

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V
SDN 1 SEMBULUH I**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

IIS MIRA SANTIKA
NIM: 1601170058

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2020 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Iis Mira Santika**

NIM : **1601170058**

Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Menyatakan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I", adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 22 Oktober 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Iis Mira Santika
NIM.1601170058

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran
Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuh I
Nama : Iis Mira Santika
NIM : 1601170058
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negri Palangka Raya.

Palangka Raya, November 2020

Pembimbing I



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.19800307 200604 2 004

Wakil Dekan Bidang Akademik

Pembimbing II



Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP.19890731 201609 0 422

Ketua Jurusan

Mengetahui



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.19800307 200604 2 004



Sri Hidayati, MA
NIP.19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
An. **Iis Mira Santika**

Palangka Raya, November 2020

Kepada
Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Iis Mira Santika

NIM : 1601170058

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran
Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembluh I

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004



Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP. 19890731 201609 0 422

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran
Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I
Nama : Iis Mira Santika
NIM : 1601170058
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada :

Hari : Senin

Tanggal : 14 Desember 2020 M / 29 Rabiul Akhir 1442 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua/Penguji)
2. H. Abdul Azis, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
(Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji)


.....

.....

.....

Mengetahui:

Dekan Fakultas

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Palangka Raya



H. Rodhatul Jennah, M.Pd

NIP.19671003 199303 2 001

Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran di kelas V terutama siswa kelas V dalam pembelajaran tematik guru hanya menggunakan gambar monoton dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan karena berbagai kendala seperti, kemampuan guru dalam membuat, biaya, dan waktu, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan materi Tujuan Penelitian ini (1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media audio vsiaul pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I.(2) I Untuk mendeskripsikan kelayakan media audio vsiaul pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I.

Tahap penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu: analysis, design, development, implementation dan evaluation. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan kelompok kecil. Data dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran yang dikembangkan, divalidasi oleh ahli media, ahli materi uji coba perorangan dan kelompok kecil dengan Instrumen berupa angket dengan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) produk media audio visual berdurasi 10 menit dalam bentuk video MP4 untuk pembelajaran tematik. Produk disertai dengan petunjuk penggunaan media.2) Kualitas media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori Sangat Layak" dibuktikan dengan: a) hasil penilaian ahli media jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 90,91 % Kriteria " Sangat Layak" ,ahli materi jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 87,5 % Kriteria " Sangat Layak dan uji coba perorangan jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 90,67% kriteria Sangat layak dan kelompok kecil jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 94% kriteri Sangat Layak".,. Dapat disimpulkan bahwa, media audio Visual layak dan dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Audio Visual*

Visual Audio Media Development In Thematic Learning In Class V SDN 1 Sembuluh I

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of media in learning in class V, especially grade V students in thematic learning, the teacher only uses monotonous images in learning. This results in various constraints such as the ability of teachers to make, cost, and time, so that students are less active in participating in the teaching and learning process. Judging from these problems, it is necessary to have additional media in accordance with the material of this research objective (1) To describe the development of audio vsiaul media in class V thematic learning SDN 1 Sembuluh I. (2) I To describe the feasibility of vsiaul audio media in classroom thematic learning V SDN 1 Sembuluh I.

The research stage uses the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis in this study uses qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this study were observation, documentation and questionnaires material experts, media experts, individual and small group trials. Data from the results of observation and documentation were analyzed descriptively qualitatively, while the data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively quantitatively.

The results showed that the media developed met the requirements to be used as an audio visual learning media. The learning media developed were validated by media experts, individual trial material experts and small groups with instruments in the form of a Likert scale questionnaire. The results showed: 1) audio-visual media products with a duration of 10 minutes in the form of MP4 videos for thematic learning. The product is accompanied by instructions for using the media. 2) The quality of the resulting learning media is in the Very Appropriate category 'as evidenced by: a) the results of the media expert's assessment, the total score of the assessment results obtained is 90.91%. The assessment obtained was 87.5%. Criteria "Very feasible and individual trials, the number of scores obtained by the assessment results obtained is 90.67%. The criteria are Very feasible and in small groups the number of scores obtained is 94% very feasible criteria". It can be concluded that the audio-visual media is feasible and acceptable as a thematic learning medium in class V SDN 1 Sembuluh I.

Keywords: *Development, Learning Media, Audio Visual*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 1 SEMBULUH I"

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut beliau yaumul akhir.

Penulis menyadari penelitian ini jauh dari kata sempurna, dan penulis menyadari penelitian tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak-pihak yang benar-benar konsen dengan dunia penelitian. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag. yang telah memberikan fasilitas selama kuliah.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya Ibu Dr.Hj. Rodhatul Jennah M. Pd. yang telah memberikan Izin Penelitian.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Ibu Dr. Nurul Wahdah M. Pd. yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, MA

5. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
Ibu Sulistyowati M.Pd.I
6. Pembimbing Skripsi yaitu Pembimbing I Ibu Dr. Nurul Wahdah M.Pd, dan
Pembimbing II bapak Muhammad Syabrina M.Pd.I
7. Ibu Hj. Mila M.Pd, Pembimbing Akademik yang telah berkenan dalam
memberikan masukan masukan perbaikan dalam membuat judul skripsi dan
berkenan menyetujui judul skripsi
8. Terimakasih kepada teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
angkatan 2016. Pendidikan Agama Islam (PAI) 2016.

Palangka Raya, November 2020

Iis Mira Santika

1601170058

5. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
Ibu Sulistyowati M.Pd.I
6. Pembimbing Skripsi yaitu Pembimbing I Ibu Dr. Nurul Wahdah M.Pd, dan
Pembimbing II bapak Muhammad Syabrina M.Pd I
7. Ibu Hj. Mila M.Pd, Pembimbing Akademik yang telah berkenan dalam
memberikan masukan masukan perbaikan dalam membuat judul skripsi dan
berkenan menyetujui judul skripsi
8. Terimakasih kepada teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
angkatan 2016. Pendidikan Agama Islam (PAI) 2016

Palngka Raya, November 2020

Iis Mira Santika

1601170058

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk

Orang-orang tercinta ku, Ibunda Yanah dan Ayahanda Astur yang telah berjuang membesarkan serta mendidik dengan penuh kasih sayang, serta doa yang selalu dipanjatkan untuk setiap langkah dan perjuangan penulis, tanpa doa dan keringat kalian sesungguhnya penulis tidaklah mampu untuk berada di posisi saat ini. Semoga beliau berdua di rahmati Allah SWT.

Keluargaku, Faujan Muslim, Suji Yanur, EvaSusanti,

Ogi yanor S.Pd, dan Sabariyah

terima kasih atas motivasi, Semangat,

dukungan serta doa kalian.

Doa dan harapan penulis panjatkan untuk kalian agar senantiasa dalam lindungan-Nya.

Sahabat-sahabat ku, Nur Hasanah, Tria Apriyanti, Nurul Prafti Handayani, Dilla, Nur Rasita Justia, Khairunnisa, Rohibah, Lenny Nor Jannah, Mariani, dan sahabat yang tak dapat kusebutkan satu persatu terima kasih atas motivasi serta bantuan yang tak dapat ku balas dengan apapun, tanpa kalian aku dan skripsi ini bukanlah apa-apa, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

"Maka Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan,
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain)".

(Q S Al-Insyirah : 6-7)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
NOTA DINAS.....	v
LEMBARAN PENGESAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTACK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Indentifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Produk.....	9
I. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN PUSAKA	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Media Pembelajaran	11

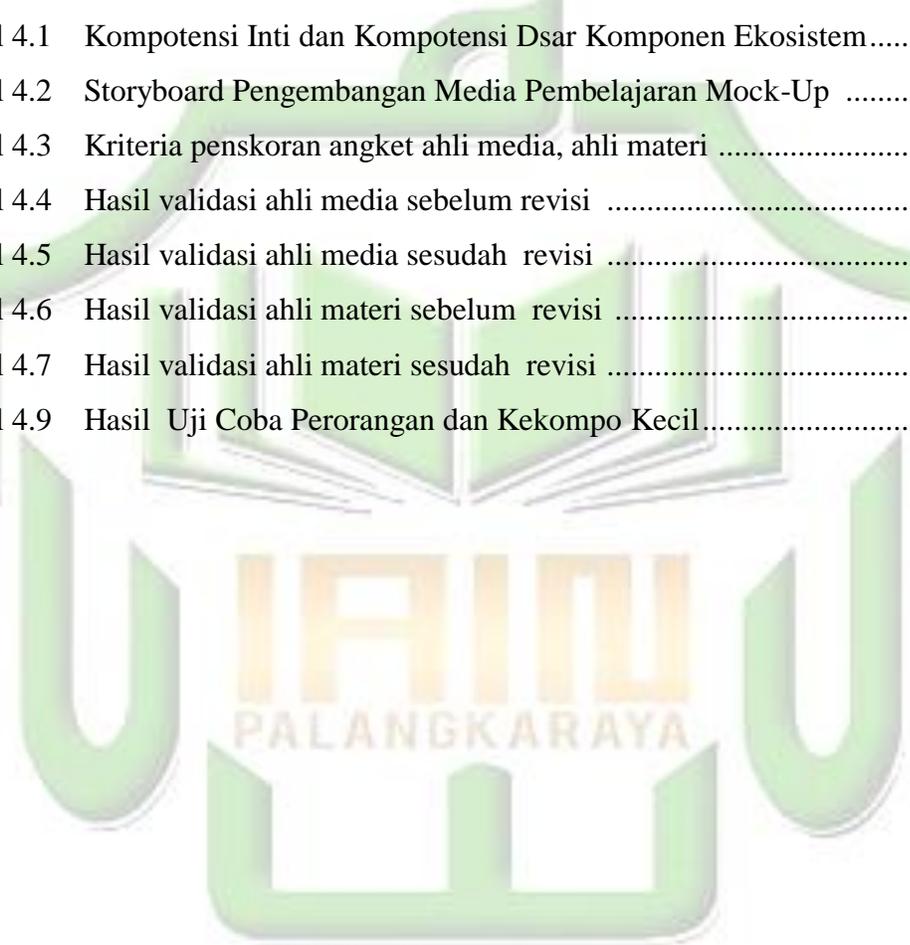
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Kriteria pemilihan media pembelajaran	13
d. Klarifikasi Media Pembelajaran	14
2. Media Audio Visual	15
a. Pengertian Media audio visual	15
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	15
3. Pembelajaran Tematik	16
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	16
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	16
c. Fungsi Pembelajaran Tematik	18
d. Model Pembelajaran Tematik	28
B. Hasil Penelitian Yang Relevan /Sebelumnya.....	20
C. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Prosedur Penelitian.....	26
C. Sumber Data Dan Subjek Penelitian	29
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
E. Uji Produk	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Hasil Penelitian	
1. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di KelasV.....	36
a. Tahap Analisis	37
b. Tahap Perancangan.....	40
c. Tahap Pengembangan.....	45
d. Tahap Implementasi	48
2. Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di KelasV.....	59
a. Kelayakan Media Menurut Ahli Media.....	59
b. kelayakan Media Menurut Ahli Materi.....	60
c. Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Kelas V	61
B. Pembahasan.....	62

BAB V PENUTUP	67
A. kesimpulan.....	67
B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi,dan Pengembangan Produk Tindak lanjut.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Mapping Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1	Prosedur Model Pengembangan ADDIE	26
Tabel 3.2	Skala Likert.....	33
Tabel 3.3	Ketentuan Pemberian Nilai.....	35
Tabel 4.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Komponen Ekosistem.....	38
Tabel 4.2	Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up	42
Tabel 4.3	Kriteria penskoran angket ahli media, ahli materi	49
Tabel 4.4	Hasil validasi ahli media sebelum revisi	49
Tabel 4.5	Hasil validasi ahli media sesudah revisi	51
Tabel 4.6	Hasil validasi ahli materi sebelum revisi	55
Tabel 4.7	Hasil validasi ahli materi sesudah revisi	56
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	58



IAIN
PALANGKARAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Flowchart Pengembangan Media Audio Visual	42
Gambar 4.2 Cara Mendownload Aplikasi Catamsia	45
Gambar 4.3 Shooting Menggunakan Background Biru	46
Gambar 4.4 Pengeditan Untuk Menambah Efek Media Audio Visual ..	47
Gambar 4.5 Pengeditan Cover Media Audio Visual	48
Gambar 4.6 Pengeditan Cover Materi Ekosistem	52
Gambar 4.13 Pengeditan Materi Penjelasan Ekosistem	53
Gambar 4.13 Pengeditan Materi Contoh Populasi	53
Gambar 4.13 Pengeditan Materi Contoh Komunitas	54
Gambar 4.14 Pengeditan Penutupan Media Audio Visual	54



DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Dokumentasi Sekolah	
Lampiran 1. Silabus	
Lampiran 2. Rpp	
Lampiran 3. Daftar nama siswa	
Lampiran 4. Lembaran Observasi	
B. Lampiran Tahap Desain Produk	
Lampiran 9. Instrumen Validasi Produk Untuk Ahli Materi	
Lampiran 10. Instrumen Validasi Produk Untuk Ahli Media	
Lampiran 11. Instrumen Validasi Produk Untuk Ahli Pembelajaran ...	
Lampiran 12. Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Lapangan	
C. Lampiran Validasi	
Lampiran 13. Daftar Validator	
Lampiran 14. Subjek Penelitian	
Lampiran 15. Rekapitulasi Data Validasi Produk Oleh Ahli Materi	
Lampiran 16. Rekapitulasi Data Validasi Produk Oleh Ahli Media	
Lampiran 17. Rekapitulasi Data Validasi Produk Oleh Ahli Pembelajaran	
Lampiran 18. Rekapitulasi Data Validasi Angket Siswa Pada Uji Coba Produk	
D. Lampiran Foto-foto Kegiatan Penelitian	
Lampiran 19. Lampiran Foto-foto Kegiatan Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Secara etimologis arti pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu (Tatang, 2012:14).

“Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara”(Chomaidi, 2018 : 10).

Menurut Geralch dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2013:7) ”Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”. Di jelaskan pula oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam Sadiman dkk (2012:7) “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta

peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca”. Sebagaimana terdapat dalam Q.S. Al-Ahzab ayat 21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”.

Dari ayat di atas dapat dinyatakan bahwa Rasulullah SAW sudah menggunakan media dalam menyampaikan ajarannya melalui perbuatan dan perkataan beliau (Jannah, 2009).

Pada pendidikan Sekolah Dasar telah menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terintegrasi yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Sesuai kurikulum 2013 dan sesuai Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Untuk itu guru di Sekolah Dasar dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi

lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh seorang guru ketika mengajar. Media tersebut bisa berupa film, video, gambar, modul, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mencari, memilih, dan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran tersebut. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana, 2019 : 25).

Dengan demikian guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, pembelajaran menjadi berkesan, bermakna dan mudah dipahami dalam pembelajaran. KKM di SDN 1 Sembuluh I yaitu dengan nilai 65 (Wawancara Guru Wali Kelas V SDN 1 Sembuluh I)

Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik, serta menyenangkan, karena siswa memiliki ketertarikan terhadap gambar binatang, dan tumbuhan, maka dapat diberikan media dengan gambar binatang dan

tumbuhan yang menarik (Susilana, 2019 : 25). Karena itu peneliti memilih media Audio Visual merupakan media yang menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan yang dapat dilihat seperti rekaman video, film dan sebagainya sesuai materi yang dilihat langsung secara audio visual oleh siswa.

Pembelajaran tematik di SD perlu pengembangan media, salah satunya adalah media Audio Visual. Media Audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contohnya media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga dan lain sebagainya (Satrianawati 2018 : 10).

Media Audio Visual merupakan Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Audio visual adalah media yang menarik perhatian oleh siswa. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Audio Visual di SDN 1 Sembuluh I. Peneliti tertarik atau sudah melakukan penelitian di SDN 1 Sembuluh I karena di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan media yang monoton karena berbagai kendala seperti, kemampuan guru dalam membuat, biaya, dan waktu, menggunakan media saat proses pembelajaran juga memerlukan biaya yang tidak sedikit. Hal ini

yang menjadikan kendala guru dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran. Dalam pembuatan media masih belum dapat menarik minat belajar siswa (Wawancara Guru Wali Kelas V).

Sehingga siswa masih ada yang kurang fokus dan asik dengan teman sebangkunya. Dengan adanya media audio visual akan membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Bahwa siswa berada pada pemahaman operasional konkrit atau melihat benda nyata sesuai dengan materi pada subtema 1 komponen ekosistem yang memerlukan media yang realistis sesuai dengan tingkat pemahaman siswa pada operasional konkrit. Di dalam materi tersebut menjelaskan hewan, tumbuhan dan lingkungan yang seharusnya dilihat dan dialami siswa secara nyata atau media yang serupa, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media Audio Visual juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan kelengkapan fasilitas di sekolah seperti LCD, Laptop dan Speaker. Media audio visual dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu pada materi yang berhubungan dengan ekosistem seperti sub tema komponen ekosistem, siswa tidak kesulitan membayangkan ekosistem dengan adanya media audio visual yang ditampilkan.

Dengan demikian peneliti melakukan penelitian yaitu “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 1 Sembuluh I

B. Identifikasi Masalah

Alasan yang mendorong penulis untuk memilih judul penelitian di atas, dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan media yang monoton.
2. Kondisi siswa kelas V pada media pembelajaran operasional konkrit.
3. Kebutuhan siswa pada materi yang berhubungan dengan komponen ekosistem.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi masalah, maka penelitian akan berfokus hanya pada pengembangan media Audio Visual dengan melihat pengembangan dan kelayakan media audio visual tematik sub tema 1 pembelajaran 1 komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik kelas V di SDN 1 Sembuluh I ?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media audio visual pembelajaran tematik kelas V di SDN 1 Sembuluh I.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, salah satunya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi mengenai media Audio Visual dalam pembelajaran dan juga sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan media Audio Visual dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media Audio Visual yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam penyampaian materi.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini sebagai pengalaman dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik dengan adanya media Audio Visual.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk Media audio visual

- a. Jenis media pembelajaran audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yang dibuat dengan media audio visual.
- b. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi komponen ekosistem kelas V agar dapat memahami materi pelajaran.
- c. Produk media yang dihasilkan adalah audio visual dalam bentuk video MP4 dengan durasi 1-3 menit . Membuat video menggunakan Handphone dengan latar belakang satu warna untuk membuka dan menutup pembelajaran. Mengumpulkan dan mendownload gambar-gambar di google yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Membuat video dengan mendownload dan meinstal aplikasi catamsia 2019.

2. Media audio visual tematik sub tema 1 pembelajaran 1 komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I

3. Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual

- a. Siapkan Laptop

- b. Siapkan Speaker
- c. Siapkan media audio visual sebelum pembelajaran dimulai.
- d. Media ditampilkan di proyektor.
- e. Media siap digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran.
- f. Media digunakan sambil guru menjelaskan materi yang guru jelaskan pada media audio visual.
- g. Video bisa di putar, dihentikan ,dilanjutkan, dan dimundurkan

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan media audio visual dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

- a. Dengan menggunakan media audio visual, peserta didik lebih tertarik dan memahami materi pelajaran.
- b. Penggunaan media audio visual pada pembelajaran tematik membuat peserta didik dapat mempelajari materi komponen ekosistem melalui media audio visual.

2. Keterbatasan Media Audio Visual Pengembangan ini adalah

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk materi Komponen Ekosistem di kelas V SDN 1 Sembuluh I
- b. Produk yang dikembangkan adalah audio visual berbentuk video MP4

- c. Model penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini hanya 4 tahap yaitu *analysis, design, development, dan implemantiation*.

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan R & D.

- BAB I : Pendahuluan yang terdiri latar belakang masalah, identifikasi, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.
- BAB II : Kajian pustaka yang memuat kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir
- BAB III : Metode penelitian yang memuat desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, uji produk dan teknik analisis data.
- BAB IV : Hasil penelitian dan Pengembangan , Kelayakan media menurut ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, kelompok kecil dan pembahasan.
- BAB V : Penutupan yang memuat Simpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2010: 6)

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Jannah, 2009 : 2).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar.(Suardi, 2018:7). Proses pembelajaran perlu adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan diawasi agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif (Jasiah, 2019: 149).

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping itu untuk membangkitkan motivasi, minat atau tindakan dan rangsangan para siswa untuk bertindak dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk tujuan informasi (menyajikan informasi) dihadapan sekelompok siswa/orang.

Ada beberapa fungsi media dalam pembelajaran diantaranya:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya alat bantu dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa.
2. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Banyak pembelajaran yang tidak mencapai hasil belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
4. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.
5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud (Jannah, 2009: 17-18).

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati materi, melakukan dan mendemonstrasikan (Rusman, 2017).

c. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.

Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.

Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.

3. Kemudahan memperoleh media.

Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar.

4. Keterampilan pembelajar dalam menggunakannya.

Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran.

5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya.

Media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berpikir pembelajar (Jannah, 2009: 37-38)

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu:

a) Media Audio

Media audio visual yaitu media yang menghasilkan bunyi yang hanya bisa diterima melalui media pembelajaran.

b) Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

c) Media Audio-Visual

Media audio visual yaitu mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Sehingga media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan

pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Atoul (2011: 20) menyatakan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

1. Kelebihan audio visual

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.

- c) Media audio visual juga bisa berperan dalam pembelajaran total.

2. Kelemahan audio visual

- a) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- b) Penyaji materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan” (Majid, 2014: 80).

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung pada anak

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisah muatan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisah antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkan kehidupan siswa dengan keadaan lingkungannya.

6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Malawi, 2017 : 6).

c. Fungsi Pembelajaran Tematik

Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Rusman, 2015: 146)

d. Model Pembelajaran Tematik

Adapun model pembelajaran tematik sebagai berikut.

1) Model *Fragmented* (Pemenggalan)

Model ini dengan ciri pemaduan yang hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja.

2) Model *Connected* (Keterhubungan).

Model ini adalah butir-butir pembelajaran dapat dipadukan pada induk mata pelajaran tertentu. Seperti butiran pembelajaran kosakata, struktur, membaca dan mengarang dapat dipadukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3) Model *Nested* (Sarang).

Model ini merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam model ini, keterampilan sosial, berpikir, dan *contents skill* dicapai di dalam satu mata pelajaran.

4) Model *Sequenced* (Urutan/Rangkaian).

Model ini merupakan model pemaduan topik antar mata pelajaran yang berbeda.

5) Model *Shared* (Bagian).

Model ini merupakan bentuk pemaduan pembelajaran akibat adanya konsep atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih.

6) Model *Webbed* (Jaringan laba-laba).

Model ini memadukan dengan menggunakan pendekatan tematik. Dalam hal ini, tema dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antar mata pelajaran.

7) Model *Threaded* (Galur/satu alur).

Model ini merupakan model pemaduan bentuk keterampilan, misalnya melakukan prediksi dan estimasi dalam matematika.

8) Model *Integrated* (Keterpaduan).

Model ini merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda-beda, tetapi esendinya sama dalam sebuah topik tertentu.

9) Model *Immersed* (Celupan).

Model ini untuk membantu siswa dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya.

10) Model *Networked* (Jaringan).

Model ini memadukan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan pengubah konsepsi, bentuk pemecahan masalah maupun tuntutan bentuk keterampilan baru setelah siswa mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda-beda.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelum membahas penelitian yang penulis lakukan di SDN 1 Sembuluh I kecamatan Danau Sembuluh terlebih dahulu penulis mempelajari beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan judul yang penulis angkat.

1. Bayu Kalahir Kasumaningtyas (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji

Malang” persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas bagaimana pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I. Sedangkan dalam skripsi Bayu Kalahir Kasumaningtyas yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang”.

2. Nina Fitriyani (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun perbedaannya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I Kecamatan Danau Sembuluh. Sedangkan dalam skripsi Nina Fitriyani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”.

3. Novia Ekowati (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transfortasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajara. Adapun perbedaanya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I Kecamatan Danau Sembuluh. Sedangkan dalam skripsi Novia Ekowati dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Pda Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transfortasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

4. Rista Karisma, Mudzanatun Prasena (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 01 Semarang” persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajara. Adapun perbedaanya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sembuluh I Kecamatan Danau Sembuluh. Sedangkan dalam skripsi Rista Karisma, Mudzanatun Prasena membahas Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 01 Semarang”.

Tabel 2.1 Mapping Penelitian Terdahulu

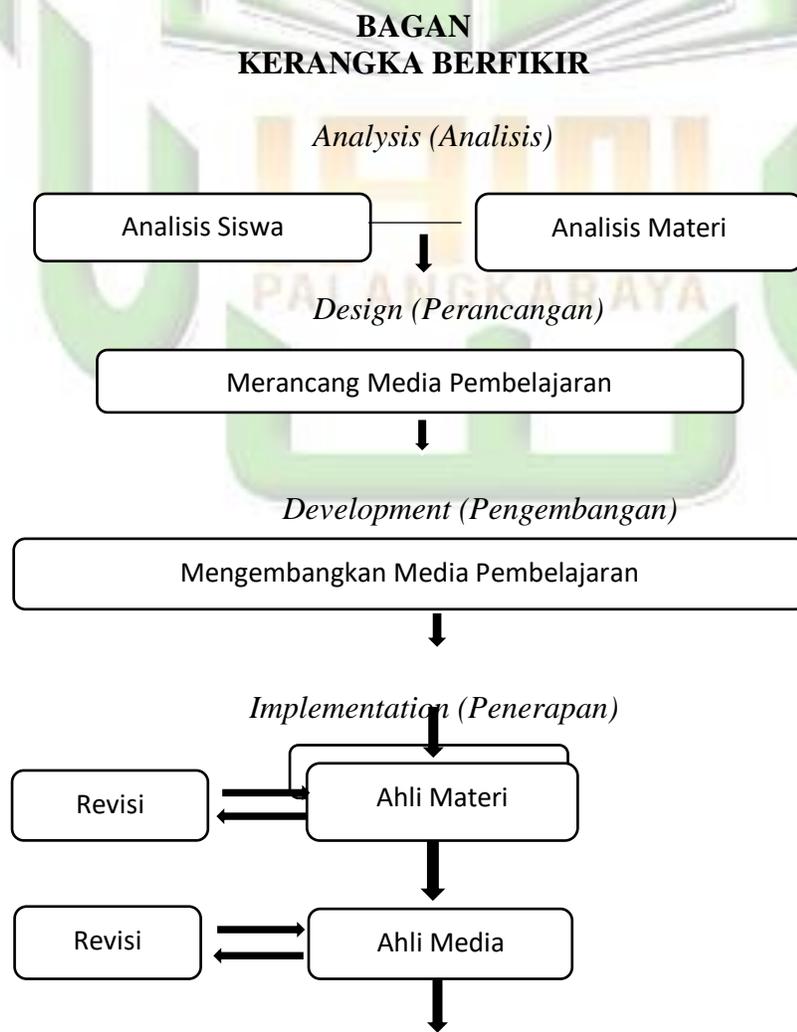
No	Nama Penelitian Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Bayu Kalahir Kasumaningtyas (2018) yang berjudul “Pengembangan media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang”	1.Menggunakan Media 2. Penelitian R&D	1. Tempat Penelitian 2. Kelas V	Pengembangan difokuskan pada pembuatan/ pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I
2.	Nina Fitriyani (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	1.Penelitian R&D 2.Menggunakan Media	1. Tempat Penelitian 2. Kelas V	
3.	Novia Ekowati (2015) Pengembangan Media Audio	1. Penelitian R & D 2.Pengembangan	1. Tempat Penelitian 2. Kelas V	

	Visual Pda Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transfortasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi SiswaKelas IV Sekolah Dasar	media Audio Visual		
4.	Rista Karisma Mudzanatun Prasena (2019)“Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 01Semarang”	1. Menggunakan Media 2. Penelitian R&D	1. Tempat Penelitian 2. Kelas V	

Penelitian ini hanya terfokus pada pengembangan media audio visual pada pe mbelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual tematik sub tema 1 pembelajaran 1 komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (kegiatan analisis), *design* (kegiatan perancangan), *development* (pembuatan produk), *implementation* (menggunakan produk). Sesudah semua tahap dilalui selanjutnya terbentuklah produk media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I untuk dikembangkan.



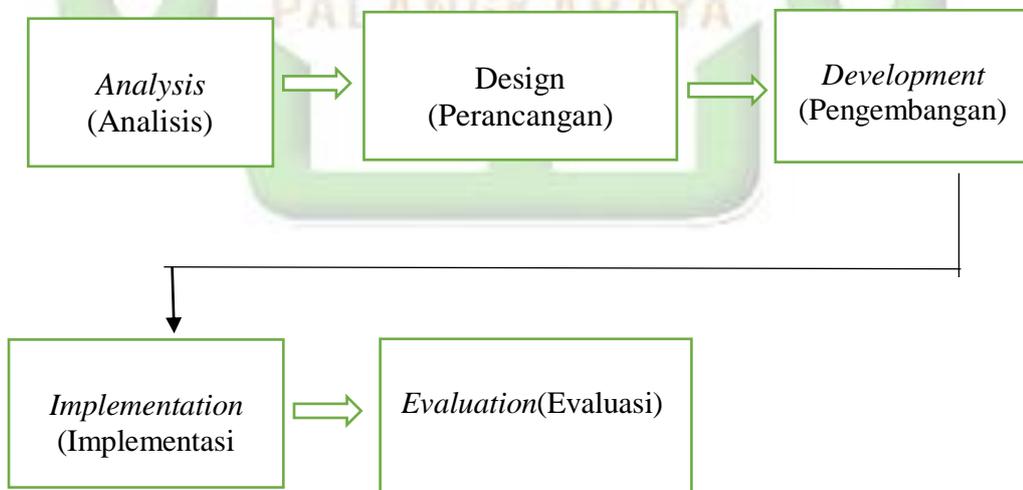
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D. Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien (Priadi, 2014: 23). Karena model ADDIE ini sesuai untuk pengembangan produk atau media pembelajaran.. ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap.

Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE



B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*.

Tabel 3.1 Prosedur model pengembangan ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan siswa, guru hanya menggunakan media yang monoton, karakteristik siswa, kondisi siswa kelas V pada media pembelajaran operasional konkrit, analisis kurikulum .
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep produk dengan Flowchart dan. • Merancang perangkat pengembangan produk dengan storyboard dalam merancang video pengembangan.
<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.
<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memvalidasi media audio visual • Menguji coba pada perorangan dan kelompok kecil
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis. • Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk • Mengukur apa yang telah mampu dicapai sasaran. • Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik

Prosedur penelitian yang peneliti gunakan hanya sampai *Implementation* (Implementasi) dengan validasi ahli dan uji coba kelompok kecil.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di kelas V SDN 1 Sembuluh I dalam menentukan pembuatan media audio Visual. Menganalisis karakteristik siswa untuk mengetahui bagaimana siswa pada kelas yang diteliti, bagaimana cara belajar siswa saat proses belajar mengajar dikelas. Analisis karakteristik siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menarik.

b. Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam media audio visual sub tema komponen ekosistem tema 5 ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Menganalisis karakteristik siswa untuk mengetahui bagaimana siswa pada kelas yang diteliti dalam proses pembelajaran, dan apa saja yang menjadi kendala atau kesulitan yang dihadapi ketika belajar. Karakteristik siswa ini operasional kongkrit siswa (hanya memahami sesuatu yang nyata atau materi yang nyata. Analisis karakteristik siswa dilakukan agar media

pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Sesuai dengan analisis diatas, tahap perancangan media sesuai dengan kurikulum, KI dan KD, media audio visual sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 1 Sembuluh I .

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan. Setelah media jadi membutuhkan proses validasi sehingga media audio visual tematik sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I menjadi media yang tepat dan efisien.

Revisi dilakukan sesuai masukan dari ahli media kepada dosen ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru. Tahap ini dimulai dengan membuat media pembelajaran, apabila belum layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran maka dilakukan penyempurnaan pengembangan media.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media audio visual sub tema komponen ekosistem dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini selanjutnya media dapat di terapkan oleh guru kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik komponen ekosistem.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Observasi, dokumen, wawancara, dan angket.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas V SDN 1 Sembuluh I.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan data untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara teknik pengumpulan data media audio visual yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan aktivitas dengan proses untuk memahami pengetahuan dengan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2011: 145).

Observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Dapat dilakukan apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia dan fenomena alam, dan proses kerja. Teknik mengumpulkan data ini dapat dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sudaryono, 2017: 216).

Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan Media audio visual. Melalui instrumen ini diperoleh

gambaran mengenai proses pembelajaran kelas V sub tema komponen ekosistem.

2. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa, dapat berupa tulisan gambar dan karya siswa. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, kebijakan. Sedangkan dokumen karya misalnya gambar, patung, dll (Sugiyono, 2010: 329).

Dokumentasi dapat berarti barang- barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, undang-undang, notulen rapat, dan catatan harian (Hikmawati, 2017: 42).

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Silabus.
- b. RPP.
- c. Daftar nama siswa

3. Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan

diri sendiri atau self-report, atau setidak tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2011: 137).

Wawancara dilakukan sebelum penelitian dan sesudah penelitian kepada guru kelas yang ada di sekolahan.

4. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono: 2011: 142).

Angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terdapat angket validator ahli media pembelajaran kepada dosen, dan validator ahli pembelajaran tematik kepada guru kelas. Dengan menggunakan skala likert.

E. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan. Produk berupa media audio visual sebagai hasil dari

pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat pengembangan dan kelayakan media pembelajaran tematik diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media audio visual memberikan arahan dan saran perbaikan pengembangan media yang kurang.
- b. Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan yaitu.
 - 1) Ahli media pembelajaran kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru.
 - 2) Pengembang melakukan revisi atau perbaikan dan penilaian ahli media dan ahli materi serta masukan kritik saran.
 - 3) Pengembang melakukan perbaikan media audio visual berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

2. Subjek Uji Produk

Uji produk ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli media, ahli materi dan siswa dari media audio visual yang dihasilkan.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data proses pengembangan media.

Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai akhir media.

2. Data penilaian kelayakan media.

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Likert

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
KS (Kurang Setuju)	1

(Sudaryono, 2017:190-191)

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba.

(Sukardjo:2012:98 dalam Enik Widiastuti:2017:44)

Dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media audio visual secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Presentase kelayakan tiap aspek

$$(\%) = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

(Sunoto 2007:37 dalam Enik Widiastuti:2017:45)

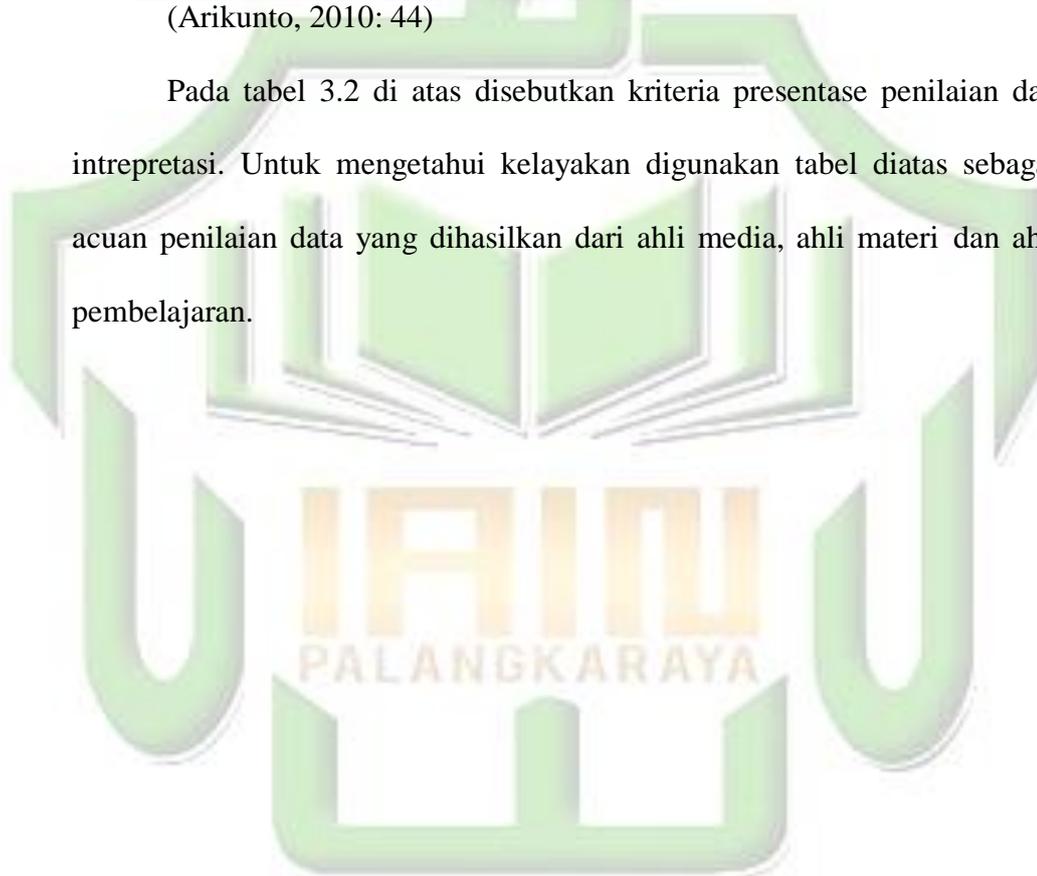
Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Ketentuan Pemberian Nilai

Presentase Penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – s40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

(Arikunto, 2010: 44)

Pada tabel 3.2 di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I

Dalam pembelajaran dan pendidikan memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Karena didalam pembelajaran peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda seperti bosan, tidak semangat dan malas. Untuk itu guru dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa peserta didik dan guru perlu adanya media untuk memudahkan proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media audio visual pada tema 5 Ekosistem khususnya pada sub tema 1 Komponen Ekosistem pembelajaran 1 di SDN 1 Sembuluh I telah didapatkan data bahwa kurangnya mengadakan variasi dalam media audio visual. Dengan adanya kenyataan tersebut, media pembelajaran tematik audio visual yang dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual sub tema komponen ekosistem yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SD kelas V.

Kelebihan dari media ini yaitu, media dapat dihentikan, diulang, dipercepat atau digandakan sesuai keinginan dan kebutuhan. Media juga dapat dioperasikan dengan komputer, laptop dan handphone dengan jenis apa saja dan tanpa harus memiliki software atau aplikasi tertentu karena memiliki jenis video MP4.

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada penelitian ini hanya sampai ke tahap *Implementation* saja karena peneliti hanya sampai penggunaan produk dan uji kelayakan dan penilaian dari ahli media, materi saja tanpa sampai tahap *evaluation*. *Tahap evaluation pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, karena tujuan akhir evaluation untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.*

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Analisis Karakteristik Siswa

Dalam penelitian ini diperlukan analisis karakteristik siswa, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun watak siswa pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara pada kelas V SDN 1 Sembuluh I karena berada pada tingkat pemahaman operasional konkrit

ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk materi atau sub tema komponen ekosistem di kelas. Siswa kelas V SDN 1 Sembuluh berusia kisaran 10-11 tahun dan siswa lebih mudah memahami materi dengan media konkrit atau bisa menampilkan visual materi nyata.

b. Menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) kelas V di SDN 1 Sembuluh I dengan mencocokkan media pengembangan audio visual yang akan dibuat dan yang dapat di jadikan media audio visual dan mendapatkan hasil analisis untuk di buat media. Terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar sebagai berikut:

Tabel 4.1 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Sub Tema Komponen Ekosistem kelas V

KI (KOMPOTENSI INTI)	KD (KOMPOTENSI DASAR)
KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	
KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,	

teman, guru dan tetangganya.	
<p>KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p>	3.5 Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan makanan dilingkungan sekitar.
<p>KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas</p>	

c. Analisis Materi

Menganalisis materi yang digunakan dalam media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yaitu semua materi pada kelas V sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah di dapat dan kemudian dicocokkan dengan media audio visual yang akan dibuat yaitu tema 5 ekosistem sub tema 1 komponen ekosistem pembelajaran ke 1 sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk dibuat dan dikembangkan melalui media audio visual. Terdapat mata pelajaran IPA, dan Bahasa Indonesia, namun yang digunakan pada media audio visual ini hanya pada KD (Kompetensi Dasar) pelajaran IPA.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan yaitu merencanakan produk sesuai dengan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), materi dan siswa kelas V SDN 1 Sembuluh I. Dalam membuat media Audio Visual pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pembuatan pengembangan produk media Audio Visual. Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan media audio visual adalah sebagai berikut:

a) Bahan /Software

Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi Camtasia 2019
- 2) Gambar -gambar pendukung materi ekosistem

b) Peralatan

Adapun peralatan yang digunakan untuk membuat produk pengembangan media Audio Visual yaitu:

- 1) Camera
- 2) Laptop
- 3) Kain Polos warna biru
- 4) Speaker
- 5) Proyektor

Pada tahap desain yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan yaitu:

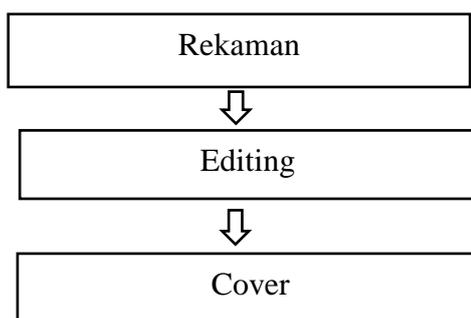
a. Penyusunan Kerangka

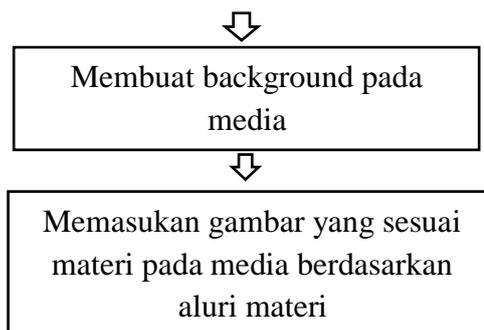
Langkah pertama ini pada penyusunan kerangka, peneliti melakukan penentuan alur pengembangan media pembelajaran tematik audio visual dan penilaian produk yang akan dibuat. Adapun penyusunan kerangka dapat dilihat pada sistematika *Flowchart* pengembangan media audio visual dan *Storyboard* pengembangan media audio visual dibawah ini.

b. Penentuan Sistematika

Langkah kedua penentuan sistematika, peneliti membuat alur yang merupakan garis besar isi produk media pembelajaran audio visual secara umum yang meliputi desain *template* dan materi serta merencanakan isi dalam penyajian materi dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Gambar.1 *Flowchart* pengembangan media audio visual





Tabel 4.2. Storyboard Pengembangan Media Audio Visual

No	Item	Penjelasan
1	Pembuatan media menggunakan aplikasi camtasia 2019	Cover Tampilan menu depan media audio visual sampai tampilan menu akhir media audio visual
2	Tampilan video media pertama dan video akhir menggunakan green screen	Bagian pertama video media dan bagian akhir video media berisi pembukaan dan penutup
3	Tampilan video media kedua serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua media audio visual	Bagian kedua berisi gambar media tentang ekosistem.
4	Tampilan video media ketiga serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga media audio visual	Bagian ketiga berisi gambar macam-macam ekosistem
5	Tampilan video media keempat serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat media audio visual	Bagian keempat berisi gambar tentang lingkungan
6	Tampilan video media ketujuh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketujuh media audio visual	Bagian ketujuh berisi gambar macam-macam lingkungan

7	Tampilan video media kedelapan serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedelapan media audio visual	Bagian kedelapan berisi gambar contoh bagian lingkungan yang hidup (biotik) dan bagian yang tak hidup (abiotik)
8	Tampilan video media kesembilan serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesembilan media audio visual	Bagian kesembilan berisi gambar penjelasan individu beserta contoh individu
9	Tampilan video media kesepuluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesepuluh media audio visual	Bagian kesepuluh berisi gambar tentang tempat individu tinggal
10	Tampilan video media kesebelas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesebelas media audio visual	Bagian kesebelas berisi gambar penjelasan populasi
11	Tampilan video media kedua belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua belas media audio visual	Bagian kedua belas berisi gambar contoh populasi
12	Tampilan video media ketiga belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga belas media audio visual	Bagian ketiga belas berisi gambar penjelasan komunitas
13	Tampilan video media keempat belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat belas media audio visual	Bagian keempat belas berisi gambar contoh komunitas
14	Tampilan video media kelima belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kelima belas media audio visual	Bagian kelima belas berisi gambar tentang jenis makanan hewan
15	Tampilan video media keenam belas serta gambar yang sesuai	Bagian keenam belas berisi gambar macam-macam

	dengan alur materi pada bagian keenam belas media audio visual	makanan hewan
16	Tampilan video media ketujuh belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketujuh belas media audio visual	Bagian ketujuh belas berisi gambar contoh makanan hewan yang berupa tumbuhan
17	Tampilan video media kedelapan belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedelapan belas media audio visual	Bagian kedelapan belas berisi gambar contoh hewan yang memakan daun
18	Tampilan video media kesembilan belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesembilan belas media audio visual	Bagian kesembilan belas berisi gambar contoh hewan memakan batang tanaman padi dan jagung
19	Tampilan video media kedua puluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua puluh media audio visual	Bagian kedua puluh berisi gambar contoh hewan yang memakan batang pohon bambu
20	Tampilan video media kedua puluh satu serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua puluh satu media audio visual	Bagian kedua puluh satu berisi gambar penjelasan serangga beserta contoh hewan yang memakan serangga

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media Audio visual sub tema Komponen Ekosistem kelas V. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media Audio visual yaitu:

1. Download Aplikasi Camtasia dengan link

<https://camtasia.id.softonic.com/download>



Gambar.2 Cara mendownload aplikasi camtasia

2. Install Aplikasi Camtasia

- a. Pastikan sudah mendownload software camtasia
- b. Jika file berupa berkas folder .RAR atau .ZIP, silahkan Extract foldernya terlebih dahulu
- c. Jika sudah silahkan buka folder hasil extract dan langsung *Double Click* pada software Camtasia untuk mulai menginstall
- d. silahkan tunggu saja. Jangan klik tombol Cancel
- e. Nanti setelah proses di atas selesai, silahkan pilih tombol **Next**
- f. Selanjutnya silahkan pilih opsi *I accept the license agreement*, kemudian pilih **Next**
- g. Langkah selanjutnya biarkan saja folder instalasi Camtasia default, langsung klik tombol **Next**

- h. Berikutnya centang saja kotak yang tersedia, kemudian tekan **Next**
 - i. Silahkan tunggu proses instalasi yang bisa jadi cukup lama
 - j. Jika sudah silahkan pilih tombol **Finish**
3. Membuat media audio visual menggunakan aplikasi camtasia 2019
- a. Membuat video dengan fitur green screen



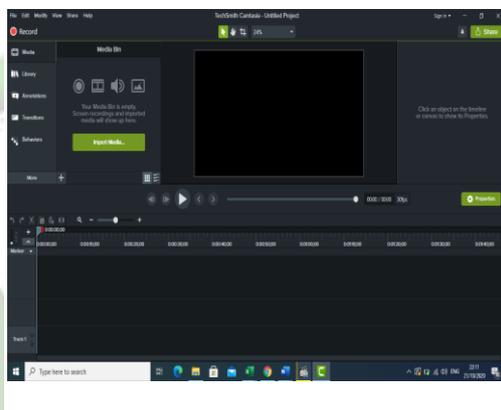
Gambar. 3 Gambar shooting menggunakan background biru

Green Screen atau layar hijau adalah fitur untuk menghilangkan layar (biasanya background) yang memiliki satu komposisi warna saja. Dengan fitur ini, kita bisa dengan leluasa menambahkan background seperti papan tulis dan lain sebagainya.

- b. Cara membuat video audio visual menggunakan aplikasi camtasia

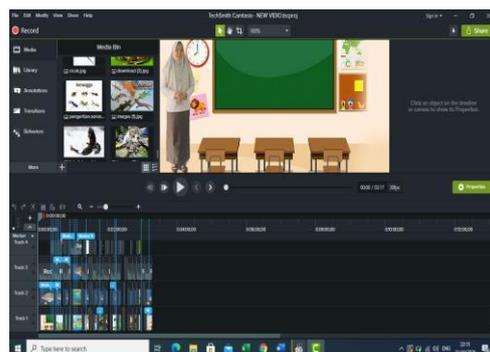
Setelah semua sudah disiapkan, kamu cukup membuat project baru dengan memilih “*New Project*” pada jendela awal aplikasi. Setelah itu menyisipkan audio dan gambar dengan memilih “import media”. Untuk memulai merekam layar menggunakan aplikasi pembuat video ini, cukup menekan tombol merah berbentuk bundar di atas sebelah kiri.

Setelah semua sudah disiapkan pada jendela galeri melalui pilihan “Import Media”, kamu cukup menarik item-item pada Storyboard. Susunlah bagian-bagian yang menurut kamu sesuai dan enak didengar dan dilihat. Untuk menambahkan efek, kamu bisa memilih “Transition”, “Behaviors” untuk mode in dan out item, dan “Animations” untuk menggunakan mode Zoom. Cara menggunakan camtasia dengan fitur green screen, dapat memilih pilihan “Visual Effects”. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar.4 Gambar pengeditan untuk menambah efek media audio visual

Gambar di atas cara memilih pengeditan untuk menambah efek pada media audio visual dengan transtition .



Gambar. 5 Gambar pengeditan cover media audio visual

Gambar di atas cara untuk pengeditan dengan menggunakan camtasia dengan fitur green screen

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian media audio visual yaitu validasi kepada ahli media, ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media audio visual. Hasil pengembangan media audio visual yang dikembangkan dapat diketahui layak tidak nya.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media, validator ahli materi. Media audio visual yang di serahkan kepada validator ahli media, ahli materi adalah media audio visual yang dibuat oleh peneliti sendiri.

Berikut kriteria penskoran angket ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran:

Tabel 4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

Jawaban	Kategori	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3

K	Kurang	2
KS	Kurang Setuju	1

Adapun tahap validasi ahli sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I. Tanggal pelaksanaan yaitu 31 agustus 2020. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli media.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum di Revisi

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Penyajian	1	Media audio visual mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem	3	Cukup
	2	Media audio visual sudah sesuai untuk materi komponen ekosistem	4	Baik
	3	Media audio visual dapat memperluas wawasan	4	Baik
	4	Pembuatan media audio visual untuk sub tema komponen ekosistem kreatif	4	Baik
Efek Media	5	Media audio visual dalam pembelajaran terbaca	3	Cukup

Penampilan Menyeluruh	6	Kualitas suara dalam media audio visual jelas	4	Baik
	7	Media audio visual untuk pembelajaran sub tema komponen ekosistem membuat daya Tarik siswa meningkat	4	Baik
	8	Media audio visual sub tema komponen ekosistem jelas	5	Sangat Baik
	9	Kesesuaian gambar dan suara media audio visual untk sub tema komponen ekosistem	4	Baik

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{35}{45} \times 100 \%$$

$$= 77,78 \% \text{ (Layak)}$$

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I ini dinyatakan layak dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap media audio visual yang diberikan oleh ahli media adalah audio visual terlihat lebih baik apabila video awal menggunakan green screen agar hasilnya bagus, dan gambar ditampilkan buat lebih jelas.

Validasi revisi ahli media dilaksanakan pada tanggal 15 September 2020. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari

ahli media. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli media.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah di Revisi

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Penyajian	1	Penyajian media pembelajaran tematik mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	4	Baik
	2	Media audio visual sudah sesuai untuk materi komponen ekosistem	5	Sangat Baik
	3	Media pembelajaran tematik ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
	4	Media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa	4	Baik
Efek Media	5	Media audio visual dapat memperluas wawasan siswa	4	Baik
Penampilan Menyeluruh	6	Pembuatan media audio visual untuk sub tema komponen ekosistem kreatif	4	Baik
	7	Penulisan materi dalam media audio visual terbaca	5	Sangat Baik
	8	Kualitas suara dalam media audio visual jelas	5	Sangat Baik
		Media audio visual untuk pembelajaran sub tema komponen ekosistem membuat		

	9	daya Tarik siswa meningkat	4	Baik
	10	Media audio visual sub tema komponen ekosistem jelas	5	Sangat Baik
	11	Kesesuaian gambar dan suara media audio visual untuk sub tema komponen ekosistem	5	Sangat Baik

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{50}{55} \times 100 \%$$

$$= 90, 91 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Adapun komentar penyajian media audio visual terhadap validator ahli media setelah di revisi yaitu penyajian media audio visual yang telah dibuat menurut saya jika dapat dilaksanakan dibuat dengan resolusi minimal 1080P agar lebih jelas terbaca dan terlihat.

Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli media, maka pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I dinyatakan layak tanpa ada revisi.

Berdasarkan saran dari ahli media penulis melakukan perbaikan produk pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I sebagai berikut.

- a. Sebelum revisi belum ada background green screen dan gambar materi pelajaran**



Gambar.6 Gambar Cover dan pembukan materi komponen ekosistem

Revisi tampilan depan awalnya belum menggunakan green screen, setelah revisi menggunakan green screen pada bagian pembukaan video media audio visual menjadi lebih baik dan bagus.



Gambar.7 Gambar Materi penjelasan ekosistem

Setelah melakukan revisi perbaikan gambar diatas belum menggunakan gambar pendukung dalam menjelaskan materi ekosistem dalam video audio visual.



<http://youtube.com/watch?v=qN71bAYUTQ>

Gambar.8 Gambar materi contoh populasi

Setelah melakukan revisi perbaikan gambar diatas belum menggunakan gambar pendukung dalam video juga videonya tidak bergerak, dengan adanya penambahan video bergerak dalam video tersebut, menjadikan video audio visual lebih menarik.



<http://youtube.com/watch?v=DRsTSe3KpD0>

Gambar.9 Gambar materi contoh komunitas

Setelah melakukan revisi perbaikan gambar diatas belum menggunakan gambar pendukung dalam video juga videonya tidak bergerak, dengan adanya penambahan video bergerak dalam video tersebut, menjadikan video audio visual lebih menarik.



Gambar.10 Gambar penutupan materi komponen ekosistem

Revisi tampilan cover penutup pembelajaran awalnya belum menggunakan green screen, setelah revisi menggunakan green screen pada bagian penutup video media audio visual menjadi lebih baik dan bagus.

Untuk melihat video pembelajaran ini bisa buka dilink youtube

<http://youtu.be/YIRO6qjZffc>.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V dilaksanakan pada tanggal 29 agustus 2020. Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media audio visual sub komponen ekosistem kelas V di

SDN 1 Sembuluh I. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli materi Ibu Nur Inayah Syar M.Pd.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum di Revisi

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuai KI dan KD	1	Kesesuaian media audio visual dengan KI dan KD sub tema komponen ekosistem	3	Cukup
	2	Media audio visual mudah digunakan dalam pembelajaran komponen ekosistem	4	Baik
	3	Petunjuk media audio visual sudah jelas untuk materi komponen ekosistem	3	Cukup
	4	Penyampaian materi menarik	4	Baik
	5	Media audio visual sudah sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap sub tema komponen ekosistem	3	Cukup
	6	Isi media audio visual sudah sesuai dengan materi sub tema komponen ekosistem	2	Kurang
	7	Media audio visual mampu menambah pengetahuan siswa	4	Baik
	8	Media audio visual jelas untuk pembelajaran sub tema komponen ekosistem	4	Baik

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{27}{35} \times 100 \%$$

fd = 77,14 % (**Sangat Layak**)

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi, maka pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I ini dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Validasi revisi ahli materi dilaksanakan pada 15 september 2020. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli materi pada media audio visual. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli materi.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah di Revisi

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuai KI dan KD	1	Kesesuaian media audio visual dengan KI dan KD sub tema komponen ekosistem	4	Baik
	2	Kesesuaian materi hubungan antar komponen ekosistem dengan KD	4	Baik
	4	Media audio visual mudah digunakan dalam pembelajaran komponen ekosistem	4	Baik
	5	Penyampaian materi jelas dengan media audio visual	5	Sangat Baik

	6	Penyampaian materi runtut dengan media audio visual	4	Baik
	7	Isi media audio visual sudah sesuai dengan materi sub tema komponen ekosistem	4	Baik
	8	Media audio visual mampu menambah pengetahuan siswa	5	Sangat Baik

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{35}{40} \times 100 \%$$

$$fd = 87,5 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Adapun komentar penyajian media audio visual terhadap validator ahli materi setelah di revisi yaitu penyajian media audio visual yang telah dibuat dengan komentar visual jika tujuan pembelajaran tidak dicantumkan saat mengajar nanti sampaikan apa saja yang akan dicapai dalam pembelajaran. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli materi, maka pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I dinyatakan layak tanpa ada revisi.

4) Uji Coba Perorangan Dan kelompok kecil Kelas V

Uji Coba perorangan dan kelompok kecil terhadap pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V dilakukan oleh siswa kelas V pada tanggal 15 September 2020. Produk yang diserahkan kepada uji coba perorangan dan kelompok

kecil berupa pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Tabel. 4.10 Uji Perorangan

No	Nama	Jenis Kelamin	Pertanyaan										Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	N1	P	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	44
2	N2	P	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47
3	N3	P	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	45
Jumlah Skor Penilaian siswa												136	
Jumlah Skor Maksimal Ideal												150	
Presentasi (%)												90,67	
Kriteria												Sangat Layak	

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{136}{150} \times 100 \%$$

$$= 90,67\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Tabel. 4.11 Uji Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertanyaan										Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	N1	P	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47
2	N2	P	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47
3	N3	P	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	47
4	N4	L	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47
5	N5	L	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	46
6	N6	P	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
Jumlah Skor Penilaian siswa												282	
Jumlah Skor Maksimal Ideal												300	
Presentasi (%)												94	
Kriteria												Sangat Layak	

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{282}{300} \times 100 \%$$

$$= 94 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

2. Kelayakan Media Audio Sub Tema Komponen Ekosistem Kelas V di SDN 1 Sembuluh I

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran selanjutnya dianalisis untuk menentukan kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I. Analisis kelayakan pengembangan media audio visual diuraikan sebagai berikut.

a. Kelayakan Media Menurut Ahli Media

Persentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{50}{55} \times 100 \%$$

$$= 90,91 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli media di atas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran tematik 90,91 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Berdasarkan kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli media pada produk media pembelajaran tematik audio visual sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki.

Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli media

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> • Video di awal, gunakan green screen agar hasilnya bagus • Gambar ditampilkan buat lebih jelas • Jika dapat dilaksanakan dibuat dengan resolusi minimal 1080P agar lebih jelas terbaca dan terlihat 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten lebih diperjelas dan diperkaya, materi masuk kurang dalam kualitas gambar atau video • Perkuat lagi materi yang ada • Media yang dibuat lumayan menarik setelah ada revisi

b. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{35}{40} \times 100 \%$$

$$fd = 87,5 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran tematik 87,5 % Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” Sehingga tidak perlu revisi.

Berdasarkan kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli materi pada produk media pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem.

Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> Jika tujuan pembelajaran tidak dicantumkan di video, saat mengajar nanti samapaikan apa saja yang akan dicapai dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Bagaiantujuan pembelajaran tidak di isi karena tidak ada keterangan tujuan pembelajaran

c. Uji coba perorangan dan kelompok kecil kelas V

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian siswa kelas V uji perorangan dan kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{136}{150} \times 100 \%$$

$$= 90,67\% \text{ (**Sangat Layak**)}$$

$$(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{282}{300} \times 100 \%$$

= 94 % (**Sangat Layak**)

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian siswa kelas V dan kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Berdasarkan uji coba perorangan siswa kelas V diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran tematik 94% dan uji coba kelompok kecil hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran tematik 90,67% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

B. Pembahasan

Dari hasil pengembangan media audio visual yaitu dengan melakukan 4 tahap *analysis, design, development dan implementation*. Pada tahap *analysis* yaitu melakukan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) kelas V di SDN 1 Sembuluh I. Dalam pembuatan media audio visual yang cocok terhadap materi yaitu pada sub tema komponen ekosistem.

Melakukan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat atau watak siswa belajar di dalam kelas, apa saja kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar pada usia siswa berkisaran 10-11 tahun di dalam kelas. Sehingga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik (Piaget, 2010: 21).

Siswa diusia 10-11 tahun merupakan generasi milenial yang sangat senang dengan mengikuti alur perubahan jaman. Contohnya bisa belajar

secara online atau dengan membuat video belajar siswa (Sitanggang, 2013: 186). Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik. Mengenai karakteristik siswa sebagai guru harus mengetahui baik menyangkut kemampuan pengetahuan, atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Rohman dan Amri, 2013:122).

Pada tahap *design* yaitu merancang produk sesuai dengan tahap *analysis*. Dengan merancang media audio visual sub tema komponen ekosistem yang mempersiapkan bahan serta alat dalam pembuatan media audio visual sub tema komponen ekosistem yang dibuat dan dirancang oleh peneliti sendiri sesuai dengan materi yang terdapat di sub tema komponen ekosistem.

Pada tahap *development* yaitu pengembangan dari media audio visual yang sudah dipersiapkan desain nya seperti bahan dan alat nya kemudian pada tahap ini proses pembuatan media audio visual. Media audio visual dibuat dengan menggunakan aplikasi catamsia 2019, camera dan laptop.

Pada tahap *implementation* yaitu penilaian dari media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli yaitu ahli media kepada dosen, ahli materi kepada dosen, ahli pembelajaran kepada guru kelas dan uji coba perorangan dan kelompok kecil kepada siswa kelas V.

Peneliti ini menghasilkan produk audio visual dengan kriteria sangat layak sesuai hasil validasi ahli dan uji coba.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat (Satrianawati 2018 : 10) karena dengan media audio visual siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan dari media ini yaitu, media dapat dihentikan, diulang, dipercepat atau digandakan sesuai keinginan dan kebutuhan. Media juga dapat dioperasikan dengan komputer, laptop dan handphone dengan jenis apa saja dan tanpa harus memiliki software atau aplikasi tertentu karena memiliki jenis video MP4 (Wawancara Guru Wali Kelas V).

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada penelitian ini hanya sampai ke tahap *Implementation* saja karena peneliti hanya sampai penggunaan produk dan uji kelayakan dan penilaian dari ahli media, materi saja tanpa sampai tahap *evaluation*. Dalam pengembangan model ADDIE tidak ada teori ahli pembelajaran karena model ADDIE ini hanya membahas teori ahli materi dan ahli media. Ahli pembelajaran ini sudah termasuk dalam ahli materi sebab ahli materi sudah membahas tentang Menganalisis materi yang digunakan dalam media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yaitu semua materi pada kelas V sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah di dapat dan kemudian dicocokkan dengan media audio

visual yang akan dibuat yaitu tema 5 ekosistem sub tema 1 komponen ekosistem pembelajaran ke 1 sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk dibuat dan dikembangkan melalui media audio visual. Terdapat mata pelajaran IPA, dan Bahasa Indonesia, namun yang digunakan pada media audio visual ini hanya pada KD (Kompetensi Dasar) pelajaran IPA.

Tahap *evaluation* pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, tujuan akhir *evaluation* untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan (Priyadi, 2014: 23). Tahap *evaluation* tidak digunakan dalam pengembangan ini karena masih dalam keadaan covid-19 sehingga di sekolah mendapatkan surat ederan dari kemendigbud No 3 tahun 2020 tentang pencegahan perkembangan penyebaran covid-19 di lingkungan satuan pendidikan, maka dari itu guru dan siswa tidak bisa bertatap muka secara langsung dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Media audio visual sangat cocok untuk siswa pada Sekolah Dasar karena berada pada tingkat pemahaman operasional konkrit, ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk materi sub tema komponen ekosistem di kelas V (Wawancara Guru Wali Kelas V).

Sedangkan hasil penelitian dari peneliti sendiri yaitu dari validasi ahli media dengan persentase kelayakan 90,1 % yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil dari ahli materi dengan persentase

kelayakan 87,5 % yang masuk pada kategori “Sangat Layak” hasil dari ahli pembelajaran dengan persentase kelayakan 91,7% yang masuk pada kategori “Sangat Layak” dan hasil dari uji coba perorangan 90,67 % yang masuk pada kategori “sangat layak” dan hasil dari uji coba kelompok kecil 94 % yang masuk dalam kategori “sangat layak”.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I telah melewati empat tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *implementation* (implementasi) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE.
2. Kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yaitu hasil penilaian ahli media adalah 90,91% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli materi adalah 87,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk dan keperluan pengembangan produk lebih lanjut. Saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Saran Untuk Keperluan Produk

- a) Guru dapat menggunakan media audio visual sub tema manusia dan lingkungan pada saat melaksanakan proses belajar mengajar dikelas V. Bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan yang telah dipelajari dikelas bermanfaat dan dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian pengembangan untuk benar-benar mengukur kelayakan produk pengembangan media dan melakukan uji lapangan sehingga diperoleh banyak bahan untuk memperbaiki produk pengembangan media dan pada akhirnya produk pengembangan media akan lebih baik lagi.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Guru kelas harus memulai keterampilan untuk mengembangkan media audio visual pembelajaran yang sesuai dengan materi. Dan media audio visual dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar disekolah agar menambah semangat dan motivasi peserta didik.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Produk Tindak Lanjut.

Produk pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan uji coba lapangan media audio visual.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Chomaidi dan Salamah. 2018. *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta : PT Grasindo
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian* . Depok: Gaja Grafindo
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press.
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: cv. AE Grafika
- Moh Suardi, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish
- Piaget, Jean dan Inholder, 2010. *Psikologi Anak The Psychology of Child* (Alih Bahasa: Miftahul Jannah). Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima
- Rusman. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: PT Deepublish (Grup Penerbit CV Budi Utama)
- Sumarsono, Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.

Sadiman, Sukadi Arief, dkk.2012. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sudaryono.2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali press.

Sugiyono.2016 *Metode Peneletian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusunan Pedoman Penulisan Skripsi.2017. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian Skripsi IAIN Palangka Raya*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.

JURNAL:

Anjar,Purba,Asmara. 2015 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*. (online) 15(2) (<http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/578>)

Jasiah. 2019. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal*. (Online). Jurnal penelitian, di IAIN Palangka Rya 19 (1):148.<http://www.google.co.id/search?q=jurnal+Jasiah+analisis+kebutuhan+pengembangan+bahan+ajar+mata+kuliah+budaya+lokal&clint=ucweb-mini-b&chanel=1b>

Novia Ekowati.2015. *Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transfortasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Online) 1 (1) <http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v1n1.p44-50>

Karisma, Rista, dkk.2019. *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 2*. (Online) 3(3) (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/articel/view/19255>)

Sitanggang, Nathanael dan Abdul Hasan Saragih, 2013. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*, Vol.06, NO.02, ISSN: 1979-6692. Jurnal TeknologiPendidik

