah satu media yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak bersama dengan suara yang sesuai (Jatmika & Safrilia, 2018; Rahayu, 2013). Media audiovisual akan lebih menarik apabila dikemas dalam bentuk gambar, animasi dan video langsung dari guru, mengingat penikmat video ialah anak-anak yang tertarik dengan hal-hal baru (Ariani & Ujianti, 2021; Isti, 2020). Pengemasan video dalam bentuk peragaan yang dibuat sendiri yang dikemas dalam video serta tambahan gambar yang diambil secara nyata guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran. Apabila suatu media dapat memberikan manfaat sebagai pembawa pesan atau informasi yang bersifat intruksional maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran IPA sebenarnya bukan merupakan hal baru, telah banyak penelitian-penelitian serupa yang dilakukan para peneliti sebelumnya. Maslina (2020) pernah melakukan penelitian mengembangkan media pembelajaran IPA pada tema Selamatkan Makhluk Hidup. Rahmatillah (2022) dalam penelitiannya juga berhasil mengembangkan media Audio visual berbasis model inquiry terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah dasar. Penelitian lainnya dilakukan Nahak & Nita (2021) yang mengembangkan Media Audio Visual pada materi IPA pelestarian kekayaan sumber daya alam indonesia. Penelitian Sukmadewi & Suniasih (2022) juga berhasil mengembangkan media audio visual berbasis kontekstual muatan ipa materi ciri-ciri tumbuhan berdasarkan habitatnya di kelas VI SD. Namun demikian, walaupun penelitian pengembangan media audiovisual telah banyak dilakukan, penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, media audiovisual yang dikembangkan diterapkan pada mata pelajaran IPA Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Atas dasar latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual pada Pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV.

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji

keefektifan sebuah produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, agar dapat berfungsi di kalangan masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Audiovisual pada pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SD kelas IV.

Model ADDIE merupakan suatu komponen yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran, prosedur pengembangan dalam pembelajaran menurut Januszewski dan Molenda (dalam Suryani, 2019). Model ADDIE merupakan singkatan dari tahap-tahap dalam pengembangan yaitu 1) Analysis (analisis), 2) Design (perancangan), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (implementasi), 5) Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis, kegiatan utama yang harus dilakukan adalah menganalisis pentingnya media yang dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran IPA tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SD kelas IV Sekolah Dasar serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran Audiovisual. Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran Audiovisual yang dikembangkan. Tahap desain merupakan tahap lanjutan dari tahapan analisis, pada tahap desain dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang tepat dan dengan metode pengujian yang tepat. Tahap pengembangan merupakan tahapan produksi media atau penciptaan media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Selain itu, media yang diproduksi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapatkan perbaikan. Media divalidasi kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran Audiovisual. Uji coba dilakukan secara terbatas dikarenakan dunia pendidikan masih terdampak Pandemi Covid 19. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media Audiovisual dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Keberhasilan media pembelajaran dan perbedaan output yang dihasilkan dengan menggunakan media pembelajaran Audiovisual.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bugel dengan objek penelitian pengembangan media pembelajaran Audiovisual pada pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Bugel. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Peneliti ini menggunakan metode wawancara terstruktur yang berpedoman pelaksanaan wawancara didasarkan atas pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis. Adapun narasumber dalam wawancara ini adalah guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bugel. Adapun angket digunakan untuk mendapatkan data dengan memberikan angket kepada ahli materi, ahli media, pakar, dan peserta didik dengan tujuan memperoleh masukan, penilaian serta respon dari peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran Audiovisual yang dikembangkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi berupa data-data berkaitan dengan penelitian, baik tentang siswa, kurikulum, media pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan guru. Metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi maupun data terkait daftar nama peserta didik, jumlah peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, daftar nilai rapot, foto-foto implementasi penelitian pengembangan, keterlaksanaan pembelajaran, dan lain sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan audiovisual menghasilkan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran IPA tema peduli terhadap makhluk hidup di Sekolah Dasar kelas IV. Pengembangan media audiovisual ini untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan media

audiovisual menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 (lima) tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

1. Tahap Analysis

Pada tahap ini permasalahan-permasalahan yang ditemukan di sekolah terkait pembelajaran IPA di kelas IV (empat), kemudian dirumuskan cara penyelesaian masalah yang dibutuhkan. Menurut Maydiantoro (2021) pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan. Analisis dilakukan dengan wawancara yang terlampir. Wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas IV (empat) SD Negeri Bugel guna untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran dan juga kebutuhan media pembelajaran IPA yang kemudian akan dikembangkan oleh peneliti. Menurut Setiawati et al (2017) tujuan dari analisis tersebut adalah untuk menghindari kesalahan pengembangan dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan cara peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan Kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri Bugel adalah kurikulum 2013. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran IPA. Tahap analisis pengembangan media pembelajaran audiovisual ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Bugel. Media pembelajaran dikelas adalah berupa buku yaitu LKS tematik, dimana hanya dengan menggunakan media belajar berupa buku mengakibatkan kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurang menarik, membosankan, kurang memperlihatkan pengembangan karakter siswa yang akan dicapai, dan tidak adanya keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat, mampu mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok tanpa mengurangi penanaman nilai-nilai karakter. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran audiovisual. Media audiovisual ini dapat menunjang permasalahan tersebut, karena dalam media tersebut menyajikan fenomena melalui pengamatan langsung dan tak langsung berupa gambar dan video pembelajaran, pembahasan soal latihan di tengah video atau di akhir-akhir video dengan adanya adanya media tersebut harapannya siswa dapat belajar secara mandiri, gotong royong, jujur, peduli, dapat belajar dengan penuh semangat, menyenangkan, mendapat keterampilan, dan pengetahuan baru.

2. Tahap Design

Tahapan ini dimulai dengan membuat struktur komponen media pembelajaran audiovisual. Menurut Maydiantoro (2021) tahap perancangan media dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Struktur komponen media audiovisual secara keseluruhan terbagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu bagian tampilan awal media, isi, dan bagian tampilan akhir media. Bagian tampilan awal media terdiri dari pembukaan tentang pengenalan materi yang akan dipelajari, tetap menjaga protokol kesehatan, dan doa sebelum belajar. Bagian isi terdiri dari isi pembelajaran-pembelajaran materi, kesimpulan materi dan gambar-gambar dari materi yang ditampilkan. Bagian akhir terdiri dari kesimpulan menyeluruh, doa setelah belajar, dan mengingatkan siswa untuk tetap belajar di rumah.

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya setelah membuat desain media audiovisual yaitu mengumpulkan data. Pengumpulan data yang dimaksud adalah mencari berbagai komponen yang dibutuhkan dalam membuat media audiovisual yang berupa materi pokok, gambar-gambar, dan video pembelajaran. Materi pelajaran yang dimasukkan dalam media audiovisual menggunakan buku yang ditulis oleh (Heny Kusumawati, Buku Guru dan Buku Siswa, 2017) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kurikulum 2013. Gambar yang diperlukan dalam pembuatan media audiovisual yaitu: gambar yang berkaitan dengan percobaan yaitu dengan mengambil foto bahan yang diperlukan dalam percobaan, gambar lingkungan, dan rekaman video yang dibuat sendiri untuk memberikan pengetahuan pengamatan langsung pada siswa dalam media audiovisual. Beberapa gambar dan video diambil dari

kehidupan sekitar dengan mengambil gambar sendiri menggunakan kamera handphone dan tambahan sedikit gambar yang diperoleh dari internet.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Langkah-langkah yang dikerjakan dalam mengembangkan media audiovisual yaitu menyusun komponen-komponen yang akan dimasukkan kedalam media audiovisual sesuai dengan struktur pada tahap design. Menurut Maydiantoro (2021) kegiatan ini merupakan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Komponen yang disusun meliputi bagian-bagian pada tampilan awal, bagian isi, dan bagian tampilan akhir media. Media audiovisual disusun menggunakan aplikasi editor KineMasterPro, kemudian disimpan dengan format mp4. Hasil pengembangan media audiovisual pada pembelajaran IPA tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD sebagai berikut:

a. Pembukaan

Media audiovisual diawal kita buka dan play maka yang muncul video rekaman saya yang sedang mengucapkan salam, menyampaikan materi yang akan dipelajari, dan kata-kata agar tetap mematuhi protokol kesehatan karena kondisi masih pandemi. Selanjutnya ditampilkan do'a sebelum belajar dikarenakan pada dasarnya ketika kita akan melakukan suatu kegiatan lebih baik jika berdo'a terlebih dahulu.



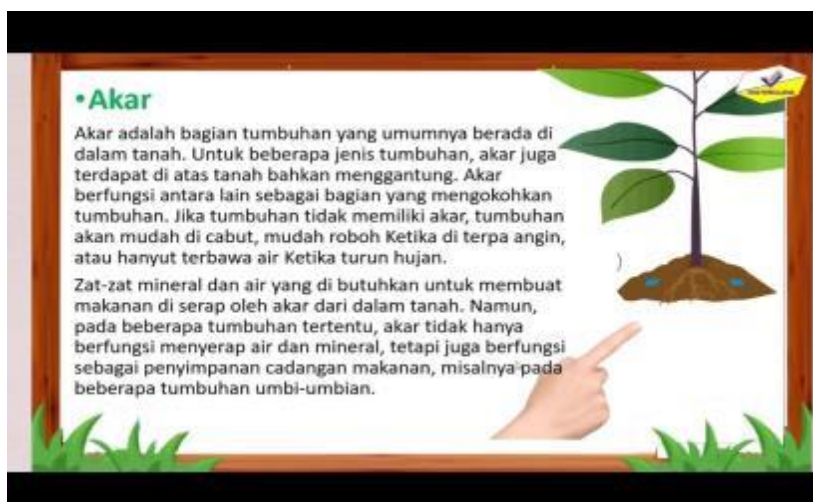
Gambar 1. Penyampaian materi secara langsung



Gambar 2. Bagian Video do'a belajar

b. Isi

Tampilan isi yaitu menampilkan materi-materi pembelajaran IPA pada tema peduli terhadap makhluk hidup seperti penjelasan-penjelasan materi, contoh gambar dari materi, dan kesimpulan karena disetiap akhir pembelajaran materi perlu disampaikan ulang agar siswa lebih memahaminya dan tidak lupa untuk selanjutnya.



Gambar 3. Tampilan pembelajaran yang ke dua atau selanjutnya

c. Bagian Tampilan Akhir Media

Secara umum pada kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran pada bagian penutup yaitu mengingatkan kembali pembelajaranyang tadi sudah di pelajarnya, tujuannya agar mengetahui siswa tersebut mengikuti pembelajarannya dengan baik atau tidak. Selanjutnya diakhiri dengan bacaan do'a setelah belajar agar ilmu yang didapat selalu bermanfaat.



Gambar 4. Mengingatkan kembali materi yang disampaikan

Media audiovisual yang telah selesai dibuat kemudian didiskusikan bersama dosen pembimbing dengan tujuan mendapat masukan untuk penyempurnaan media audiovisual sebelum lanjut dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

Penilaian media audiovisual dilakukan oleh validator ahli media dan materi menggunakan instrument atau angket yang telah dibuat. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media audiovisual sebelum diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD. Penilaian media audiovisual dari segi tampilan media dan materi dilakukan pakar media dan dilakukan oleh praktisi yaitu guru wali kelas IV. Hasil penilaian termasuk komentar dan saran digunakan sebagai evaluasi untuk dilakukan perbaikan, supaya media audiovisual yang dikembangkan layak digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi).

Media audiovisual setelah dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan materi, kemudian telah selesai direvisi, selanjutnya diterapkan pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran di kelas. Menurut Maydiantoro (2021) Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan, Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

Subjek uji coba penggunaan media audiovisual adalah siswa kelas IV SD Negeri Bugel dengan jumlah 16 siswa. Mengingat pelaksanaan uji coba media audiovisual ini dilakukan masih masa pandemic covid-19 dan harus mematuhi protokol kesehatan. Sehingga waktu yang diberikan untuk kegiatan belajar mengajar tatap muka di sekolah terbatas. Menyesuaikan situasi dan kondisi dilapangan maka pelaksanaan uji coba penggunaan media audiovisual dilakukan sebanyak 3 kali uji coba kepada subjek yaitu siswa kelas IV SD dalam beberapa hari. Pelaksanaan uji coba media audiovisual dilakukan dengan jumlah subjek uji coba yaitu sebanyak 16 siswa (satu kelas). Sehingga pada kegiatan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah memperbaiki media audiovisual sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media, materi, praktisi (guru), maupun siswa. Menurut Maydiantoro (2021) Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Catatan atau saran dari validator ahli media yaitu (1) Kesimpulan menyeluruh; (2) Menambahkan lagu agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajarannya; (3) Menambahkan contoh terkait materi pencemaran air; (4) Menambahkan pantun diakhir penutup. Sehingga validator ahli media memberikan kesimpulan bahwa media audiovisual layak digunakan di lapangan dengan revisi. Adapun catatan atau saran dari validator ahli materi yaitu (1) Menambahkan Kompetensi Dasar; (2) Menampilkan aspek rasa ingin tahu ; (3) Menampilkan aspek yang menimbulkan semangat dan motivasi belajar siswa. Sehingga validator ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media audiovisual layak digunakan di lapangan dengan revisi. Catatan dalam surat keterangan validasi oleh validator ahli materi menuliskan bahwa media audiovisual siap digunakan karena sudah direvisi sesuai saran. Sedangkan, praktisi (guru kelas IV) memberikan komentar dan saran yaitu: media yang dibuat sudah bagus, mudah digunakan, merubah suasana belajar di kelas siswa menjadi lebih semangat dan aktif tambahkan gambar yang menarik. Sehingga praktisi telah memberikan kesimpulan bahwa, media audiovisual layak digunakan di lapangan dengan revisi.

Kelayakan media audiovisual ditentukan dari hasil kevalidan dan kepraktisan media audiovisual, berdasarkan angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Sedangkan kepraktisan media audiovisual ditentukan oleh angket respon siswa. Data yang diperoleh dari hasil validasi media audiovisual

pada pembelajaran IPA tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dilihat dari hasil kelayakan media ditentukan dari hasil penilaian validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1, Hasil Penilaian Media Audiovisual oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	28	7	4	Sangat Valid
2.	Tampilan	12	3	4	Sangat Valid
3.	Penyajian	10	3	3,4	Valid
Jumlah Skor Keseluruhan		50	13	3,84	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan penilaian oleh ahli media adalah 3,84 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media audiovisual termasuk dalam kategori "sangat valid" sehingga media audiovisual layak digunakan. Adapun hasil penilaian terhadap media audiovisual dari segi materi dilakukan oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel 2.

Menggunakan angket dengan 4 kriteria alternatif jawaban. Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan penilaian oleh ahli materi adalah 3,16 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media audiovisual termasuk dalam kategori "valid" sehingga media audiovisual layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Media Audiovisual oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	29	9	3,22	Valid
2.	Kebahasaan	12	4	3	Valid
3.	Penyajian	6	2	3	Valid
4.	Anatomi Media	10	3	3,33	Valid
Jumlah Skor Keseluruhan		57	18	3,16	Valid

Penilaian media audiovisual keseluruhan isi media juga dilakukan oleh praktisi dengan menggunakan angket dengan 4 kriteria alternatif jawaban. Hasil kelayakan media oleh praktisi terhadap media audiovisual dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Media Audiovisual oleh Praktisi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	22	6	3,66	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	7	2	3,5	Sangat Valid
3.	Penyajian	38	10	3,8	Sangat Valid
Jumlah Skor Keseluruhan		67	18	3,72	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan penilaian oleh praktisi adalah 3,72 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media audiovisual termasuk dalam kategori "sangat valid" sehingga media audiovisual layak digunakan.

Kualitas produk berdasarkan kevalidan yang didapat dari hasil penilaian angket validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Dikatakan valid atau memiliki kevalidan apabila minimal tingkat kevalidan yang dicapai masuk dalam kriteria valid atau mencapai nilai rata-rata $>2,50$ dan media audiovisual mendapat penilaian dari ahli media yaitu dengan rata-rata 3,84 atau dalam kategori sangat valid,

penilaian dari ahli materi yaitu dengan rata-rata 3,16 dalam kategori valid, dan penilaian dari praktisi yaitu 3,72 dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual dalam kategori sangat valid sehingga media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid.

Langkah berikutnya adalah menentukan kepraktisan media yang dikembangkan. Kepraktisan media audiovisual diukur dengan dengan penilaian angket respon siswa. Pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 4 siswa kelas IV SD Negeri Bugel. angket respon siswa terdiri dari 3 aspek penilaian dengan jumlah pernyataan 13 butir. Hasil angket dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kriteria
1.	Tampilan	80	20	4	Sangat Praktis
2.	Penyajian	48	12	4	Sangat Praktis
3.	Manfaat	80	20	4	Sangat Praktis
Jumlah Skor Keseluruhan		208	52	4	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan penilaian dari angket respon siswa pada uji coba skala kecil adalah 4 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan kualitatif yaitu media audiovisual termasuk dalam kriteria "sangat praktis" sehingga media audiovisual ini sangat praktik digunakan.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Audiovisual pada Uji Coba Skala Besar

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kriteria
1.	Tampilan	320	80	4	Sangat Praktis
2.	Penyajian	192	48	4	Sangat Praktis
3.	Manfaat	320	80	4	Sangat Praktis
Jumlah Skor Keseluruhan		208	208	4	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan penilaian respon siswa uji coba skala besar adalah 4 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media audiovisual termasuk dalam kriteria "sangat praktis" sehingga media audiovisual dinyatakan sangat praktik untuk digunakan.

Media audiovisual yang dikembangkan memudahkan siswa dalam proses belajar baik secara mandiri maupun berkelompok, siswa lebih memperhatikan pembelajaran, memahami materi karena tampilan media yang menarik dan proses pembelajarannya berbeda, tidak seperti biasanya. Penilaian aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek manfaat diperlukan untuk mengetahui kepraktisan media audiovisual. Dikatakan praktis apabila minimal tingkat kepraktisan mencapai nilai rata-rata $>2,50$. Kepraktisan media audiovisual diperoleh dari angket respon siswa uji coba skala kecil yaitu 4 dan pada uji coba skala besar yaitu 4 sehingga media tersebut dikatakan sangat praktis.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan Maslina (2020), Rahmatillah (2022), Nahak & Nita (2021), dan Sukmadewi & Suniasih (2022), di mana dihasil produk berupa media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran hasil pengembangan memuat aspek penilaian yang dianggap valid oleh ahli media dan materi. Media yang dikembangkan memuat aspek tampilan, aspek kebahasaan, aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek anatomi media audiovisual. Media audiovisual ini tergolong dalam media yang layak digunakan diukur dengan data kevalidan dan kepraktisan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk media audiovisual tema peduli terhadap makhluk hidup pada pembelajaran IPA kelas IV di SD yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Media audiovisual tema peduli terhadap makhluk hidup ini telah dinyatakan valid atau layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5. REFERENSI

- Ariani, N. K., & Ujjianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43-52.
- Aswat, H. (2018). Penggunaan Model Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri I Topa Kota Baubau. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 4(2), 12-20.
- Awang, I. S. (2015). kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 108-122.
- Azizah, N. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayatullohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 2419-2425.
- Handayani, T. W. (2018). Peningkatan pemahaman konsep IPA menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing di SD. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 6(2), 130-153.
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Jatmika, S. E. D., & Safrilia, F. E. (2019). Perbedaan Edukasi Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Sd Menggunakan Metode Ceramah Dengan Alat Peraga Dan Media Audiovisual. *Gizi Indonesia*, 42(1), 53-60.
- Manalu, R., Meter, I. G., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2015). analisis kesulitan-kesulitan belajar IPA siswa kelas iv dalam implementasi kurikulum 2013 di SD Piloting se-Kabupaten Gianyar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1).
- Maslina, A. S. A. A., Saputro, B., & Kusumawati, E. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Di Pendidikan Dasar. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 70-80.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Diakses dari <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>
- Nahak, N. A., & Nita, C. I. R. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi IPA Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Dindonesia Untuk Melatih Kemendirian Belajar Siswa Di SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 497-508).
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep IPA siswa SD dengan menggunakan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-127.
- Primayanti, L. P. D., & Dewi, P. Y. A. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 45-54.
- Purwanti, S. (2018). Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA Kelas V SD Negeri Jombor. *Proceeding of The URECOL*, 58-67.

- Rahayu, R. D. (2013). Pengaruh penggunaan video kartun mencampur warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Terpadu al-hidayah II Desa Bakung Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar (skripsi). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Rahmatillah, R. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).
- Rasyid, A. ., Mustari, M. ., Aziziy, Y. N. ., & Nahdi, D. S. (2022). Guided inquiry with sparkol videosribe in science learning: a study of students' scientific attitudes. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(1), 34-41. <https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i1.1899>
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1).
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Muatan IPA Materi Ciri-Ciri Tumbuhan Berdasarkan Habitatnya Kelas VI. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1).
- Suryaningsih, Y. ., & Aripin, I. (2022). Ecopreneurship biology learning with local resources to raise high school student entrepreneurial interest. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(1), 27-33. <https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i1.1864>
- Tarigan, M. I. (2020). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menjelaskan Materi Pembelajaran Rantai Makanan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 104253 Negara Brigin Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Utama, M., & Sari, D. L. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Make A Match Ditinjau dari Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Gugus Mawar-Suruh. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 82-99.
- Zahroh, F., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Studi Permasalahan dalam Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas IV SDN Socah 4 Kabupaten Bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).