

Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi IPA Pelestarian Kekayaan Sumber Daya

Alam Dindonesia Untuk Melatih Kemendirian Belajar Siswa Di SD

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Norbertus Alfrino Nahak* ,Dr.Triwahyudianto, Cicillia Ika Rahayu Nita

Universitas Kanjuruhan Malang

norbertalfrino@gmail.com*

Abstract: Audio Visual Media about Natural Resource Wealth Conservation in Indonesia is a learning tool that helps teachers to deliver modified learning materials in the form of moving animations and pictures that can be seen clearly by students so that it will attract students' attention and increase students' knowledge. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and attractiveness of the Audio Visual development media products that have been made. This study uses the stages of the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data analysis used a validation questionnaire given by material experts, media experts, fourth grade teacher practitioners and fourth grade students. The results of the validation test from the Material experts got a score of 94.3% in the Very feasible category, while the validation results from the Media experts got a score of 84.3% in the very feasible category and from the Linguist experts a score of 84.6% in the very category worthy . The practicality test through practicing teachers scored 84.35% in the very feasible category, while the attractiveness test through fourth grade elementary school students scored 93% in the very appropriate category. Based on the results of the validity, practicality and attractiveness test, the audio-visual media in the Natural Resources Conservation Science material in Indonesia is very feasible to use.

Key Words: ADDIE, Audio Visual Media, IPA Conservation of natural resource wealth

Abstrak: Media Audio Visual tentang materi IPA Pelestarian Kekayaan sumber daya alam diindonesia merupakan alat pembelajaran yang membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang telah dimodifikasi dalam bentuk animasi bergerak dan bergambar yang bisa dilihat dengan jelas oleh siswa sehingga akan menarik perhatian siswa dan menambah pengetahuan siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan dari produk media pengembangan Audio Visual yang telah dibuat.

Penelitian ini menggunakan tahap-tahap model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan (*development*), perancangan (*implementasi*), dan evaluasi. Analisis data tersebut menggunakan angket validasi yang diberikan ahli materi, ahli media, praktisi guru kelas IV dan siswa kelas IV. Hasil uji validasi dari pakar ahli Materi mendapat skor sebesar 94,3 % dalam kategori Sangat layak , sedangkan dari hasil validasi dari pakar Media mendapat skor sebesar 84,3% berkategori sangat layak dan dari pakar ahli Bahasa mendapatkan skor sebesar 84,6% berkategori sangat layak . Uji Kepraktisan melalui guru praktisi mendapat skor sebesar 84,35% dalam kategori sangat layak , sedangkan uji kemenarikan melalui siswa SD kelas IV mendapat skor sebesar 93% berkategori sangat Layak. Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan dan kemenarikan maka media audio visual pada materi IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia Sangat Layak untuk digunakan.

Kata Kunci: ADDIE, Media Audio Visual, IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam

Pendahuluan

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh pada kualitas sistem pembelajaran dimasa pandemic covid-19. Artinya dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dan guru dituntut untuk lebih kreatif dan proses pembelajaran secara Daring menjadi lebih menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun pembelajaran dengan menggunakan media. sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak bosan didepan Laptop/HP sehingga memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Kemandirian belajar merupakan salah satu hal yang terpenting dalam suatu proses pembelajaran. Kemandirian belajar diperlukan bagi setiap peserta didik agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, selain itu untuk dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri, sikap-sikap tersebut perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. (Tresnaningsih et al., 2019)

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “*Natural Science*”. *Natural* berarti alamiah atau berhubungan dengan alam. *Science* berarti ilmu pengetahuan, IPA berarti ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam, IPA adalah cara atau metode untuk mengamati alam yang sifatnya analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena alam yang satu dengan fenomena alam yang lainnya.

IPA sering disebut juga dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata *science* yang berarti masalah kealaman (*nature*). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam (Ichsan et al., 2018) Sains adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah di uji cobakan secara empiris melalui metode ilmiah(Wulandari et al., 2018) . Sains merupakan cara penyelidikan untuk mendapatkan data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji(Anis Rahmawati, 2018)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi akan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam proses belajar mengajar didalam dunia pendidikan (Adittia, 2017:10). Hal ini selaras dengan (Syupriyanti & Miaz, 2019:598-604) yang diketahui perkembangan teknologi dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sangat efektif untuk dikembangkan, sehingga akan menarik perhatian siswa dalam mendukung terlaksananya sebuah pembelajaran didalam ruang kelas, secara optimal dan antusias

Berdasarkan UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi keterampilan siswa sampai kejenjang yang lebih baik, dengan berkembangnya potensi ketrampilan siswa, maka diberbagai bidang apapun akan ikut berkembang. Upaya tersebut sudah dilakukan pemerintah melalui Kementrian Pendidikan Nasional, untuk membangun karakter bangsa didalam ruang lingkup pendidikan (Megawangi, 2010:18 dalam Husni, Muhammad, 2018:18).

Dalam upaya rangka pencapaian tujuan pembelajaran, setiap guru dituntut benar-benar memahami model-model pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, strategi

maupun pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru harus mampu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan digunakannya, agar seorang guru tidak terfokus dengan strategi pembelajaran yang kurang optimal atau monoton seperti berpedoman pada buku dan lembar kerja siswa, sehingga siswa kurang antusias dan sering merasakan titik jenuh dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Saintifik, 2015).

Media adalah teknik, bahan, alat dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dimasa pandemi covid-19. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual, dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu dari media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda-benda berupa obyek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut di dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan alat sederhana yang efektif dalam proses belajar mengajar didalam ruang lingkup pendidikan pada masa pandemic covic-19, dengan menggunakan sebuah media akan membantu tercapai suatu pembelajaran. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan suara (*audio*) dan komponen gambar (*visual*) yang menjadi suatu penayangan yang layak bagi siswa dengan beberapa penyampaian sebuah materi sehingga melalui sebuah variasi belajar atau disebut dengan media pembelajaran akan meningkatkan pengetahuan baru bagi siswa.

Media adalah teknik, bahan, alat dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dimasa pandemi covid-19. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual, dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu dari media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda-benda berupa obyek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut di dalam kelas.

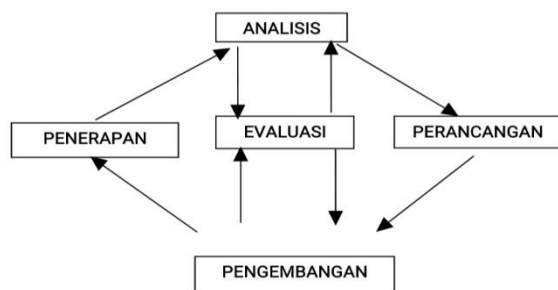
Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah R & D (*Research and development*) yaitu, penelitian yang digunakan guna menciptakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah- langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan dengan baik dan benar (Rusdi, 2018), metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu ataupun produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut dengan lebih baik (Honda 2016 : 250)

Dalam penelitian penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan karena dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk akhir, berupa media audio visual. Dalam proses pengembangan media ini harus sesuai dengan langkah- langkah model pengembangan, maka diperlukan model pengembangan yang tepat dengan produk pendidikan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengarah pada model ADDIE merupakan “salah satu model system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami.” (Anisa & KHB, 2018:4). Mengemukakan bahwa ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ADDIE merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Permana & Nourmavita, 2017:79-85).

Berikut adalah gambar dari struktur bagan dari pengembangan ADDIE :



**Gambar (1.1: Tahapan Model Pengembangan)
ADDIE (Sumber : Teah (2014:42)**

Berdasarkan model penelitian yang telah dipaparkan dan dijelaskan, peneliti mengadaptasi model penelitian dan pengembangan ADDIE dengan tahapan melalui lima tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation), didalam penelitian ini sampai tahap implementasi dikarenakan tahap evaluasi peneliti memiliki keterbatasan lapangan disaat pandemic. Berikut ini adalah penjelasan secara rinci mengenai prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.

1. Analisis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis pengembangan media Audio Visual melalui materi IPS Kenampakan Alam dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis kurikulum, karakteristik dan media dan pemanfaatannya. Secara garis besar tahapan berupa analisis ini yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 03 Bocek Kabupaten Malang adalah kurikulum 2013 revisi 2019. Pembelajaran yang dilakukan sudah menjadi bagian tematik dalam penerapannya yang berisi beberapa muatan dalam pembelajaran dan penjelasan yang memiliki tema. Setelah itu peneliti menganalisis KD atau Kompetensi Dasar melalui materi yang sesuai dengan Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia

b. Analisis karakteristik peserta didik

Siswa di SDN 3 Bocek Kabupaten Malang memiliki cara belajar yang selalu terpaku pada materi buku cetak atau lembar kerja siswa, sehingga mengakibatkan rasa bosan siswa, jika tidak diimbangi dengan variasi belajar melalui media. Siswa kurang bersemangat tanpa adanya variasi belajar melalui media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran mampu membantu menyampaikan sebuah materi dalam bentuk kreasi.

c. Analisis Media dan Pemanfaatannya

Analisis media dan pemanfaatannya dilakukan secara terlebih dahulu dengan menganalisis keadaan media pembelajaran sebagai penyampaian informasi utama dalam sebuah materi dalam pembelajaran serta ketersediaan media yang saling mendukung kegiatan belajar dalam ruang lingkup pendidikan.

2. Design (Desain)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap Desain atau perancangan. Pada tahap ini mulai merancang media berupa Audio Visual berupa video animasi dengan penjelasan materi IPA Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran antara lain:

- a. Menyiapkan buku tematik kelas IV.
- b. Mencari tema yang sesuai dengan materi Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia.
- c. Membuat konsep video didasari animasi .
- d. Menyusun materi dari mata pelajaran IPA Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia dan buku tema 9 subtema 3 pembelajaran ke 1.
- e. Mendesain media audio visual Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia melalui Aplikasi Rendering 3D animation, dan penyusunan kata melalui Aplikasi Microsoft Word 2010.
- f. Pemasukan suara dengan pembahasan materi melalui Dubbing/Recorder.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media audio visual Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia yang dikembangkan. Peneliti membuat instrument penelitian yang meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, guru kelas, dan angket respon siswa.

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai rancangan. Setelah itu, media Audio Visual tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrument yang

sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai validitas isi, dan konstruk. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media Audio Visual yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran sebagai patokan revisi atau perbaikan agar lebih baik lagi dalam penyempurnaan. Berikut ini adalah penjelasan kualifikasi masing-masing validator.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam materi IPA SD khususnya materi Pelestarian Kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Beberapa kualifikasi yang harus dimiliki ahli dalam pengembangan ini adalah.

1) Seseorang yang menguasai materi IPA SD khususnya pada materi Pelestarian Kekayaan sumber daya alam di Indonesia.

2) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran Audio Visual dalam materi Pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan dosen atau ahli media sebagai penguji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran Audio visual berupa video penyampaian materi Pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Beberapa kualifikasi yang harus dimiliki ahli dalam pengembangan ini adalah:

1) Seseorang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang desain media pembelajaran.

2) Seseorang yang mempunyai perhatian lebih dalam produk pengembangan media pembelajaran khususnya Audio Visual materi IPA Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan dosen atau ahli bahasa sebagai penguji kebahasaan produk pengembangan media pembelajaran Audio visual berupa video penyampaian materi pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Beberapa kualifikasi yang harus dimiliki ahli dalam pengembangan ini adalah:

1) Seseorang yang ahli dan berpengalaman dalam ilmu bahasa.

2) Seseorang yang mempunyai perhatian lebih dalam produk pengembangan media pembelajaran khususnya Audio Visual materi IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini peneliti mengujicobakan media di kelas IV dengan bantuan guru untuk mengetahui pembelajaran dengan media sudah baik atau belum baik saat pelaksanaannya. Pada tahap ini juga peneliti juga melakukan penyebaran angket respon kepada guru dan peserta didik yang berisi butiran pernyataan tentang penggunaan media Audio Visual dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapat data terkait dengan nilai kepraktisan penggunaan media Audio Visual. Setelah dilakukan

penyebaran angket, peneliti melakukan analisis data. Analisis data yang pertama adalah berdasarkan hasil angket respon. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai, kepraktisan media Audio Visual yang dikembangkan.

a. Praktisi pembelajaran atau Guru kelas

Praktisi pembelajaran merupakan pemberi tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran melalui Media Audio Visual materi Pelestarian Kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Beberapa kualifikasi yang harus dimiliki ahli dalam pengembangan ini adalah:

1. Guru yang mengajar ditingkat Sekolah Dasar khususnya di kelas IV
2. Memiliki pengalaman dalam pembelajaran tematik dan IPA
3. Kesiapan menjadi penilai dan pengguna produk pengembangan media pembelajaran untuk memperoleh data hasil produk.

Instrumen pengumpulan data yang telah digunakan dalam sebuah penelitian pengembangan media audio visual pada materi IPA sd kelas IV sebagai berikut:

1. Angket/Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dengan jelas dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Oliver, 2019:474-475). Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala *angka* dengan kriteria (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, dan (1) Sangat Kurang.

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Tabel 1.1 Pedoman Pemberian Skor
(Sumber:modifikasi (Sugiyono,2015))

Teknik angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa penelitian terhadap kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan dari Media Audio Visual (Pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia). Berikut format angket yang digunakan untuk kevalidan ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran yaitu guru kelas dan siswa kelas IV.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, dan memiliki tujuan tertentu (Maulidta & Sukartiningsih, 2018). Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendapatkan informasi mendalam dari responden. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dan siswa kelas IV.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti berupa foto yang dapat memperkuat hasil penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini melakukan kegiatan foto media pengembangan

yang telah ditampilkan dan mengabadikan foto tentang kegiatan siswa selama media pembelajaran sudah diterapkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa saran perbaikan media pembelajaran Audio Visual pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia oleh ahli materi, praktisi pembelajaran dan calon pengguna digunakan sebagai pedoman perbaikan atau merevisi media pembelajaran Audio Visual pada materi pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia IPA.

Analisis kevalidan media didapat dari 3 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar sebagai bahan perbaikan produk oleh peneliti. Kevalidan menyatakan layak sebagai hal patut, wajar atau sudah bisa diterapkan dengan baik, jadi kelayakan berarti suatu keadaan yang pantas untuk diterapkan secara layak.

Menurut Nunu Mahnun (2012: 30-31) faktor kelayakan dalam memilih media pengembangan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Kelayakan praktis, mencakup siswa yang senantiasa merasakan kelayakan akan sebuah media pembelajaran.
- b. Kelayakan teknis, mencakup pesan kesan penyampaian yang mudah dipahami dan menarik dalam penyampaian pembelajaran.
- c. Kelayakan biaya, tidak menjadi beban peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti yang dilakukan sebelumnya oleh (Adittia, 2017:9-20). Yang berjudul Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bagi Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menyatakan bahwa model variasi belajar dalam mengikuti sebuah perkembangan di era zaman modern atau berteknologi, setidaknya media audio visual dapat membantu pembaharuan pembelajaran dengan baik. Dan dikuatkan kembali oleh. (Nugraheni, 2017:120-126) yang menyatakan bahwa Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan yang sangat valid dan menarik.

Pada hasil pengujian produk akan dibahas mengenai validasi instrumen penelitian. Adapun hasil validasi instrumen oleh beberapa validator yang akan dipaparkan sebagai berikut:

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kevalidan	Kategori
-----	--------------------	-------------------	----------

1.	Relevansi Materi	95%	Valid
2.	Keluasan materi	91%	Sangat Valid
3.	Kememarikan Materi	95%	Sangat Valid
Rata-rata		95%	Sangat Valid

Tabel 1.1 validasi ahli materi

Berdasarkan hasil dari validasi pakar ahli materi rata-rata skor yang diperoleh memiliki total 95 % dengan kategori yaitu “Sangat Valid” dan dari hasil penilaian dosen ahli materi sangat baik dengan revisi yang telah dicantumkan di saran maupun kritik yang ada diangket tersebut. Sehingga media pembelajaran audio visual pada materi IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia di sd kelas IV layak untuk digunakan untuk kelas IV.

Tabel 1.2 ahli medi

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kevalidan	Kategori
1.	Tampilan Produk	95%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian Dan Perkembangan	83,3%	Sangat Layak
Rata-rata		95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari validasi pakar media rata-rata skor yang diperoleh memiliki total 95 % dengan keterangan “Sangat Layak” sehingga dari hasil penilaian dosen ahli media yaitu sangat layak untuk diujicobakan Di kelas IV SDN. dengan melalui tahap revisi didalam media tersebut dan penambahan penyampaian materi dengan lebih jelas didalam media audio visual tersebut.

Tabel 1.3 validasi ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kevalidan	Kategori
1.	Kesesuaian Judul Dan Isi Materi	93%	Valid
2.	Tema Dalam Media Audio Visual	100%	Sangat Valid
3.	Gaya Bahasa	93,3%	Sangat Valid
4.	Penggunaan Bahasa	95,83%	Sangat Valid
5.	Komponen Penyajian	100%	Sangat Valid

Rata-rata	84%	Sangat Valid
------------------	------------	---------------------

Berdasarkan hasil dari validasi oleh praktisi guru kelas IV memperoleh rata-rata skor total 84% dengan keterangan “Sangat Layak” . dengan penilaian dari ahli praktisi guru kelas IV. Media audio visual layak untuk di ujicobakan disekolah tentunya kelas IV. Dengan media yang didesain dan di validasi oleh pakar media,materi, dan Bahasa. Media tersebut layak untuk ditampilkan diruang kelas atau di sekolah dasar khususnya kelas IV.

Tabel 1.4 validasi praktisi guru

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kevalidan	Kategori
1.	Relevansi Materi	91,6%	Sangat Layak
2.	Bahasa	75%	Sangat Layak
3.	Karakteristik Media	87,5%	Sangat Layak
4.	Hasil Belajar	83,3%	Sangat Layak
Rata-rata		84,35%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kepada setiap siswa kelas IV sebagai calon pengguna media mendapatkan rata-rata skor sebesar 88,34 % dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi tersebut dilakukan peneliti untuk siswa kelas IV SD dilingkungan sekolah peneliti, dikarenakan Pandemic Covid-19. sehingga media audio visual diujicobakan pada 20 siswa kelas IV SD sebagai subjek penelitian. Setelah memperoleh validasi dari berbagai pakar ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktisi guru kelas IV SDN 3 Bocek Kabupaten Malang, dan Siswa kelas IV SD. Kemudian dari hasil tersebut dirata-rata untuk memperoleh hasil yang benar-benar valid.

Tabel 1.5 penilaian keseluruhan

No.	Penilaian Kualitas Produk	Persentase
1.	Ahli Materi	81,593%
2.	Ahli Media	88,3%
3.	Ahli Bahasa	94,16%
4.	Praktisi Guru	84,35
5.	Siswa Kelas IV	93%
Rata-rata Persentase		88,34%

Berdasarkan hasil rata-rata secara keseluruhan yang sudah di validasi dari beberapa ahli dan diujicobakan ke siswa SD kelas IV memperoleh persentase 88,34% dengan kategori "Sangat Layak" sehingga produk media audio visual pada materi IPA Pelestarian Kekayaan sumber daya alam diindonesia layak untuk digunakan siswa SD kelas IV. Media audio visual adalah jenis media yang mengandung jenis-jenis suara dan nampak sebuah media gambar (Ni Wyn Pradnya Mitha¹, I Gd Meter², 2014:1-5). Misalnya rekaman gambar, animasi bergerak menyertakan suaranya, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dikatakan lebih baik dan menarik.

Berdasarkan perolehan pencapaian hasil pengembangan produk media audio visual pada materi IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia untuk siswa SD kelas IV, maka produk ini dapat dikategorikan Sangat Valid untuk digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran di ruang kelas maupun diluar kelas, karena telah memenuhi kriteria-kriteria kualitas produk. Media audio visual akan membantu semangat belajar siswa disaat siswa mulai jenuh dengan pembelajaran guru yang hanya terpaku dengan LKS atau buku. Produk ini juga membantu perkembangan era moderen didunia pendidikan secara efektif dan lebih baik

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan Media Audio Visual pada materi IPA Kenampakan Alam pembelajaran tematik untuk Melatih kemandirian belajar siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa, Hasil dari uji validasi yang dilakukan peneliti kepada para ahli media, materi, dan bahasa didapat hasil sebesar 94,16% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji coba yang dilakukan peneliti kepada ahli praktisi (guru) didapat hasil sebesar 88,3% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji coba yang dilakukan peneliti kepada pengguna (siswa kelas IV SD) didapat hasil sebesar 94,16% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil pengembangan melalui produk media audio visual pada materi IPA Pelestarian kekayaan sumber daya alam diindonesia untuk siswa SD kelas IV diharapkan dapat membantu proses guru mengajar dikelas dengan mudah dan efektif sehingga dengan mengenal teknologi pembelajaran siswa akan menambah semangat belajar dan menambah wawasan baru melalui tampilan produk media pembelajaran. Selain itu pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain atau peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan produk media audio visual di tingkat sekolah dasar khususnya kelas IV dengan serupa dan dapat lebih baik lagi kedepannya.

Daftar Rujukan

- Aji, S.D. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi & Artikel Ilmiah*. Malang: Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *DAMPAK CORONAVIRUSTERHADAP*

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. 2(1), 55–61.

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastyawati, L & Hanum, F. 2015 Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural Berbasis Proyek Di SMA. *Jurnal Pendidikan IPS*. Vol. 2 No. 1 Maret 2015.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Tim Badan Standar Nasional Pendidikan. 2014. *Instrumen Penialain Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. <https://bsnp-indonesia.org>. Diakses 15 Desember 2020.
- Widyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15, 22.
- Samiasih, R., Praherdhiono, H., & Teknologi Pendidikan FIP, J. U. (2017). *Pengembangan E-Module Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*.
[/http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2082](http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2082)
- Sourial, N., Longo, C., Vedel, I., & Schuster, T. (2018). *Daring to draw causal claims from non-randomized studies of primary care interventions*. *Family Practice*, 35(5), 639–643.
<https://doi.org/10.1093/fampra/cmz005>
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia: Yogyakarta