



Media Audio Visual Dengan Model *Analysis Design Development Implementation Evaluation* Pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar

I Made Anta Wina Artha^{1*}, Dewa Bagus Ketut Ngurah Semara Putra²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 09 Maret 2021
Revised 13 April 2021
Accepted 25 Mei 2021
Available online 25 Juni 2021

Kata Kunci:
Media Audio Visual, ADDIE, IPA

Keywords:
Audio Visual Media, ADDIE, science

ABSTRAK

Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran khususnya pembelajaran muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media audio visual dengan materi daur hidup hewan. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model penelitian pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subyek penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Hasil penelitian yaitu media audio visual ini dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 81,81% dengan kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 90% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 93,3% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi media audio visual hasil penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Students have difficulty in understanding learning, especially learning the content of Natural Science (IPA) material. This has an impact on student learning outcomes are low. This study aims to develop a product in the form of audio-visual media with animal life cycle materials. This type of research is the development of the ADDIE development research model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The subjects of this research are learning content experts, learning design experts, learning media experts, and students. The techniques used to collect data are observation, interview methods, and questionnaire methods. The instrument used to collect data is a questionnaire. The technique used to analyze the data is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of the study were that this audio-visual media was declared feasible based on the results of the assessment of learning content experts who obtained a percentage score of 81.81% with good qualifications, learning design experts obtained a percentage score of 90% with very good qualifications, learning media experts obtained a percentage score of 90% with very qualifications. good, and the results of individual trials obtained a percentage score of 93.3% with very good qualifications. So the audio-visual media as a result of this research is suitable for use in learning. The implication of this research is that the developed media can be used in the learning process.

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses dari bagian pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi siswa menjadi kemampuan yang lebih baik. Pembelajaran

kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran tematik, merupakan pembelajaran kompleks, pembelajaran tematik merupakan usaha untuk memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi (Kristiantari, 2015; Muskania, Badariah, & Mansur, 2019). Dalam pembelajaran tematik termuat salah satunya muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi pada mata pelajaran IPA berisi sejumlah fenomena yang terjadi di alam dan yang terjadi di tubuh manusia itu sendiri (Agustiani & Pramita, 2014; Nurruwaida, 2019; Sujana, Dharsana, & Jayanta, 2018). Mata pelajaran IPA sangat bermanfaat bagi perkembangan yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa yang akan datang (Putu et al., 2014; Sedana, Suwatra, & Suranata, 2013). Keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA sangat penting karena IPA memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membuka wawasan dan mengembangkan ketrampilan mengenai lingkungan sekitar (Lukum & Astin, 2015; Rani, Ardana, & Negara, 2019; Zulmaharni, 2016).

Namun terdapat beberapa konsep pembelajaran materi IPA yang membutuhkan pemahaman tertentu sehingga perlunya pemahaman konsep tertentu dan pada saat praktek di lapangan membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak cukup dengan satu mata pelajaran (Purnomo & Wilujeng, 2016; Putrayasa, Syahrudin, & Mergunayasa, 2014). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Pejeng mengenai permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran dalam mengajarkan muatan materi pembelajaran IPA di kelas IV, terdapat kesulitan yang dialami sebagian siswa dalam memahami materi daur hidup hewan karena materi tersebut merupakan salah satu materi yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara abstrak. Sementara masih ada siswa kelas IV SD yang belum dapat berpikir secara abstrak. Materi daur hidup hewan merupakan salah satu materi yang penting dipelajari untuk pemahaman kedepannya dan untuk kehidupan sehari-hari. Sehingga pemilihan suatu media pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran dirasa sangat perlu.

Solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan pada suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Mardati, Asih, & Wangit, 2015; Muskania et al., 2019; Putra, Handarini, & Ramli, 2019). Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi dapat dilaksanakan dengan lebih rinci, mudah dipahami dan menggambarkan sesuatu yang abstrak sehingga peserta didik lebih mudah menerima pelajaran (Asnur & Ambiyar, 2018; Nuzulia, 2016). Kehadiran media pembelajaran sangat membantu peserta didik yang sedang memahami materi bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal (Dianawati, 2019; Hanida, Iriani, & Arthur, 2015; Hosen et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media audio visual.

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya. Media audio visual dapat menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata, media audio visual yang menampilkan realitas materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri (Zeptyani & Wiarta, 2020) (Widiatmika, Sujana, & Ganing, 2017). Media audio visual juga di kategorikan sebagai media multimedia karena pada media audio visual memiliki unsur suara dan unsur gambar, baik gambar gerak ataupun gambar diam (Isdayanti, 2020; Rosdiana, Kusmariyati, & Widiana, 2013). Oleh karena itu, suatu materi yang disampaikan dalam bentuk audio visual dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran secara langsung (tatap muka) maupun pembelajaran jarak jauh (Andhika, Suardika, & Wiyasa, 2013; Paramita, Garminah, & Wibawa, 2016). Tujuan dari penggunaan media audio visual adalah untuk memberikan penjelasan lebih menarik sehingga media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik agar pembelajaran berjalan secara maksimal. Media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya; media audio visual dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, media audio visual dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Fauzi, Komalasari, & Malik, 2017; Lestari, Putra, & Negara, 2018). Karakteristik media audio visual yaitu. Media audio visual dapat memberikan pengalaman baru seperti mempelajari metamorfosis hewan dan siklus air daerah bawah laut siswa dapat belajar melalui film. Media audio visual dapat memberikan motivasi belajar yang membuat siswa untuk belajar lebih bervariasi (Aditya, 2017; Muskania et al., 2019). Dalam pembelajaran tertentu media audio visual dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri (Saiboon et al., 2021; Utari, 2016). Pada masa pandemi seperti sekarang pembelajaran tatap muka sangat dibatasi sehingga diperlukan media yang memiliki tampilan gambar dan suara yang dapat diakses melalui smartphone, ditambah lagi sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pejeng memiliki handphone untuk mengakses media audio visual dan untuk melakukan pembelajaran daring. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media audio visual data membantu siswa dalam belajar (Rose, O'Meara, Gerhardt, & Williams, 2016; Yendrita & Syafitri, 2019).

Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kawka, MH.Gall, Fang, Liu, & Jiao, 2021; Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016). Belum adanya kajian mengenai daur hidup hewan. Kelebihan media audio visual yang dikembangkan yaitu disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media audio visual mengenai daur hidup hewan. Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima langkah yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*, (Tegeh & Kirna, 2014). Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan karena pada semua tahapannya selalu melalui tahap evaluasi terlebih dahulu, sehingga dapat meminimalisir kesalahan ataupun kekurangan sekecil apapun sejak awal. Subjek pada penelitian pengembangan ini yaitu, 1 orang ahli isi mata pelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Metode observasi akan lebih akurat dan sulit untuk dibantahkan karena melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan sehingga data yang didapat sesuai dengan kenyataan atau *real*. Metode *interview*/wawancara dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara sistematis, dan hasil tanya jawab harus dicatat/direkam dengan teliti dan cermat. Metode kuesioner digunakan untuk mengukur kelayakan produk E-modul dari para ahli (ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran). Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan data untuk penelitian, diantaranya: lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui fasilitas belajar yang dimiliki sekolah dan siswa, serta melihat proses pembelajaran siswa. Adapun kisi-kisi lembar observasi pada penelitian pengembangan ini terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar observasi

No	Pernyataan
1	Apakah bapak/ibu bias mengoprasikan komputer?
2	Dalam proses pembelajaran media atau sumber belajar apa yang pernah bapak/ibu gunakan?
3	Berapa jumlah siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran?
4	Berapa jumlah siswa yang cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dikelas?
5	Materi apa yang sulit untuk bapak/ibu jelaskan karena terlalu abstrak dan perlu dibuatkan media untuk menunjang proses pembelajaran
6	Siswa yang bapak/ibu ajar lebih tertarik belajar dengan media sederhana atau media digital?
7	Kendala apa saja yang bapak/ibu hadapi dalam proses pembelajaran?

Lembar wawancara digunakan untuk mengetahui informasi lebih detail mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam Guru Kelas 4 SD dan hasil belajar siswa. Adapun kisi-kisi lembar wawancara terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Wawancara

No	Pernyataan
1	Fasilitas apa saja yang ada di SD Negeri 2 Pejeng?
2	Bagaimanakah situasi lingkungan belajar di SD Negeri Pejeng?
3	Apakah ibu sering menggunakan media dalam proses pembelajaran?
4	Media apakah yang paling sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
5	Bagaimanakah gaya belajar siswa di kelas yang ibu ajar?
6	Apakah kendala siswa dalam mengikuti pembelajaran?
7	Apakah siswa pernah belajar menggunakan media digital seperti video dll?
8	Bagaimanakah hasil belajar siswa di kelas yang ibu ajar?

Tabel 3. Kisi-kisi Ahli isi Mata Pelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian materi dengan indikator c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa b. Kedalaman materi c. Materinya didukung media yang tepat d. Materinya mudah dipahami e. Memberikan sumber lain untuk belajar f. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
3.	Evaluasi	a. Kesesuaian evaluasi dengan materi b. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi

Tabel 4. Kisi-kisi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi
2	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis b. Dapat memotivasi siswa c. Memberikan penarik perhatian d. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses melalui handphone
3	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran c. Soal disertai petunjuk mengerjakan

Tabel 5. Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media b. Media dapat membantu siswa memahami materi c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa d. Media dapat diputar ulang e. Durasi tidak terlalu panjang
2.	Tampilan	a. Kualitas tampilan baik b. Tampilan layar serasi dan seimbang c. Narasi yang digunakan sesuai d. Gambar sesuai dengan materi e. Menyajikan materi sesuai dengan indikator f. Suara dalam media jelas

Tabel 6. Kisi-kisi Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator
1	Desain Tampilan	a. Kemerarikan tampilan video pembelajaran b. Keterbacaan teks c. Kejelasan gambar d. Kejelasan suara
2	Materi	a. Materi mudah dipahami b. Kejelasan uraian materi c. Media memberikan semangat siswa dalam belajar
3	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal b. Soal sesuai dengan materi c. Bahasa mudah dipahami

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media audio visual ini adalah metode analisis data deskriptif kualitatif, dan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan dalam mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dalam kuesioner digunakan dalam merevisi produk media audio visual dari hasil uji coba ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, subjek uji coba perorangan dan subjek uji coba kelompok kecil.

3. Hasil dan Pembahasan

Poin hasil penelitian pada penelitian pengembangan ini akan membahas mengenai dua hal yaitu: mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media audio visual dan mendeskripsikan validitas pengembangan media audio visual. Rancang bangun pengembangan media audio visual pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media audio visual ini melewati lima tahapan. Pertama dimulai dari tahap analisis, pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis yaitu analisis kebutuhan, ditemukan bahwa: sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah dikarenakan materi yang dibelajari bersifat abstrak sehingga susah untuk dipahami, dan kurangnya pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran; analisis lingkungan, ditemukan bahwa: terdapat fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran seperti laptop, speaker dan LCD proyektor; dan analisis materi pelajaran, ditemukan bahwa: materi siklus air sangat perlu untuk dikembangkan media pembelajaran yang menarik karena tahapan siklus air bersifat kompleks dan rumit bagi siswa SD sehingga sulit untuk dimengerti.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu Pemilihan dan penetapan software yang akan digunakan untuk membuat media audio visual ini diantaranya yaitu menggunakan aplikasi Kine Master untuk edit video dibantu dengan berbagai software lainnya seperti Microsoft Power Point dan Corel Draw X7. Mengembangkan *flowchart* untuk mendeskripsikan alur dari pengembangan produk secara keseluruhan sekaligus sebagai acuan tahapan selanjutnya. Mengembangkan *storyboard* yang terdiri dari serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) dan elemen-elemen yang diusulkan untuk media audio visual yang mencakup penggabungan antara teks, gambar, video, animasi, serta tombol. Menyusun instrument penilaian dan butir soal, serta Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang merujuk pada silabus.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu: Pengumpulan bahan dan materi. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan media audio visual seperti materi, silabus, gambar, teks, audio, video, animasi dan lain sebagainya. Pengembangan media audio visual. Setelah semua bahan terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan susunan kerangka media audio visual yang dikembangkan terdiri dari halaman intro, profil, beranda, petunjuk, KD, materi, quis, dan evaluasi. Penilaian produk media pembelajaran audio visual yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil presentase pencapaian 81,8% dengan kualifikasi baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Penilaian produk media audio visual yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil presentase pencapaian 90% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Penilaian produk media audio visual yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner, mendapatkan hasil presentase pencapaian 90% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Uji coba perorangan dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner dan mendapatkan hasil presentase pencapaian 93,3% penilaian tersebut dikonversi melalui tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan pada prolehan hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi. Masukan dari para ahli yaitu Pada Judul dan Sub Judul pada media ukurannya sama sehingga konsentrasi tidak akan terfokus pada judul dan suara pada media ada yang kurang jelas. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada Gambar 1.

Penelitian pengembangan media audio visual pada muatan materi IPA ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SD khususnya pada materi daur hidup hewan. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk yang telah dilakukan, media audio visual menunjukkan hasil yang baik oleh para ahli. Hal ini dikarenakan, pengembangan media audio visual melalui tahap analisis kebutuhan dan proses pengembangan yang sistematis. Proses pengembangan media audio visual ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, sehingga berimplikasi pada kualitas serta kelayakan produk media audio visual yang dihasilkan.



Gambar 1. Hasil pengembangan media

Selain itu, pada setiap tahapan adanya evaluasi untuk meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Media audio visual layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media audio visual layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena materi yang disampaikan dalam video sangat jelas. Dalam pengembangan suatu media pembelajaran, isi materi yang dibahas di dalam media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Aprinawati, 2017; Fatmasari, Purba, & Salikun, 2019; Hasan & Baroroh, 2019). Materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran yang disampaikan pendidik kepada peserta didik. Dalam pengembangan suatu media pembelajaran, kesesuaian materi yang dibahas di dalam media pembelajaran tersebut harus ditetapkan dengan matang. Dari pernyataan ini nampak jelas bahwa materi harus sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik akan dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, serta adanya evaluasi pembelajaran akan bermanfaat untuk mengetahui pemahaman siswa dalam proses belajar (Nursyam, 2019; Wicaksana, Agung, & Jampel, 2019; Yendrita & Syafitri, 2019). Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui perencanaan pembelajaran yang baik, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar (Handayani & Abadi, 2020; Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019).

Kedua, media audio visual layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena media pembelajaran ini dapat menarik semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan oleh seorang pendidik dalam proses belajar dan mengajar, dengan menyampaikan pesan materi dari pendidik ke peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan, media juga menjadikan pembelajara menjadi lebih menarik (Dara Asshofi & Damayani, 2019; Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019). Penggunaan animasi pada media audio visual akan terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Taqiya, Nuroso, & Reffiane, 2019; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks (Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020). Penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada media audio visual ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019; Trianawati, 2019). Penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran pada pembelajarn siswa di kelas (Rosmiati, 2019).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aditya, 2017; Puspitasari & Murda, 2018). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Irwandi, 2020; Widiatmika et al., 2017; Zeptyani & Wiarta, 2020). Dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat membantu siswa dalam belajar. Implikasi penelitian ini yaitu dengan menggunakan media audio visual sebagai bahan ajar untuk menunjang pembelajaran dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar, menarik perhatian peserta didik, motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu menyampaikan materi dengan baik.

4. Simpulan

Media audio visual dengan muatan materi IPA materi daur hidup hewan mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak dikembangkan dalam proses pembelajaran. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media audio visual yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Daftar Rujukan

- Aditya, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>.
- Agustiani, N. putu I., & Pramita. (2014). Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA kelas V Kecamatan Sukasada. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.2609>.
- Andhika, I. M. E., Suardika, W. R., & Wiyasa, I. K. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Berbasis Media Audio Visual Animation Terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.950>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>
- Awalia, I., Pamungkas, & Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Dara Asshofi, M. P., & Damayani, A. T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>.
- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah UNY*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4447>.
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 88–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8666>.
- Handayani, R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(1), 120–131. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>.
- Hanida, E. Y., Iriani, T., & Arthur, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif CAI Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpensil.v4i2.9879>.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>.
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T.-H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy. *Computers & Education*, 72. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>.
- Irwandi. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I SD Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 9(1), 25–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>.
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.
- Kawka, M., MH.Gall, T., Fang, C., Liu, R., & Jiao, R. (2021). Intraoperative video analysis and machine learning models will change the future of surgical training. *Intelligent Surgery*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.isurg.2021.03.001>.

- Kristiantari, M. R. (2015). Analisis kesiapan guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik integratif menyongsong kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462>.
- Lestari, K. P., Putra, D. K. N. S., & Negara, I. G. A. O. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSD Undiksha UPP Denpasar Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13898>.
- Lukum, & Astin. (2015). Evaluasi Program Pembelajaran IPA SMP Menggunakan Model Contenance Stake. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 25–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4552>.
- Mardati, Asih, & Wangit. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Novita, Sukmanasa, & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Nurruwaida. (2019). Daur Hidup Hewan. *Wordpress*, 1(1), 70–75.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.
- Nuzulia, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Papercraft Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v14i1.564>.
- Paramita, D. K., Garminah, & Wibawa, I. M. C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i1.6954>.
- Purnomo, H., & Wilujeng, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indahnya Negeriku Penyempurnaan Buku Guru dan Siswa Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 67–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7697>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v6i2.19470>.
- Putra, A. T., Handarini, D. M., & Ramli, M. (2019). Media Wayang Golek untuk Menumbuhkan Kesadaran Menyelesaikan Konflik secara Konstruktif bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13006>.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, & Mergunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v2i1.3087>.
- Putu, N., Pramita, I., Raga, G., Riastini, P. N., Pendidikan, J., Sekolah, G., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas V Kecamatan Sukadana. *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v2i1.2609>.
- Rani, Ardana, & Negara. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Tradisional Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i3.21676>.
- Rosdiana, Kusmaryatni, & Widiana. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v1i1.826>.
- Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, M. (2016). Gamification: using elements of video games to improve engagement in an undergraduate physics class. *Physics Education*, 51(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/0031-9120/51/5/055007>.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>.

- Saiboon, I. M., MSurg, Nurmaimun, Noriani, Shamsuddin, N. S., & Johar, M. (2021). Effectiveness of Self-Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self-Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 56(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.006>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sedana, Suwatra, & Suranata. (2013). Pengaruh Model CTL Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di Gugus I Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.839>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sujana, D. M. A., Dharsana, I. K., & Jayanta, I. N. L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v6i2.19462>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19492>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Trianawati. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal Tahun Ajaran 2018/2019. *International Journal of Elementary Education*, 4. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24337>.
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 48–59.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11786>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Yendrita, & Syafitri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.
- Zulmaharni. (2016). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPA melalui Model Examples Non Examples di SDN 18 Sungai Limau. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/150%>.