



Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air

I Gusti Ayu Putu Unik Indrayani^{1*}, I Gede Astawan², Made Sumantri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 09, 2021

Revised May 15, 2021

Accepted June 28, 2021

Available online July 25, 2021

Kata Kunci:

Audio Visual, Nilai Karakter, IPA

Keywords:

Audio visual, Character Value, IPA



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa dan mengajar dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter pada materi siklus air kelas V Sekolah Dasar yang valid. Pengembangan media dalam penelitian ini berpedoman pada prosedur 4D yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek uji coba pada penelitian terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan desain, 2 orang praktisi, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan dan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuisisioner dan instrumen *rating scale* dengan skala 4. Data dianalisis dengan rumus *Mean* untuk mendapatkan rata-rata skor. Hasil penelitian ini yaitu hasil uji dari ahli isi mata pelajaran media yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik, hasil uji dari ahli desain pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik, hasil uji dari ahli media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik, dan hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil juga mendapatkan ka sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media audio visual berorientasi nilai karakter dapat digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri.

ABSTRACT

Learning activities have not been carried out optimally. The learning media used is only fixed on one source of textbooks, so students have difficulty understanding the material. In addition, teachers tend to only give assignments to students and teach with the lecture method. This study aims to develop a valid character value-oriented audio-visual learning media on the water cycle material for grade V elementary school. The development of the media in this study is guided by the 4D procedure which consists of several stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. The trial subjects in the study consisted of 2 material experts, 2 media and design experts, 2 practitioners, 3 students for individual trials and 6 students for small group trials. The data collection method in this study used a questionnaire method and a rating scale instrument with a scale of 4. The data were analyzed by the Mean formula to obtain the average score. The results of this study are the test results from the content experts of the developed media subjects get the very good category, the test results from the learning design experts get the very good category, the test results from the learning media experts get the very good category, and the results of individual and small group trials also get you very well. It can be concluded that the character value-oriented audio-visual learning media is feasible to use in learning. The implication of this research is that character value-oriented audio-visual media can be used by students in independent learning.

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Materi IPA di Sekolah Dasar (SD) pada dasarnya merupakan generalisasi dari fenomena alam yang disajikan dalam bentuk teori (Anjelina Putri et al., 2018; Kusumawati, 2016; Zainudin & Wijayanti, 2021). Mempelajari IPA erat kaitanya dengan manusia, hewan, tumbuhan, dan gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar

kehidupan (Andriyani & Suniasih, 2021; Anjelina Putri et al., 2018; Carlucy et al., 2018). Oleh karena itu proses Pembelajaran IPA harus menyenangkan, berpusat pada siswa dan bermakna bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya (Rubini et al., 2018; Saripudin et al., 2018). Hal tersebut dapat tercapai dengan baik apabila proses pembelajaran IPA menggunakan berbagai media pembelajaran. Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA di sekolah dasar, proses pembelajaran agar melibatkan keaktifan siswa membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa (Pratama et al., 2019; Wahyugi & Fatmariza, 2021). Selain itu media pembelajaran juga harus dikembangkan dengan berbagai inovasi mengikuti perkembangan IPTEK (Manuaba, 2017; Kuswanto & Walusfa, 2017; Putri, 2017). Kenyataan di lapangan, kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan apa yang diharapkan (Aprilla, 2020). Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa dan mengajar dengan metode ceramah (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Pembelajaran yang hanya menggunakan metode penugasan dan pembelajaran terpusat pada guru membuat siswa menjadi kurang aktif dalam belajar (Pertiwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017). Hal ini didukung hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD SDN 3 Terunyan terdapat masalah-masalah yang dihadapi yaitu penyampaian materi ke siswa hanya dengan menggunakan foto materi yang dikirimkan ke grup *Whatsapp* kelas, para guru hanya mengambil materi dari *youtube* untuk mempermudah dalam penyampaian materi, pemberian media yang kurang inovatif dan tidak menanamkan nilai karakter siswa. Jika masalah tersebut dibiarkan maka perlu dibuat suatu alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran daring.

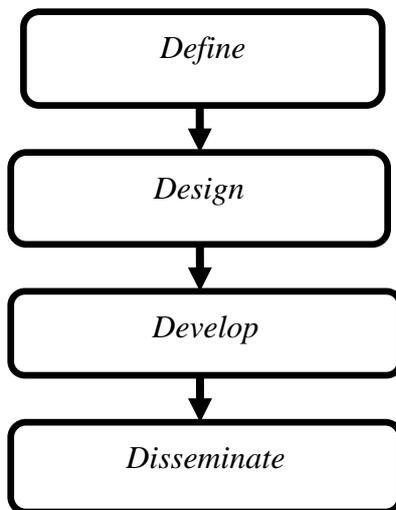
Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Diputra, 2016). Salah satu media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar adalah video pembelajaran. video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Heo & Toomey, 2020; Tegeh et al., 2019; Yusnia, 2019). Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Andriyani & Suniasih, 2021; Soucy et al., 2016; Taqiya et al., 2019). Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa yaitu video audio visual. Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran berupa video, yang dapat menyampaikan pesan dan informasi melalui pesan verbal dan nonverbal (Muhtarom, 2017). Media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan menampilkan informasi, pengalaman dan pengetahuan baru (Yuanta, 2017). Media video audio visual dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik (Isdayanti, 2020). Pandemi COVID-19 menuntut siswa untuk tetap menerapkan sikap yang baik di kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu media pembelajaran video audio visual berbasis nilai karakter dikembangkan. Adanya video ini diharapkan siswa dapat mengamalkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran video audio visual layak digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar (Ahmadi et al., 2017; Isdayanti, 2020; Yuanta, 2017). Kelebihan media ini yaitu penggunaan kata dan gambar disajikan bersama, siswa akan lebih tertarik belajar dengan animasi dan suara, dan media yang disajikan dengan sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Chang et al., 2020; Indriyani & Putra, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga layak diterapkan (Novita & Pratama, 2019; Sudiarta & Sandra, 2016; Yuniarni et al., 2020). Kelemahan media audio visual yang dikembangkan sebelumnya yaitu video memiliki durasi yang Panjang sehingga fokus siswa dalam belajar menjadi berkurang. Selain itu pada media audio visual lebih cenderung menggunakan teks sehingga kurang menarik. Saat ini media *audio visual* berbasis nilai karakter pada pembelajaran IPA belum pernah dikembangkan sebelumnya. Selain itu, belum adanya kajian mendalam tentang pengembangan media pembelajaran video audio visual berbasis nilai karakter pada pembelajaran IPA di sekolah dasar Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video audio visual berbasis nilai karakter pada pembelajaran IPA untuk memudahkan siswa dalam memahami materi selama pembelajaran daring. Melalui media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam secara mandiri. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model yang dijadikan acuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model 4-D yang meliputi tahap terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini sangat mudah untuk dipahami, memiliki alur yang sistematis, dan begitu jelas. Subjek pada penelitian ini yaitu 2 orang ahli materi, 2

orang ahli media dan desain, 2 orang praktisi, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan dan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuesioner. Metode kuesioner dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu kuesioner. Adapun rancangan model pengembangan pada gambar 1 dan kisi-kisi instrumen pengumpulan data untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada tabel 1, 2, dan 3.



Gambar 1. Rancangan Pengembangan

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kualitas Materi	a. Ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai b. Kelengkapan materi c. Keruntutan materi	1,2,3,4	4
2	Kemanfaatan materi	d. Kemanfaatan materi e. Kualitas memotivasi	5,6,7,8,9,10	6
Jumlah				10

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kualitas media	a. Kualitas video yang ditampilkan b. Kemudahan penggunaan c. Kejelasan visual video tutorial d. Kejelasan suara e. Kejelasan teks/keterbacaan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11	11
2	Penggunaan bahasa	a. Kualitas penggunaan bahasa b. Kesesuaian penempatan kalimat c. Ketepatan pengaturan objek	12,13,14,15,16,17,18	7
3	Layout media	a. Penyajian video b. Tata letak	19,20,21,22,23,24,25	7
Jumlah				25

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan/kompetensi	a. Rumusan tujuan pembelajaran b. Kejelasan rumusan kompetensi dasar c. Kejelasan rumusan indikator	1,2,3	3
2	Karakteristik siswa	a. Penyajian materi b. Penggunaan kalimat c. Kesesuaian penggunaan bahasa d. Kesesuaian video pembelajaran	4,5,6,7,8	5
3	Metode	a. Ketetapan strategi belajar b. Sistematis sajian c. Pemberian contoh d. Penyajian video pembelajaran	9,10,11,12,13,14,15	7
Jumlah				15

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	a) Kemenarikan tampilan b) Kejelasan video; gambar, teks, dan suara	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2	Pengoperasian	a) Kemudahan memilih tutorial yang akan diikuti b) Kemudahan pengoperasian	9,10,11,	3
3	Kemanfaatan	a. Mempermudah dalam pembelajaran b. Kejelasan kompetensi yang akan dicapai	12,13,14,15	4
Jumlah				15

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Materi	a. Kejelasan materi b. Kalimat yang digunakan	1,2	2
2	Aspek Media	a. Kesesuaian pemilihan gambar b. Kejelasan gambar c. Kemenarikan warna, gambar, dan animasi d. Kejelasan suara e. Kesesuaian <i>background</i> f. Pemilihan jenis teks g. Ketetapan ukuran teks h. Kemenarikan media	3,4,5,6,7,8,9,10,11	9
3	Kebermanfaatan	a. Materi yang disajikan b. Menumbuhkan minat siswa c. Memberikan fokus perhatian	12,13,14,15	4
Jumlah				15

Suatu instrumen dapat dikatakan baik apabila memenuhi syarat validitas isi. Instrumen yang disusun agar dapat dikatakan valid, maka dapat dilakukan uji validitas isi oleh beberapa ahli (*judges*) yang sudah menguasai variabel yang sedang diteliti. Uji validitas instrument ini dilakukan dengan menggunakan rumus Gregory. Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan dalam mengolah hasil *review*, saran, masukan yang dilakukan oleh ahli atau *judges* terhadap

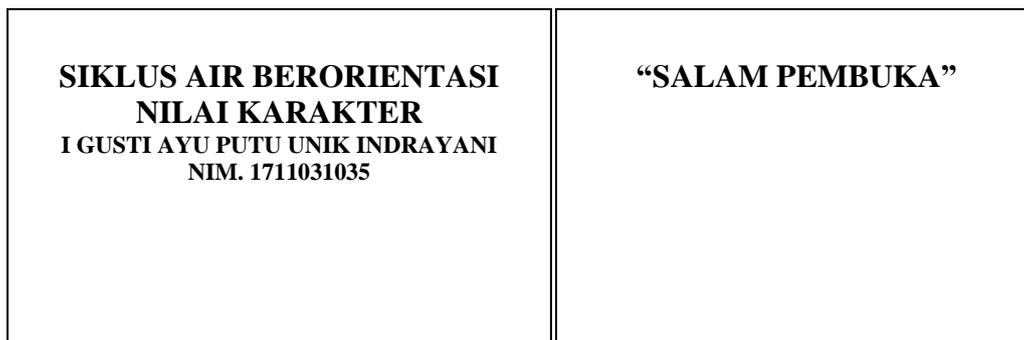
media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari pemberian lembar penilaian instrumen media pembelajaran yang dikembangkan kepada ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli muatan IPA dan guru. Dalam pengambilan keputusan mengenai pengembangan media digunakan acuan konversi skala lima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

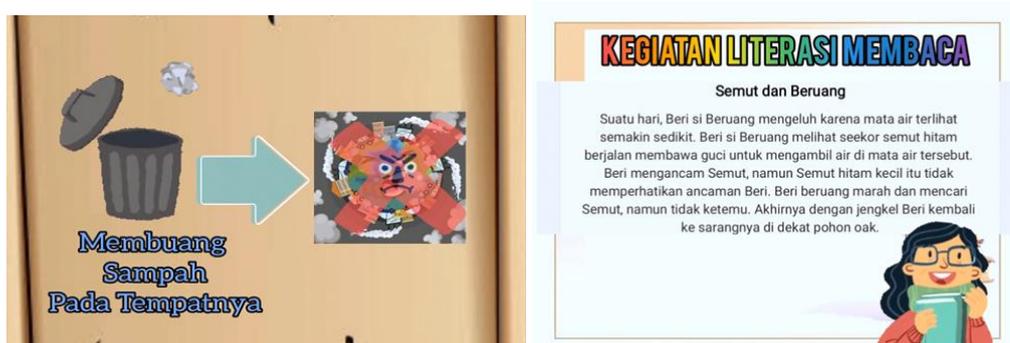
Hasil

Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *video audio visual berbasis nilai karakter pada pembelajaran IPA* telah dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D meliputi pendefinisian (*Define*), merancang (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*). Tahap pertama yang dilakukan yaitu pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum dan media. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Terunyan masih rendah. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton. Selain itu, nilai karakter pada saat pembelajaran berlangsung kurang ditanamkan oleh guru seperti nilai karakter religius, nilai karakter gemar membaca, nilai karakter peduli lingkungan dan masih banyak lagi. Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran didapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih kurang, media yang ada hanya sebatas media gambar saja. Kurangnya kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. maka dari itu, pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar.

Tahap Kedua yaitu desain. Pada tahapan ini dimulai dari melakukan dengan menyusun instrumen penilaian media dan rancang bangun pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter. Media yang dirancang merupakan sebuah media pembelajaran audio visual yang membahas materi tentang siklus air yang berorientasi nilai karakter. Media pembelajaran ini diperuntukkan kepada siswa kelas V SD. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Filmora* dengan durasi 10-15 menit. Selanjutnya *storyboard* berisi tahapan alur rancangan membuat rancangan video audio vial berorientasi nilai karakter yang terdiri dari *opening*, inti dan *closing*. Media pembelajaran video audio visual dirancang memiliki resolusi sebesar 720p, dengan rasio 4:3 terdapat 2 jenis musik latar yang digunakan dalam video tersebut yaitu musik semangat dan musik lembut agar media audio visual dapat menarik perhatian siswa. terdapat satu *talent* dalam media pembelajaran ini dengan mengisi suara sebagai narator pada media video pembelajaran audio visual ini. Selanjutnya rancangan konsep media dibuat ke dalam bentuk *Storyboard*. *Storyboard* dibuat guna menampilkan secara visual media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter pada materi siklus air. Hasil rancangan media yang sudah siap ditunjukkan pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Rancangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter



Gambar 2. Rancangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter

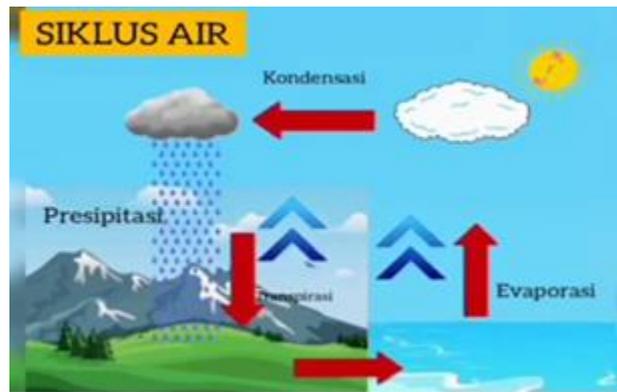
Pelaksanaan tahap pengembangan (*development*) pada penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan produk yang sesungguhnya sesuai dengan naskah dan *stroyboard* yang telah dibuat. Selanjutnya, dilakukan penelitian terhadap produk tersebut oleh para ahli dan praktisi untuk mengetahui validitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan serta memperoleh saran dan komentar, sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap media agar menjadi media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba perorangan serta kelompok kecil disajikan pada tabel 7. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor uji validitas pada Tabel 7 diperoleh hasil bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari segi materi secara keseluruhan yaitu 3,85 dengan kualifikasi sangat baik. Hasil perhitungan rata-rata skor uji validitas dari segi media secara keseluruhan yaitu 3,79 dengan kualifikasi sangat baik. Dilihat dari rata-rata skor dari segi ahli dinyatakan media pembelajaran ada pada kualifikasi sangat baik dengan skor 3,84. Sementara itu, dari segi praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter ada pada kualifikasi sangat baik dengan rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,90. Sedangkan rata-rata keseluruhan hasil uji coba perorangan mencapai skor 3,86 dengan kualifikasi sangat baik. Dan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh rata-rata 3,81 sehingga media pembelajaran audio visual yang berorientasi nilai karakter berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran audio visual yang berorientasi nilai karakter pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik. Tahap keempat yaitu penyebaran (*Disseminate*, tahap ini dilakukan dengan bantuan penyebaran video melalui youtube. Hal ini dilakukan karna pandemi Covid-19 sekolah masih melaksanakan pembelajaran daring. Adapun saran yang diberikan oleh para ahli dan uji coba perorangan disajikan pada tabel 8. Berdasarkan hasil masukan yang diberikan oleh para ahli dan subjek uji coba perorangan, maka dilakukan revisi produk demi menyempurnakan produk yang dikembangkan agar lebih berkualitas. Adapun hasil revisi yang dilakukan disajikan pada gambar 3.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Coba Video	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	3,85	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	3,84	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	3,79	Sangat Baik
4.	Uji Praktisi Media Pembelajaran	3,90	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	3,86	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	3,81	Sangat Baik

Tabel 8. Masukan dan Saran dari pada Ahli dan Uji coba perorangan

No.	Subjek Uji Coba Video	Masukan dan Saran
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media agar lebih banyak ditambahkan ilustrasi gambar agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan 2. Berikan tanda atau tulisan cetak tebal pada setiap konsep penting dan masukan lainnya yaitu pada logo undiksha gunakan yang tidak ada <i>background</i> putih berbentuk persegi
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media agar lebih banyak ditambahkan ilustrasi gambar agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan 2. Berikan tanda atau tulisan cetak tebal pada setiap konsep penting dan masukan lainnya yaitu pada logo undiksha gunakan yang tidak ada <i>background</i> putih berbentuk persegi. 3. Ada teks tujuan pembelajaran warna yang digunakan terlalu kontras, sebaiknya hindari warna pink atau merah, agar terlihat lebih menarik lebih baik menggunakan warna yang polos 4. Gunakan desain teks yang sederhana yang mudah dibaca seperti arial, <i>times new roman</i>



Gambar 3. Hasil Revisi Media Video Audio Visual Berbasis Nilai Karakter

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media video audio visual berbasis nilai karakter mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media video audio visual berbasis nilai karakter ini wajib dikembangkan karena media pembelajaran video ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, media ini juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Media video audio visual berbasis nilai karakter mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. **Pertama**, media audio visual yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter sudah layak digunakan dari segi aspek penyajian materi, menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dapat memotivasi, dan kejelasan suara. Media yang dikembangkan menjadikan materi pembelajaran dengan kreatif sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar (Knoop-van Campen et al., 2020; Yuniarni et al., 2020). Selain itu, dari aspek ketepatan, kejelasan metode, minat/perhatian, dan memberikan dampak bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa (Asnur & Ambiyar, 2018; Kurniawan et al., 2017; Tegeh et al., 2019). Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya berasal dari luar seperti penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaat penggunaan media pembelajaran video dalam pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi sehingga proses pembelajaran lancar dan hasil belajar meningkat (Yudha et al., 2017). **Kedua**, media video audio visual berbasis nilai karakter pada aspek kualitas visual, kejelasan suara, kesesuaian penyajian video, dan penggunaan ide kreativitas sangat baik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan pada video. Selain itu materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan ketersediaan contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Gunawan et al., 2017; Muskania et al., 2019; Taqiya et al., 2019). Kelebihan media video dapat digunakan dalam menyampaikan atau memperjelas pesan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami dan menerima informasi yang memuat dalam media (Purwanti, 2015; Utari, 2016). **Ketiga**, media video audio visual berbasis nilai karakter yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui video siswa dapat meningkatkan antusiasme dan nilai karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dan komponen gambar, warna dan gerak (Najib, 2016; Rose et al., 2016; Wuryanti, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen dapat menarik minat belajar dan menambah pengalaman belajar pada siswa lebih bermakna.

Temuan penelitian sebelumnya mengenai video pembelajaran juga menyatakan bahwa video dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Fadillah & Bilda, 2019). Media pembelajaran video audio visual layak digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar (Ahmadi et al., 2017; Isdayanti, 2020; Yuanta, 2017). Kelebihan media ini yaitu penggunaan kata dan gambar disajikan bersama, siswa akan lebih tertarik belajar dengan animasi dan suara, dan media yang disajikan dengan sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Chang et al., 2020; Indriyani & Putra, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga layak diterapkan (Novita & Pratama, 2019; Sudiarta & Sandra, 2016; Yuniarni et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media video ini memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, namun media video ini hanya mengembangkan pada satu topik pembelajaran yaitu materi

siklus air. selain itu, media ini hanya dikembangkan sampai tahap validasi, tahap penyebaran (*Dessiminate*) dilaksanakan namun hanya melalui youtube, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, finansial dan sumber daya. Maka diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menyebarkan kepada respon yang lebih banyak. Adanya media pembelajaran media video audio visual berbasis nilai karakter dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran muatan IPA khususnya pada topik siklus air. Selain itu, adanya media ini dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil penilaian dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter pada materi siklus air layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPA khususnya pada topik siklus air. Diharapkan dengan adanya media ini dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37-47. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 23(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>.
- Aprilla. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2).
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.
- Carlucy, Suadnyana, & Negara. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 23(2), 162-169. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16416>.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2). <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project-based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Indriyani, I., & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3). <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3008>.
- 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. <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.
- Knoop-van Campen, C. A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers and Education*, 150(February), 103858. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858>.
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179-188. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i2.20374>.
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal*

- Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 263–271. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJ CET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Manuaba, I. B. S. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Ips. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11000>.
- Muhtarom. (2017). Penerapan Media Audio Visual Macromedia Flash Dan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Widyagogik, Vol 4*(No 2), 145–154.
- 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/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Najib, D. A. dan E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal PGMI*, 2(1), 19–28. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1063>.
- Novita, S., & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>.
- Pratama, M. R. F., Mulyani, E., & Suratno, S. (2019). Molecular Docking Study of Akar Kuning (*Arcangelisia flava*) Secondary Metabolites as Src Inhibitor. *Indonesian Journal of Cancer Chemoprevention*, 10(3), 122. <https://doi.org/10.14499/indonesianjancanchemoprev10iss3pp122-130>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>.
- 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/10.1088/0031-9120/51/5/055007>.
- Rubini, B., Permanasari, A., & Yuningsih, W. (2018). Learning Multimedia Based on Science Literacy on the Lightning Theme. *Journal of Science Learning and Research*, 4(2), 89–104. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i2.3926>.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Saripudin, E., Sari, I., & Mukhtar, M. (2018). Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School. , 4 (1), *Journal of Science Research and Learning*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i1.3316>.
- Soucy, J. N., Owens, V. A. M., Hadjistavropoulos, H. D., Dirkse, D. A., & Dear, B. F. (2016). Educating patients about Internet-delivered cognitive behaviour therapy: Perceptions among treatment seekers and non-treatment seekers before and after viewing an educational video. *Internet Interventions*, 6, 57–63. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.09.003>.
- Sudiarta, I. G. P., & Sandra, I. (2016). Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19492>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- 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. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Engembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 3(3), 791–800. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439/pdf>.
- 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. <http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v5i2.11786>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59–70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>.
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction DI SMP Negeri 5 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 19–27. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20198>.
- Yuniarni, Sari, & Atiq. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.
- Zainudin, & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika pada masa pandemi covid-19 berbasis keterampilan berpikir. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v3i1.1852>.