

Pengembangan media audio visual terhadap pemahaman konsep IPAS kelas 5 SDN 247 Palembang

Siti Safira Asyasiah¹, Lukman Hakim², Lefudin³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, Indonesia

² Pendidikan Fisika Universitas PGRI Palembang, Indonesia

³ Pendidikan Fisika Universitas PGRI Palembang, Indonesia

¹ Sitisafirasasyiah@gmail.com, ² lukmanhakim1976@gmail.com, ³ lefudinle@yahoo.co.id

Abstract

This study aims to develop audio-visual media in learning Natural and Social Sciences (IPAS) for fifth grade elementary school students that are valid, practical and have a potential effect on improving students' conceptual understanding. The background of this study is based on the difficulties often experienced by teachers and students in conveying and understanding abstract and complex IPAS concepts, such as the material "Getting to Know the Earth". The available learning media tend to be monotonous and do not facilitate the cognitive needs of students who are at the concrete operational stage. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The validity of the media was tested by material experts, media experts, and IPAS teachers, while practicality was assessed through limited and extensive trials in elementary schools. The effectiveness of the media was tested through a pretest-posttest test. The results of the study showed that the audio-visual media developed was in the very valid category (mean validation score > 85%), practical for use by teachers and students (mean practicality score > 80%), and had a potential effect on improving understanding of IPAS concepts, as evidenced by a significant increase in posttest scores. Thus, this audio-visual media is worthy of being used as an alternative for learning science in elementary schools to help students understand concepts in a more concrete, interesting, and meaningful way

Keywords: audio-visual media, science, development, validity, practicality, effectiveness, understanding concepts.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kesulitan yang sering dialami guru dan siswa dalam menyampaikan serta memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti materi "Berkenalan dengan Bumi". Media pembelajaran yang tersedia cenderung monoton dan tidak memfasilitasi kebutuhan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validitas media diuji oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPAS, sementara kepraktisan dinilai melalui uji coba terbatas dan luas di sekolah dasar. Efektivitas media diuji melalui tes pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid (rerata skor validasi >85%), praktis digunakan oleh guru dan siswa (rerata skor kepraktisan >80%), dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS, dibuktikan dari peningkatan skor posttest yang signifikan. Dengan demikian, media audio visual ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: media audio visual, IPAS, pengembangan, validitas, kepraktisan, efektivitas, pemahaman konsep.

1. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah konstruksi pengetahuan. Pikiran belajar seseorang dibangun berdasarkan skemata-skemata yang sudah ada pada dirinya yang dihubungkan dengan pengalaman sebagai penguatan (Hakim & Lefudin, 2020). Pembelajaran adalah aktivitas seseorang belajar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber (Khasanudin et al., 2020). Pada proses pembelajaran harus didapatkan hasil pembelajaran yang berkualitas yang termasuk dalam hasil pembelajaran yang berkualitas yaitu keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis (Zulfadefina, Ninawati & Muhammad Husain, 2020). Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk mengaplikasikan suatu ide atau prinsip. Dalam pendidikan, pemahaman konsep sangat penting karena membantu siswa untuk tidak hanya mengingat informasi tetapi juga untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang relevan. Dengan kata lain, pemahaman suatu konsep berarti memahami sesuatu dan membentuk informasi yang bermakna (Baityy & Sukmawati, 2022).

IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Berdasarkan Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS harus digabung. Tujuan pembelajaran IPAS untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, berperan aktif, menumbuhkan kesadaran diri dan lingkungan serta menambahkan pengetahuan dan pemahaman pada konsep IPAS. Tetapi masih terdapat beberapa kesulitan dalam pembelajaran IPAS. Kesulitan dalam mempelajari konsep IPAS dikarenakan banyak konsep dalam IPAS memerlukan pemahaman yang abstrak, sedangkan anak-anak sering kali lebih mudah memahami hal-hal yang konkret dan nyata. Oleh karena itu diperlukan hadirnya media yang dapat memberikan gambaran konkret dan nyata seperti media audio visual. Tetapi, penggunaan media pembelajaran yang kurang digunakan dengan semestinya dan bahkan pembelajaran yang monoton sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak efektif (Zulfadefina, Ninawati & Muhammad Husain, 2020).

Selama ini, metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks masih banyak diterapkan dalam banyak sekolah. Tetapi tidak dapat dipungkiri hal ini kurang mampu memfasilitasi gaya belajar yang beragam. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS pada kelas V jenjang sekolah dasar adalah materi "Berkenalan dengan Bumi". Kesulitan dalam memahami materi tersebut dikarenakan materi ini memiliki tingkat abstraksi yang tinggi. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang dapat membantu menyukkseskannya. Salah satunya adalah media yang digunakan oleh guru. Media audio visual dapat membantu guru menciptakan lingkungan yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar.

penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk mengikuti perkembangan zaman (Ain et al., 2023). Bahkan guru perlu terus mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal, termasuk dalam penggunaan media audio visual. Media audio visual dapat sangat membantu pembelajaran (Ain et al., 2023). Dengan menggunakan media audio visual yang memadukan suara dan gambar akan membantu menjaga perhatian siswa. Dalam proses menyampaikan pengetahuan, siswa perlu memahami konsep dan cara menyelesaikan masalah. Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan penggunaan media audio visual juga memiliki kekurangan yang signifikan terutama dalam konteks pemahaman konsep IPAS.

Salah satu kekurangan utama media audio visual adalah potensi untuk memunculkan kesalahpahaman dikarenakan informasi yang disajikan secara visual sering kali dapat disalahartikan jika tidak disertai penjelasan yang memadai. meskipun media audio visual dirancang untuk menarik perhatian siswa terlalu banyak stimulus visual dan *auditory* dapat menyebabkan gangguan perhatian. Siswa mungkin lebih fokus pada elemen hiburan daripada memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Khasanudin et al., 2020) peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Oleh karena itu peneliti membuat media audio visual berbasis *animation*.

berdasarkan hasil studi pendahuluan yang diperoleh melalui penyebaran angket ke siswa dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V. diperoleh bahwa penggunaan media yaitu media audio

visual berupa video pembelajaran jarang digunakan pada pembelajaran IPAS yang membuat minat siswa menjadi menurun dalam pembelajaran IPAS bahkan siswa tidak tertarik dalam pelajaran tersebut yang menyebabkan pemahaman konsep IPAS menjadi menurun, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPAS pada beberapa materi salah satunya pada materi pembelajaran “Ayo Berkenalan dengan Bumi”.

Salah satu permasalahan utama dalam pengembangan media audio visual adalah karena terlalu fokus dalam aspek visual dan teknis, tanpa mempertimbangkan cara menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan baik oleh siswa yang dapat menyebabkan media audio visual yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan informasi menjadi sulit untuk dipahami. Selain itu, tantangan dalam pemilihan konten juga menjadi masalah signifikan. Pengembangan sering kesulitan dalam menentukan materi yang tepat untuk disajikan dalam video, terutama jika tidak ada pedoman yang jelas mengenai kurikulum atau tingkat pemahaman siswa. Ketidakcocokan antara video pembelajaran dengan tingkat pengetahuan siswa dapat mengakibatkan kebingungan dalam proses belajar. Dengan mempertimbangkan permasalahan diatas, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai media audio visual yaitu video pembelajaran yang efektif.

Peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian yang akan meneliti proses pengembangan media audio visual yang sesuai kurikulum merdeka IPAS. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas V SDN 247 Palembang”**.

2. Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan peneliti adalah pengembangan (*Research and Develpoment*). Merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangannya penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan media tersebut. Berikut ini merupakan diagram model pengembangan ADDIE.

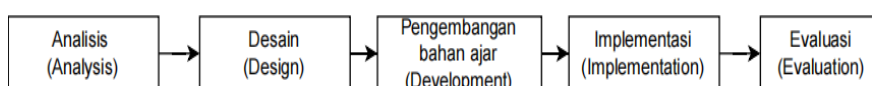


Diagram 1. Model pengembangan ADDIE

a. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas 5, serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang efektif. Beberapa langkah yang dilakukan di tahap ini meliputi:

1. Analisis Kebutuhan Siswa: Mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, seperti daur air, sistem tata surya, dan rotasi bumi.
2. Analisis Materi: Menganalisis materi IPAS yang akan dikembangkan menjadi media audio visual, memilih konsep-konsep yang paling sulit dipahami oleh siswa untuk difokuskan dalam pengembangan media.

b. Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang media audio visual berdasarkan temuan dari tahap analisis. Hal ini mencakup menentukan tujuan pembelajaran, desain alur konten, Desain visual dan audio.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Setelah media audio visual dalam bentuk produk awal selesai dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan di kelas. Validasi dilakukan oleh 2 Dosen ahli dalam bidang media pembelajaran dan IPAS dan 1 Guru kelas 5 SD .Validasi dilakukan menggunakan lembar *walkthrough* yang mencakup empat aspek utama yaitu Aspek materi, Aspek media. Aspek Bahasa. Validator memberikan penilaian kuantitatif (dalam bentuk skala) dan komentar kualitatif berupa saran atau kritik untuk perbaikan media.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah media audio visual selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan media dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menguji keefektifan media dan melihat apakah media yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap pemahaman konsep IPAS kelas 5 dengan pendekatan bertahap yaitu one to one, small group dan field test.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas,kepraktisan dan efek potensial terhadap media audio visual yang telah diterapkan.

Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media audio visual yang efektif, tetapi juga untuk melakukan evaluasi yang berkelanjutan, sehingga media yang dikembangkan dapat terus disempurnakan dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

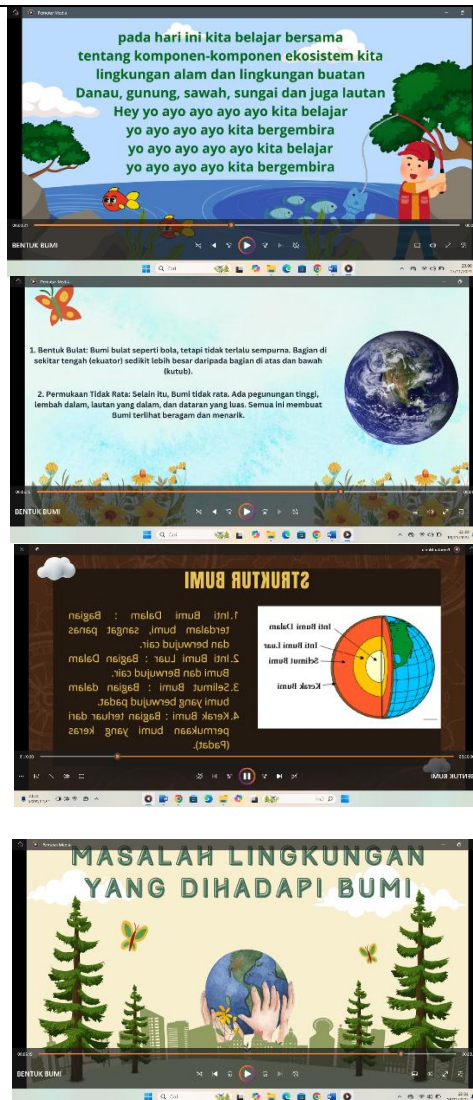
Berikut ini adalah beberapa contoh desain penelitian yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 1 . Desain sebelum Revisi

| No. | Desain | Keterangan |
|-----|---------------|---|
| 1 | Desain Tujuan | <ul style="list-style-type: none"> - menjelaskan berbagai kenampakan alam di bumi serta perananya - mengidentifikasi lapisan atmosfer - menyimpulkan dampak menipisnya atmosfer - memberikan contoh efek pergerakan lempeng - memberikan pendapat dan menyimpulkan dampaknya terhadap mereka |

2 Materi





Seperti yang dilihat di atas materi yang akan dibahas pada media audio visual ini adalah :

Struktur bumi dan kenampakan alamnya, bentuk bumi, sistem ekosistem, dan masalah yang dihadapi oleh bumi.

3 Tata Rasio layar : 16: 9 (Standar Youtube/TV)
Letak Revolusi : Full HD

4 Struktur

| Urutan | Bagian | Waktu (detik) | Alasan | Berdasarkan |
|--------|---|------------------|--------------------------------------|------------------------------|
| 1 | Intro (Judul + Tujuan) | 1 menit | Siswa tahu apa yang akan dipelajari | Model pembelajaran eksplisit |
| 2 | Materi utama (2 bagian) | 4 menit | Durasi ideal daya fokus anak usia SD | Kurikulum |
| 3 | Outro (Musik, kredit ajakan belajar lanjut) | 1 menit 30 detik | Menarik perhatian siswa kembali | Lagu yang sudah ada |
| 4. | Materi utama (2 bagian) | 4 menit | Durasi ideal daya fokus anak usia SD | Kurikulum |
| 5. | Pertanyaan/ Kuis | 20 detik | Mendorong anak berpikir ulang | Active Recall |

| | | | | |
|----|------------------------|---|--|-----------|
| 6. | Materi Utama (1bagian) | 1 menit 30 detik | Membuat siswa sadar akan masalah bumi sesungguhnya | Kurikulum |
| 5. | Warna, gambar dan font | Warna : Biru tua dan muda, Hijau, Coklat dan Kuning tua (mewakili Bumi dan alam) Gambar : menggunakan gambar yang lebih realistik agar dapat membuat pemahaman konsepnya menjadi lebih baik. Font : Times new Roman dengan ukuran besar dan jelas dan disorot warna terang. | | |

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, untuk mencapai kelayakan produk harus melalui beberapa prosedur pengembangan, berikut ini tahap prosedurnya. Tahap analisis dimulai dengan pengambilan data pendahuluan yang dilakukan di SDN 247 Palembang berupa wawancara dengan guru kelas V (Lima) dan penyebaran angket kepada peserta didik. Wawancara dan penyebaran angket dilakukan secara langsung di SDN 247 pada tanggal 31 Oktober 2024 dan diperoleh beberapa informasi yaitu ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di materi IPAS di sekolah. Tahap desain menyusun bahan-bahan yang akan menjadi bahan acuan bagian video pembelajaran yang akan dibuat. Setelah itu merancang *Storyboard* yang meliputi rencana desain template dan juga materi. Tahap pengembangan melakukan pembuatan produk berupa media audio visual yaitu video pembelajaran dari materi “Berkenalan dengan Bumi” pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Tahap implementasi uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang, mengimplementasikan produk pada siswa kelas V dalam kelompok besar yaitu sebanyak 26 orang, kemudian memberikan tes soal. Tahap evaluasi untuk mengetahui kevalidan kepraktisan, dan efek potensial terhadap media pembelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video pembelajaran ini berupa observasi, kuesioner (angket), wawancara, dokumentasi, dan tes.

Dalam Teknik validasi *prototype*, hal ini peneliti menggunakan beberapa tahap penilaian sebagai berikut: Validasi para Ahli (*Expert Review*), Uji Coba Perorangan (*One to One Evaluation*), Uji Coba Terbatas (*Small Group Evaluation*), dan Uji Coba secara Luas (*Field Test Evaluation*). Analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu analisis kevalidan, kepraktisan dan memiliki efek potensial terhadap pemahaman konsep.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil angket kebutuhan yang telah dibagikan, jumlah responden siswa ada sebanyak 28 siswa yaitu dari kelas V.D. Didapatkan hasil dari angket tersebut adalah ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami materi dari buku dan sangat tertarik dengan penggunaan media audio visual. Guru juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan media semacam ini dan bersedia menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media audio visual sangat direkomendasikan untuk membantu siswa memahami materi 'Berkenalan dengan Bumi'.

Persentase penilaian ketiga validator tentang penilaian kualitas media audio visual mencakup aspek penilaian tampilan media, penyajian materi dan bahasa persentase memiliki persentase keseluruhan nilai validator sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan. Dari hasil angket pada tahap one to one yang telah dilakukan dengan 3 orang siswa yang mewakili kelompok belajar rendah, sedang dan tinggi diketahui bahwa siswa memberikan gambaran positif terhadap media audio visual yang dapat dilihat dari rata-rata persentase keseluruhan angket peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

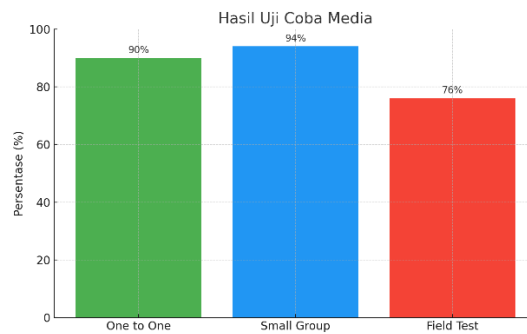


Diagram 1. Hasil Uji Coba Media

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan mendapat total persentase 94% yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan siswa senang menggunakan media audio visual. Dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *Posttest* yang mengalami perubahan dimana hasil *pretest* semua peserta didik belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 32% dan setelah *posttest* nilai siswa yang mencapai KKM ada 25 siswa dengan rata-rata 84 dan hanya 3 siswa yang tidak mencapai KKM. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah sebelum dan sesudah diterapkan media audio visual

3.2. Diskusi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pembelajaran dengan materi "Berkenalan dengan Bumi" untuk siswa kelas 5 SD. Pada tahap *Design*, peneliti merancang *story board* yaitu susunan, gambar, materi yang akan dimasukkan ke dalam media audio visual. Pada tahap *Development*, meliputi pembuatan media berdasarkan desain. Produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh 3 ahli, yaitu 2 dosen dan 1 guru. Hasil validasi menunjukkan nilai 89%, dikategorikan sangat valid. Pada tahap *Implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba *one to one*, dan *small group* kepada siswa kelas V.B di SDN 247 Palembang dengan mengisi angket yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Pada tahap *Evaluasi*, setelah dilakukan validasi maka akan dilakukan evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan media berlangsung melalui validasi oleh ahli, uji coba perorangan (*one-to-one*), dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Nilai yang diperoleh masing-masing yaitu untuk validasi ahli: 89% (kategori sangat valid), *One-to-one*: 90% (kategori sangat praktis), *Small group*: 94% (kategori sangat praktis dan menarik). Hasil ini menunjukkan bahwa media secara umum telah memenuhi standar kualitas dari segi isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan oleh siswa. Lalu dilakukan evaluasi *Field Test* untuk mengetahui efektivitas media terhadap pemahaman siswa. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil *pretest* adalah 58, sedangkan *posttest* 84. Setelah dilakukan penghitungan *N-Gain* didapatkan bahwa hasilnya adalah 0,76 atau 76%, Sehingga dapat dikatakan media audio visual yang telah dikembangkan tergolong memiliki efek potensial dalam membuat pemahaman konsep IPAS dalam materi “Berkenalan dengan Bumi”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Qolbu, N. S., & Astri Sutrisnawati, 2022) Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang dinamakan *Animus* untuk mata pelajaran IPAS. Menggunakan model DDD-E (Decide, Design, Development, Evaluate), media ini divalidasi oleh para ahli dengan hasil 85% (kategori sangat layak). Hasil asesmen sumatif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa kelas IV menjadi 91, menandakan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep Secara keseluruhan hasil evaluasi pada media audio visual. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh (Rahman, 2022) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama "Oksibondi" untuk materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD. Menggunakan model ADDIE, media ini divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil validitas masing-masing 95,83% dan 93,18% (kategori sangat baik). Uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan membangkitkan semangat belajar. Sehingga dapat

dikatakan bahwa pengembangan media audio visual pada materi “Berkenalan dengan Bumi” yang telah melalui tahap *expert review, one to one, small group dan Field test* menunjukkan bahwa produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap pemahaman konsep IPAS pada materi “Berkenalan dengan Bumi”.

Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya waktu pembelajaran di kelas. Jadwal pelajaran yang padat membuat guru dan peneliti harus menyesuaikan durasi uji coba media agar tidak mengganggu pelajaran lain. Bahkan, ketika peneliti akan memutar media audio visual ada kejadian tidak terduga seperti mati lampu yang membuat peneliti harus menjadwalkan ulang. Meskipun sebagian besar siswa antusias, ada juga yang justru terdistraksi oleh animasi dan suara yang terlalu ramai. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan mengikuti isi media karena kecepatan penyampaian informasi tidak sesuai dengan kemampuan belajar mereka. Terakhir, saat proses pengambilan data seperti tes dan angket, ditemukan siswa kurang fokus dan terburu-buru menjawab karena sudah mendekati jam pulang sekolah. Hal ini dapat memengaruhi keakuratan hasil data penelitian

4. Kesimpulan

Pengembangan media audio visual pada materi “Berkenalan dengan Bumi” yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dinyatakan valid dan layak di uji cobakan di lapangan berdasarkan hasil kevalidan menurut ketiga validator diperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat valid. Pengembangan media audio visual dinyatakan sangat praktis melalui penilaian angket respon siswa dengan kategori *one to one group* 90% dan angket respon siswa dengan kategori *small group* 94%. Pengembangan media audio visual juga dinyatakan efektif dengan persentase 76%. Sehingga dari data-data diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial

5. Referensi

- Ain, N., Fashokha, N., Rohmah, M., & Sulthoniyah, L. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Tentang Tumbuhan Dan Fungsinya. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i1.63916>
- Athsani Aqsa Madani, Sukriati Firman, & Hamidah Suryani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembuatan Slashquilt. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 187–190. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>
- Baitty, A. N., & Sukmawati, W. (2022). Pengaruh Praktikum Perubahan Wujud Materi Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 944. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.859>
- Darsi, H., Salman, E., Malasari, C. A., & Martiani, M. (2024). Pengembangan Modul Pjok Berbasis Qr Code dengan Materi Modifikasi Permainan di SMP IT An'nida Kota Lubuklinggau. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(2), 234–242. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8320>
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *PPPK, C. G. (2018). Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam. 1–46. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PER PEMBELAJARAN/Pembelajaran 1 IPS - Geografi.pdf.*
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Indiyarti Putri, L. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI.

Journal of Elementary Education, 03(05), 259–267.

- Novriani, S., Hakim, L., & Lefudin, L. (2021). Pengembangan E-LKPD Materi Momentum dan Impuls Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1), 29–44. <https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.1.7136>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Qolbu, N. S., & Astri Sutrisnawati, A. R. A. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 1034–10350.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahman, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia V B Di SDN 018 Tarakan*. 5(5), 1760–1771.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijaya, A., Akhbar, T., Dedy, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2108.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>
- Zulfadefina, Ninawati, M., & Muhammad Husain, Z. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 2020.