PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI

Muhammad Ahyari Fikri
Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
ahyarifikri88@gmail.com

Melani Albar
Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
ibnu.wagir@gmail.com

ABSTRACT
The poor learning results of class IV science and scientific subject pupils at MI Darul Hidayah Tirtoyudo served as the driving force for this study. Researchers have found that a variety of factors influence learning activities and outcomes in the learning process. These factors include: 1) A lack of innovation in science and science learning; 2) Less variety in methods and media used; 3) A lack of mastery of the material in science and science subjects; and 4) Low student learning outcomes. Thus, in order to address this issue, researchers created character-based audio-visual learning materials for MI Darul Hidayah Tirtoyudo class IV pupils. Research and Development (R&D) is the type of research that is used, specifically using a blended approach between quantitative and qualitative methods. The ADDIE model is the development model that is applied. The study's findings indicate that the average value of the normalcy gain test (N Gain) indicates how successful it is to use character-based interactive audiovisual medium inkabud. The results showed an average pre-test score of 57 and an average post-test score of 82. The N gain score was placed in the medium category with the percentage of gain scores obtained, although the normalcy gain test score for the student learning outcomes was 0.58 or 58%. in the range of 56-75%

Keywords: Audio Visual Media, Learning Outcomes, and IPAS.

ABSTRAK
Buruknya hasil belajar siswa kelas IV IPA dan mata pelajaran IPA MI Darul Hidayah Tirtoyudo menjadi pendorong penelitian ini. Para peneliti menemukan bahwa berbagai faktor mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain: 1) Kurangnya inovasi dalam sains dan pembelajaran IPA;

2) Kurangnya variasi metode dan media yang digunakan; 3) Kurangnya penguasaan materi pada mata pelajaran IPA dan IPA; dan 4) Rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat materi pembelajaran audio visual berbasis karakter untuk siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tirtoyudo. Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan, khususnya menggunakan pendekatan campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang diterapkan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji normalcy gain (N Gain) menunjukkan seberapa sukses penggunaan media audiovisual interaktif berbasis karakter inkabud. Hasil penelitian

menunjukkan rata-rata skor pre-test sebesar 57 dan rata-rata skor post-test sebesar 82. Skor N gain berada pada kategori sedang dengan persentase skor gain yang diperoleh, meskipun skor tes normalcy gain terhadap hasil belajar siswa adalah 0,58 atau 58%. di kisaran 56-75%.

Kata kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar, IPAS.

PENDAHULUAN

Bahan ajar yang meliputi buku, kaset, film, perekam video, gambar, gambar, dan sebagainya, disampaikan melalui media, yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh oleh panca indera (Arsyad, 2011). Saat ini terdapat sejumlah sumber belajar yang tersedia. Video pengajaran yang merupakan materi audio visual berbasis karakter merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam kelas. (Karo-Karo et al, 2018). Salah satu materi IPAS Kelas IV MI yaitu memahami Indonesiaku kaya budaya. Materi ini sangat penting terutama dalam topik manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Salah satu mata pelajaran yang paling menantang bagi siswa adalah sains dan teknologi (Muria & Budianti, 2021). Penggunaan materi audio visual di kelas membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan, menciptakan lingkungan belajar yang hidup, dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa (Kurniawan et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi di MI Darul Hidayah Tirtoyudo, inovasi dalam mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran IPAS berbasis karakter belum pernah diterapkan. Selain itu, para pendidik merasa tertantang untuk memberikan materi pendidikan ilmiah yang menganut gagasan kurikulum otonom. Adanya komunikasi yang tepat dibutuhkan guru dengan siswa melalui media pembelajaran diharapkan tidak terjadi kesulitann dalam memahami belajar.

Menurut Apriliani dkk. (2023), permasalahan yang muncul adalah kesulitan belajar siswa yang meliputi kurangnya persiapan diri dalam belajar, rendahnya penguasaan IPA dan materi IPA, buruknya sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan perbedaan prestasi belajar. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan frustrasi dalam mempelajari sains.

Kesadaran yang diperlukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang imajinatif dan kreatif agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran IPA adalah jawaban dari permasalahan tersebut. Lingkungan dan keadaan alami siswa harus dipertimbangkan saat menyajikan sains dan konteks pembelajaran ilmiah. khususnya dalam konten yang menyoroti kekayaan warisan budaya Indonesia (Miarso, 1986). Media yang menarik dan mudah dipahami menjadikan sumber belajar yang unggul. Guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dan bertukar informasi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alatnya.

Berdasarkan latar belakang penelitian, materi pembelajaran ilmiah audio visual dibuat menggunakan program Canva, yang disempurnakan

dengan penambahan animasi bergerak untuk efek terbaik. Siswa berusia antara 11 dan 13 tahun mendapatkan manfaat besar dari materi pembelajaran audiovisual karena informasinya lebih mudah diserap. Oleh karena itu, untuk meningkatkan proses pembelajaran, komponen animasi, efek suara, dan gambar harus disertakan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keampuhan, kelayakan, dan validitas media audiovisual berbasis karakter serta bagaimana masyarakat menyikapinya. agar materi audiovisual yang dibuat layak digunakan dalam menunjang kegiatan pendidikan.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan dan didasarkan pada paradigma Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Tujuannya adalah untuk dapat memproduksi barang-barang tertentu yang digunakan dalam analisis dan penelitian yang diperlukan untuk mengevaluasi kemanjuran produk sehingga dapat beroperasi di masyarakat yang lebih luas. Diperlukan penelitian untuk menguji efektivitas produk (Rusilowati, dkk, 2021). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tirtoyudo. Penelitian dilakukan di sana. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai metodologinya. Validasi ahli, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan metodologi pengumpulan data.

Penelitian ini akan menghasilkan materi audiovisual kelas IV Madrasah Ibtidaiyah berbasis karakter dalam film pembelajaran IPA dan IPA. Materi-materi tersebut akan dibuat memanfaatkan aplikasi Canva pada konten Indonesia yang kaya akan budaya. Materi bahasa Indonesia saya kaya akan budaya karena dibuat dengan memanfaatkan struktur model pengembangan ADDIE di atas sebagai pedoman dasar pembuatan media pembelajaran audiovisual berbasis karakter pada disiplin ilmu dan sains. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dengan alasan model ini sudah umum digunakan oleh perancang intruksional professional dalam pembelajaran berbasis teknologi. Model pengembangan ini memiliki keuntungan karena memiliki rekam jejak yang sukses dalam hal desain berkualitas tinggi, tujuan pembelajaran yang jelas, konten yang disusun secara metodis, media yang terintegrasi, serta aktivitas dan penilaian siswa terkait yang terkait langsung dengan hasil pembelajaran yang diharapkan (Sugiono , 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran penelitian berupa film pembelajaran interaktif berbasis karakter dalam format Mp4 yang tergolong media audio visual. Media pembelajaran audio visual interaktif Inkabud didesain dengan pemilihan gambar, animasi, layout, gif dan baground video clip bergerak. Tujuan pengembangan media audio visual interaktif berbasis karakter ini untuk mengetahui proses pengembangan media, memahami kegunaan media dan dampak materi audio visual interaktif, khususnya di bidang sains

dan konten terkait sains. Indonesiaku Punya Bentang Budaya yang Beragam. Berdasarkan hasil pengamatan didapat respon siswa terhadap media audio visual interaktif Inkabud sebesar 85% sangat setuju bahwa media yang sudah dibuat tidak membosankan. Manfaat media audio visual interaktif adalah untuk membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Morrison, 2010).

Validitas Media Audio Visual Interaktif Inkabud

Sebelum dilakukan tahap validitas tentunya sudah melakukan pembuatan flowchart dan story board dari awal video hingga akhir video. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum proses perancangan alur video sehingga memudahkan tim validator media untuk memberikan komentar dan saran. Temuan validasi ahli menunjukkan validitas media yang dibuat sangat baik.

Hal ini terlihat dari temuan validasi yang diberikan oleh pakar media yang memberikan skor rata-rata pada komponen pembuatan media sebesar 88,75%, tata laksana dan kaidah dalam pembuatan media. Ahli media menyarankan dalam pemilihan warna sebaiknya digunakan warna yang tidak terlalu kontras dengan layout. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Johnson yang mengatakan bahwa kombinasi warna yang terlalu kontras dapat mengganggu dan melelahkan mata siswa (Johnson, 2010).

Kepraktisan Media Audio Visual Interaktif Inkabud

Kepraktisan media interaktif diuji melalui uji coba lapangan di beberapa kelas MI. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Adapun dari hasil wawancara guru-guru MI mengatakan bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, para guru juga merasa media ini meningkatkan dinamika kelas dan mempermudah pengelolaan waktu pengajaran. Hal ini menunjukkan betapa mudahnya bahan yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mempunyai nilai kepraktisan yang tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar audio visual interaktif berbasis karakter berguna dan efisien untuk digunakan di MI. Namun, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan sampel yang hanya mencakup beberapa MI di wilayah tertentu.

Hasil belajar Siswa Kelas IV Darul Hidayah

Berdasarkan temuan pre dan post test hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Indonesiaku merupakan kelas IV MI Darul Hidayah yang kaya budaya. Tingkatan taksonomi Bloom, meliputi tingkat mengingat (C1) dan memahami (C2), dimasukkan dalam kisi-kisi soal sebelum dan sesudah tes. Siswa dituntut untuk mengidentifikasi berbagai bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, serta mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan keanekaragaman tersebut. Mereka juga

diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungan sekitar, memaparkan kelebihan keberagaman tersebut, dan menguraikan strategi pelestarian budaya Indonesia pada soal-soal sebelum dan sesudah tes. Peneliti mengkonstruksi pertanyaan tingkat rendah atau LOTS (Low Order Thinking Skills) yang hanya mencakup C1 dan C2, berdasarkan tingkatan taksonomi Bloom.

Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah tes, rata-rata nilai prates (52) lebih rendah dibandingkan KKM (75), sedangkan rata-rata nilai pascates (80) lebih tinggi. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai setelah intervensi (post test). Adapun jika dilihat daari jumlah kelulusan KKM sebelum intervensi, Dari delapan belas siswa, hanya satu yang memenuhi atau di atas KKM. Namun demikian, setelah intervensi, terdapat 15 siswa, bukan 18 siswa yang memenuhi atau melampaui KKM. Hal ini menunjukkan bagaimana lebih banyak siswa dapat memenuhi atau melampaui KKM ketika materi audio visual interaktif dimainkan.

Efektifitas Media Audio Visual Interaktif Inkabud

Terdapat pre-test dan post-test untuk menilai keefektifan media. Berdasarkan hasil analisis data, ketika menggunakan media audiovisual interaktif berbasis karakter, hasil belajar siswa secara signifikan mengungguli siswa yang menggunakan pendekatan tradisional. Ketika menggunakan media ini dalam pembelajaran mereka, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran "Indonesiaku Kaya Budaya" serta pertumbuhan pengetahuan yang signifikan. Siswa juga menunjukkan pandangan yang lebih menerima mengenai toleransi dan keberagaman.

Media pembelajaran audio visual interaktif inkabud hasil pengembangan dan percobaan yang dilakukan digambarkan pada Gambar 1. Desain halaman sampul, 2. Desain halaman pembuka, 3. Desain penyajian materi, dan 4. Kesimpulan.

Gambar 1. Desain Halaman Cover Pembukaan

Gambar 2. Desain Halaman

Gambar 3. Desain Pemaparan Materi

Gambar 4. Desain Kesimpulan

Peneliti melakukan prosedur validasi dengan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sebelum melakukan perubahan produk. Prosedur validasi tersebut menghasilkan masukan dan ide perbaikan bagi peneliti. Saran ahli dari media yaitu sebaiknya pemilihan font jangan menggunakan PL Barnum Block dan Angry Mecha karena pemilihan font ini tidak cocok untuk anak usia dibawah 9-10 tahun. Sebaiknya menggunakan font Arial Bold dan Pemilihan warna font seharusnnya memberikan 2 warna yang berbeda tidak lebih sehingga terkesan tidak terlalu berlebihan. Saran dari ahli bahasa yaitu sebaiknya menambahkan kalimat yang lebih dapat dipahami oleh siswa. Saran dari ahli materi yaitu kesesuaian tujuan dengan materi. Dari saran- saran oleh para ahli media,bahasa dan materi peneliti telah melakukan perbaikan dengan membaca beberapa artikel dan jurnal sebagai referensi untuk dijadikan masukan dalam perbaikan media pembelajaran tersebut serta melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sehingga media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat diujicobakan kepada sasaran pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir pada media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hidayah Tirtoyudo dapat disimpulkan bahwa Validitas media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter dari validator ahli media mendapatkan skor 88,75 dan ahli bahasa mendapatkan 91,43% yang artinya media valid tanpa revisi, validator ahli materi mendapatkan 93,33% yang artinya media sangat layak digunakan untuk penelitian tahap uji coba kelompok kecil dengan merevisi masukan yang diberikan oleh para validasi ahli.

DAFTAR RUJUKAN

Apriliani, Y et. al. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mantingan Kabupaten Jepara. *IJM* (*Indonesian Journal Multidisciplinary*), 1(4).

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo

Persada.
Johnson, Jeff. (2010). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*. (USA: Elsevier Inc).
Karo-karo, Isran Rasyid., Rohani. (2018). "*Manfaat Media dalam Pembelajaran*". Axiom. Vol. 7.
Kurniawan, Dicky Candra, Kuswandi Dedi, & Husna Arafah. 2018. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang". *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2.
Miarso, Yusufhadi. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, t.th). Morrison, Gary R. (2010). *Designing Effective Instruction, 6th Edition*. (New York: John Wiley & Sons).
Muria, A. L., & Budianti, Y. (2021). Model Pembelajaran CORE sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1).
Rusilowati, et. al. (2021). *Konsep Desain Pembelajan IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. Universitas Negeri Semarang.
Reeves, T. C., & Reeves, P. M. (2017). *Effective Dimensions of Interactive Learning Systems*" in Spector, J. M., Lockee, B. B., & Childress, M. D. (Eds.), Learning, Design, and Technology: An International Compendium of Theory, Research, Practice, and Policy.
Sugiyono. (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)