

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATERI GAYA DAN PESAWAT SEDERHANA KELAS IV SDN GREGES 129 SURABAYA

<sup>1</sup>Gerremy AF, <sup>2</sup>Friendha Y, <sup>3</sup>Jarmani

<sup>1,2,3</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur  
*penulis.gerinadry@email.com*

**Abstract.** *In accordance with the problems that have been formulated, the purpose of this study is to determine whether audio-visual media are feasible. with simple styles and planes for SDN Greges 129; and b. the effectiveness of audio-visual media with style materials and simple planes for SDN Greges 129. Both Research and Development (R&D) methods will be used in the research. The ADDIE model which represents Examination, Plan, Improvement, Assessment is used in this innovative work. Products are developed and tested using research and development methods. There are 5 phases that must be completed in the research technique Analysis, Design, Development, and Implementation. Cover material can be described as open. developed does not require updating based on how field trials were evaluated. Notwithstanding, the responses and thoughts got from early field respondents will be acknowledged and expected so that the next item is far superior.*

**Keywords:** *Science, Audio Visual, Style, Simple Plane, AudioVisual*

**Abstrak.** Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media audio visual dengan materi gaya dan pesawat sederhana untuk SDN Greges 129; dan keefektifan media audio visual dengan materi gaya dan pesawat sederhana untuk SDN Greges 129. Metode *Research and Development* (R&D) akan dipakai dalam penelitian. Model ADDIE mewakili Examination, Plan, Improvement, Assessment digunakan dalam karya inovatif ini. Produk yang dikembangkan akan diuji dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Ada 5 fase yang harus diselesaikan dalam teknik penelitian Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Materi bagian penutup dapat digambarkan sebagai produk yang dikembangkan sehingga tidak memerlukan pemutakhiran berdasarkan hasil evaluasi uji coba lapangan. Namun, reaksi dan ide yang didapat dari responden awal lapangan akan diakui dan diharapkan sehingga item berikutnya jauh lebih unggul.

**Kata kunci:** IPA, Pesawat Sederhana, Gaya, AudioVisual

### LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan saat ini memasuki era baru, berkat kemajuan teknologi yang semakin canggih yang membuat pendidikan terus berkembang di Indonesia. Setelah itu, jika pendidikan dimaknai dalam arti yang sangat luas dan hakikatnya merupakan hal yang terpenting atau terpenting yang dilakukan manusia untuk mengembangkan akal dan budi pekerti, memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan juga bisa menjadi suatu kegiatan belajar mengajar dengan mengaitkan hubungan interaksi antara siswa

dan guru dalam membantu meningkatkan keahlian siswa baik melalui pendidikan non-akademis dan akademis. Sementara itu, ada juga perubahan dalam kurikulum pendidikan dan sekolah berusaha untuk memperbarui sistem dan kebijakan pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif berpikir kritis dan ilmiah dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013, guru dan siswa tidak lagi fokus pada guru atau *Teacher Center* sebaliknya mereka fokus pada siswa atau *Student Center*. (Mutia, dkk, 2018). Seperti guru, dalam melengkapi memajukan dengan melibatkan media sebagai alat bantu dalam pendampingan PBM dengan menjadikan media pembelajaran sebagai hal yang utama dalam pelatihan (Sabilla, dkk, 2020).

Menurut Novika (2021) suatu sistem yang menyajikan video hasil rekaman komputer pada siswa tidak hanya melihat dan mendengar audio dan video, tetapi mereka juga secara aktif memperhatikan dan menanggapi dengan cara yang mempengaruhi seberapa cepat dan efektif presentasi, juga dikenal sebagai media pembelajaran interaktif atau video interaktif yang dibutuhkan oleh pendidikan. Menurut Hermawan (dalam Syafina, (2022) media audio visual didefinisikan sebagai bahan ajar modern dan kontemporer, yang dihubungkan atau dikaitkan dengan hal-hal yang dapat dilihat atau didengar. Menurut Syaiful, dkk (2020) media audio visual mengacu pada kombinasi alat yang dapat digunakan untuk memproyeksi citra media gambar bergerak dan citra media audio visual. Menurut Ayu (2014) media audio visual merupakan teknologi komunikasi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. (Suparyanto & Rosad, 2020).

Dengan mengacu pada definisi IPA, kita dapat menyimpulkan bahwa hakikat IPA terdiri atas empat komponen, yaitu: Kesatu sikap, IPA membangkitkan minat seseorang pada benda, fenomena alam, makhluk hidup, dan hubungan di antara mereka. Bagian ini berisi masalah-masalah yang melekat dalam sains yang dapat diatasi dengan metodologi sederhana. Kedua metode ilmiah, memungkinkan untuk melakukan prosedur metodis menggunakan salah satu dari proses ini, yaitu bagaimana para ilmuwan memecahkan masalah tercakup dalam bagian ini. termasuk mengembangkan hipotesis, merancang eksperimen, mengevaluasi, mengukur, dan menarik kesimpulan. Ketiga Fakta, prinsip, dan teori merupakan tiga produk yang dihasilkan oleh IPA. (Nur, 2014).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Greges 129 pada 11 November 2022, bahwa masih belum maksimal karena masih banyak permasalahan diantaranya adalah: rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPA, sarana dan prasarana pembelajaran IPA yang jumlahnya terbatas seperti guru mengajar hanya menggunakan buku paket IPA dan bahan ajar yang belum tersedia untuk memenuhi kebutuhan siswa seperti hanya ada beberapa guru dan siswa yang mempunyai laptop, proyektor yang tersedia hanya satu dan tidak terdapat LCD di kelas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka akan dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Materi Gaya dan Pesawat Sederhana Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SDN Greges 129 Surabaya”

## **KAJIAN TEORITIS**

### **2.1 Media Audio Visual**

Dalam arti harafiahnya, media merujuk pada orang yang bertindak sebagai perantara antara sumber pesan dengan penerima. Bentuk jamak dari kata "medium", media, berasal dari bahasa latin. Setelah itu media audio memiliki keterkaitan dengan indra pendengaran, sehingga pesan yang disampaikan kemudian dituangkan ke dalam lambang-lambang pendengaran secara verbal dan non verbal (Syafrizal, 2016).

#### **2.1.1 Media Audio Visual Dalam Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran tersebut terdapat ketidakjelasan materi yang diberikan oleh guru, maka guru harus bijaksana dalam kegiatan belajar mengajar tersebut dengan cara menghadirkan media audio visual sebagai perantara agar siswa tidak mudah bosan. (Fatkhan, 2017).

#### **2.1.2 Karakteristik Audio Visual**

Menurut Arsadi (2022) ada perbedaan antara koran atau majalah dengan media audio visual yang mempunyai ciri tersendiri yaitu menyebarkan informasi yang berasal dari suara atau penguat suara. Dapat dilihat bahwa ada beberapa karakteristik audio visual, antara lain:

- a. penyajian presentasi bersifat linier;
- b. ditampilkan dalam bentuk animasi atau visual yang dinamis;
- c. dikembangkan sesuai dengan prinsip behavioristik dan psikologi mental;

### **2.1.3 Manfaat Audio Visual**

Menurut Teni (2018) manfaat yang dapat dicapai dengan memanfaatkan media audio visual melalui segala bentuk kegiatan, sebagai berikut:

#### **a. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu**

Dalam media audio visual dapat menimbulkan ketertarikan karena bentuknya yang menarik secara visual disertai dengan suara. Dengan demikian dapat membuat minat serta motivasi belajar peserta didik meningkat.

#### **b. Tidak Membosankan**

Seperti diketahui dari pengertian audio visual, khususnya gabungan antara media audio dan visual. Jadi siswa dapat membangkitkan semangat belajar, interaksi langsung antar siswa, sumber belajar, menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi bahan ajar.

### **2.1.4 Tujuan Media Audio Visual**

Menurut Nurfadhillah, dkk (2021) media audio visual memiliki beberapa tujuan yang dapat menunjang pembelajaran diantaranya:

- a. untuk mengajarkan pengetahuan tentang prinsip dan hukum tertentu;
- b. untuk transmisi materi informasi yang paling efektif;
- b. menunjukkan contoh perilaku yang berkaitan interaksi siswa;
- c. menunjukkan contoh perilaku yang berkaitan interaksi siswa;

### **2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Menurut Parta (2022) media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

### **a. Kelebihan Media Audio Visual**

Terdapat beberapa kelebihan media audio visual, antara lain:

- 1) kombinasi teks dan gambar pada halaman cetak dapat menambah daya tarik dan menyederhanakan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk lisan dan visual; dan
- 2) memberi siswa pengalaman dunia nyata dan kesempatan untuk mengembangkan kegiatan mereka sendiri; dan

### **b. Kekurangan Media Audio Visual**

Adapun kekurangan media audio visual, antara lain:

- 1) kecepatan perekaman dan pengaturan trek yang berbeda sehingga sulit untuk memutar ulang rekaman direkam pada perekam lain;
- 2) video atau film yang tersedia selalu dibutuhkan sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan, selama tidak ada video atau film yang dijadwalkan dan dibuat secara khusus untuk kebutuhan siswa;

## **2.2 Gaya**

Menurut Ardhina (2021) beberapa macam gaya beserta penjelasannya, sebagai berikut:

### **2.2.1 Gaya Gravitasi**

Gaya gravitasi merupakan gerak jatuhnya benda yang disebabkan karena adanya gaya gravitasi bumi.

### **2.2.2 Gaya Gesek**

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan ketika dua benda bersentuhan satu sama lain. Ada dua perbedaan dalam gaya gesek, yaitu: gesekan yang terjadi diantara permukaan kasar dan halus, gesekan semakin kasar bendanya akan semakin besar kekuatan yang terjadi

### **2.2.3 Gaya Magnet**

Berdasarkan mudah tidaknya benda ditarik oleh magnet, ada dua jenis gaya magnet yaitu: bahan yang terbuat dari besi atau baja dapat ditarik oleh

magnet, sedangkan bahan yang terbuat dari kayu dan plastik tidak dapat ditarik

## **2.3 Pesawat Sederhana**

Menurut Trisna (2021) terdapat empat jenis pesawat sederhana, antara lain :

### **2.3.1. Pengungkit (tuas)**

Tuas adalah pesawat sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penutup dasar kaleng dibuka dengan sendok. Sendok itu berisi tuas. Gaya yang mendorong sendok disebut gaya. Tutup kaleng yang ingin anda angkat disebut beban.

### **2.3.2 Bidang Miring**

Bidang miring adalah bidang datar yang diposisikan secara diagonal untuk membentuk sudut tertentu dan mengurangi gaya, misalnya : baji, baut, sekrup, dan tangga. (Nani, 2022).

### **2.3.3 Katrol**

Katrol merupakan alat dengan sumbu berputar, mirip dengan roda. Penggunaan katrol dengan rantai atau tali. Biasanya digunakan banyak orang untuk menarik tali yang diikat di ember.. (Nani, 2022).

### **2.3.4 Roda dan Poros**

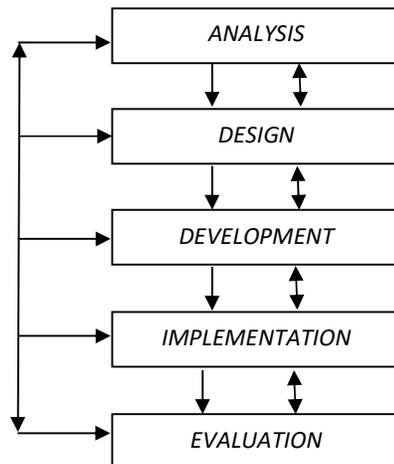
Roda dan poros adalah pesawat sederhana yang terdiri dari dua buah silinder yang dihubungkan oleh berbagai jari-jari dipusatnya dan biasa dijumpai atau digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (Seráfica , 2022).

## **2.4 Pengertian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang berikutnya karena pengetahuan awal siswa sangat besar pengaruhnya terhadap minat dan kecenderungan siswa untuk mempunyai pengetahuan, ide, dan konsep berbasis pengalaman terorganisir tentang lingkungan alam. (Noer, dkk, 2022).

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze Design Development Implementation Evaluation* (Rachmadani, dkk, 2022). Menurut Yuanta & Larasati (2022) terdapat 5 tahapan yang perlu dilakukan dalam metode penelitian ADDIE, sebagai berikut:



### 3.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023 di SDN Greges 129, di kelas IV dengan siswa sebanyak 23 orang, JL.Tambak Pokak Gg. Lebar, Tambak Sarioso Kec. Asemrowo, Kabupaten Jawa Timur, Surabaya. Subjek penelitiannya adalah media pembelajaran audio visual dengan metode *Research and Development* mata pelajaran IPA materi gaya dan pesawat sederhana (Pangestika, dkk 2018).

### 3.2 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data berbentuk angket dan tes. Pertama, Angket penelitian ini adalah angket analisis kebutuhan siswa, angket hasil uji coba media audio visual oleh siswa. dan angket respon siswa setelah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran dengan berpedoman pada kisi-kisi ahli media, materi dan audiens. Kedua, tes dapat berupa pre-test dan post-test.

### 3.3 Teknik Pengolahan Data

Statistik Deskriptif merupakan metode yang berhubungan dengan pengolahan data atau penyajian data untuk mendapatkan informasi yang hanya dilakukan merangkum data dengan menggunakan rumus-rumus statistik deskriptif.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Deni (2022) teknik dalam analisis data, sebagai berikut:

- a. tabulasi data diperoleh dari beberapa validator terdiri dari komponen, sub komponen setiap item penilaian dalam instrumen; dan
- b. menghitung rata-rata kemudian dijumlahkan dari setiap aspek.

Mengubah nilai rata-rata untuk dijadikan kriteria berikut ini:

Category	Presentage	Tingkat Validitas
A = 4	80% - 100%	Sangat Layak/Valid
B = 3	60% - 79%	Layak/Valid
C = 2	50% - 59%	Kurang Layak/Valid
D = 1	0% - 49%	Tidak Layak/ Valid

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Buku Ajar (Yuanta & Larasati, 2022)

Teknik analisis menentukan respon dari jawaban mahasiswa adalah seperti di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber: (Yuanta & Larasati, 2022)

Keterangan:

- P = Persentase skor jawaban responden
- $\sum x_i$  = Skor total jawaban jika seluruh responden menjawab semua
- $\sum x$  = Jumlah jawaban tiap responden dari tiap item
- 100% = Bilangan konstan

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil pretes dan postes berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum d}{\sum X} \times 100\%$$

Sumber: (Yuanta & Larasati, 2022)

Keterangan:

- $\sum d$  = Tes jumlah perbedaan hasil belajar
- $\sum X$  = Jumlah tes hasil belajar (skor setelah menggunakan media)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media audio visual materi gaya dan pesawat sederhana mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bagi siswa kelas IV SDN Greges 129 Surabaya.

### 4.2 Lembar Validasi

Lembar ini digunakan untuk mengetahui kelayakan saat menggunakan media audio visual gaya dan pesawat sederhana. Berikut ini lembar validasi ahli materi

**Tabel 4.2 Lembar Validasi Materi**

No	Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Ket
		X	X <sub>i</sub>		
1.	Penggunaan media audio visual dapat membantu menjelaskan materi	3	4	80	Layak
2.	Media audio visual menarik sebagai sarana belajar dikelas	3	4	80	Layak
3.	Penggunaan media audio visual menambah motivasi siswa untuk belajar dikelas	4	4	100	Sangat Layak
4.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	3	4	80	Layak

5.	Media audio visual memadai untuk digunakan dalam pembelajaran materi gaya dan pesawat sederhana	4	4	80	Sangat Layak
6.	Materi pada media audio visual berkaitan dengan sub tema yang dijelaskan	4	4	100	Sangat Layak
7.	Informasi yang disajikan terbaca dengan jelas	4	4	100	Sangat layak
8.	Gambar, suara, dan video jelas	4	4	100	Sangat layak
9.	Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	3	4	80	Layak
10.	Warna tulisan terbaca dengan jelas	4	4	100	Sangat layak
<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>36</b>	<b>40</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Layak</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$p = 0,9 \Rightarrow 90\%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor jawaban responden
- $\sum x$  = Jumlah jawaban tiap responden dari tiap item
- $\sum x_i$  = Skor total jawaban jika seluruh responden menjawab semua
- 100% = Bilangan konstan

Jumlah keseluruhan observasi yang dilakukan ahli materi adalah 90%, seperti yang ditunjukkan dari hasil perhitungan di atas. Nilai ini tergolong dalam kriteria sangat layak jika disamakan dengan tabel kriteria kelayakan.

**Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Buku Ajar**

Category	Presentage	Tingkat Validitas
A = 4	80% - 100%	Sangat Layak/Valid
B = 3	60% - 79%	Layak/Valid
C = 2	50% - 59%	Kurang Layak/Valid
D = 1	0% - 49%	Tidak Layak/ Valid

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar**

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Henry Agus Kusmawati, S.Pd	Penyampaian materi sudah bagus dan sesuai dengan media yang digunakan, kedepannya lebih ditingkatkan lagi

Berikut ini merupakan respon validasi ahli media :

**Tabel 4.5 Lembar Validasi Media**

No	Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Ket
		X	X <sub>i</sub>		
1.	Media ini sederhana dan mudah digunakan siswa	4	4	100	Layak
2.	Penggunaan media sudah praktis dan memadai	4	4	80	Layak
3.	Bahasa yang digunakan di media sudah jelas	3	4	80	Sangat Layak
4.	Durasi video mencakup semua materi	4	4	100	Layak
5.	Proporsi gambar dan teks sudah sesuai	3	4	80	Sangat Layak

6.	Informasi yang disajikan terbaca dengan jelas	4	4	100	Sangat Layak
7.	Urutan gambar dan teks saling berkaitan	4	4	100	Sangat Layak
8.	Gambar, suara, dan video jelas	4	4	100	Sangat Layak
9.	Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	3	4	80	Layak
10.	Warna di tulisan terbaca dengan jelas	4	4	100	Sangat layak
<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>37</b>	<b>40</b>	<b>92,5</b>	<b>Sangat Layak</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$p = 0,925 \Rightarrow 92,5\%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor jawaban responden
- $\sum x$  = Jumlah jawaban tiap responden dari tiap item
- $\sum x_i$  = Skor total jawaban jika seluruh responden menjawab semua
- 100% = Bilangan konstan

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, persepsi yang dibuat para ahli materi secara menyeluruh mencapai 90%. Nilai ini tergolong dalam kriteria sangat layak jika disamakan dengan tabel kriteria kelayakan buku ajar.

**Tabel 4.6 Kriteria Kelayakan Buku Ajar**

Category	Presentage	Tingkat Validitas
A = 4	80% - 100%	Sangat Layak/Valid
B = 3	60% - 79%	Layak/Valid
C = 2	50% - 59%	Kurang Layak/Valid
D = 1	0% - 49%	Tidak Layak/ Valid

**Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi Pada Bahan Ajar**

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Reza Syehma B, S.Pd., M.Pd	Media yang disajikan sudah bagus dan pembahasan dalam materi sudah jelas

#### 4.3 Lembar Audiens

Lembar audiens ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media audio visual materi gaya dan pesawat sederhana siswa, sebanyak 23 siswa. Informasi siswa disajikan dalam tabel data penelitian bahan ajar media audio visual, sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Penilaian Bahan Ajar Media Audio Visual**

No	Bagian Penilaian										$\Sigma d$	$\Sigma x$	%	
	Absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9				10
Siswa														
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100	
2.	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	33	40	82,5	
3.	3	3	4	3	2	3	4	2	2	3	29	40	72,5	
4.	2	4	1	4	1	2	4	3	1	3	25	40	62,5	
5.	4	3	2	1	4	4	2	3	3	4	30	40	75	

6.	3	4	1	2	3	4	1	3	2	4	27	40	67,5
7.	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	28	40	70
8.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
9.	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	33	40	82,5
10.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
11.	3	2	4	3	3	4	2	4	3	2	30	40	75
12.	3	2	2	4	4	3	3	4	3	1	29	40	72,5
13.	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	40	92,5
14.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
15.	3	4	2	3	3	4	3	4	2	3	31	40	77,5
16.	4	3	4	3	3	4	2	4	3	2	32	40	80
17.	2	4	1	4	1	2	4	3	1	3	25	40	62,5
18.	3	3	3	2	1	2	4	3	2	2	25	40	62,5
19.	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	26	40	65
20.	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	29	40	72,5
21.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37	40	92,5
22.	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	40	95
23.	4	3	2	1	2	3	2	2	3	2	23	40	57,5
$\Sigma d$	76	77	73	72	70	80	73	77	71	72	740	920	1815
$\Sigma x$	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	920	920	1840
%	82,6	83,6	79,3	78,2	76	87	79,3	83,6	77,1	78,2	80,4	100	98,6

**Tabel 4.8 Penilaian Hasil Penelitian Lapangan Pada Pre-Test dan Post-Test**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	ALV	80	100
2.	APP	53	93
3.	ARA	73	87

4.	DRZ	47	73
5.	JTN	73	80
6.	KAPW	80	100
7.	JK	60	100
8.	LKZ	47	93
9.	MAR	100	100
10.	MFAW	47	80
11.	YSF	67	80
12.	NNS	73	93
13.	NPZAP	53	73
14.	NPA	60	87
15.	NNA	73	87
16.	NV	67	73
17.	NA	47	80
18.	RA	80	93
19.	VI	40	80
20.	YCPK	53	87
21.	SRN	87	100
22.	NT	93	100
23.	SS	60	80
Jumlah		1513	1932
Rata-rata		66	84
Modus		100	100
Median		73	73

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan : produk berupa gambar bergerak dan suara dihasilkan melalui pembuatan bahan ajar media audio visual. Berdasarkan validitas ahli materi yang mendapat penilaian dengan persentase 92,5% dan ahli media yang mendapat penilaian dengan persentase 90%, maka produk yang telah disiapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan

memenuhi persyaratan bahan ajar yang baik. Berdasarkan evaluasi penelitian dengan bahan ajar siswa kelas IV yang mencapai 98,6%, hasil penelitian bahan ajar media audio visual ini menunjukkan layak digunakan pada siswa kelas IV SD di SDN Greges 129. Diketahui rata-rata perolehan hasil belajar dari tes yang paling akhir dicapai. 84, dibandingkan dengan 66 pada tes pertama, hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa. hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar audio visual. Menyatakan bahwa data untuk bahan ajar media audio visual terdapat 98,6 %.

Saran : materi video media audio visual secara umum telah dicobakan pada tahapan yang berbeda-beda, dan dilihat dari informasi hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi video telah terbukti berhasil dan dapat diselesaikan dalam pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Djamarah, Bahri Syaiful, dkk. (2020). *Jenis-Jenis Media Audio Visual*. *Jurnal Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, Vol. 1 No. 69, hal. 5–24. <https://repository.uir.ac.id/3464/5/bab2.pdf>. Diakses 28 Juni 2020.
- Fitria, Ayu. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini*, Vol. 5 No. 2, hal. 57-62. <https://media.neliti.com/media/publications/240608-penggunaan-media-audio-visual-dalam-pemb-0c928dc4.pdf>. Diakses 10 November 2014.
- Gabriela, Pancasari Dian Novika. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 1, hal. 104-113. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>. Diakses 12 Januari 2021.
- Jannah, Noer, dkk. (2022). *Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 1, hal. 1064-1074. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2124/pdf>. Diakses 23 November 2022.
- Gischa, Serafica. (2022). *Roda Berporos: Pengertian, Bagian-Bagian, Prinsip dan Contohnya*. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/24/170000469/rodaberporospengertian-bagian-bagian-prinsip-kerja-rumus-dan-contohnya?page=all>. Diakses 24 Oktober 2022.
- Herawati, Nani. (2022). *Pesawat Sederhana Bidang Miring: Rumus, Contoh Soal, dan Pembahasan*. <https://seputartangsel.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-144551272/pesawatsederhana-bidang-miring-rumus-contoh-soal-dan-pembahasan?page=5>. Diakses 24 Mei 2022.

- Ibeng, Parta. (2022). *Pengertian Audio Visual, Jenis, Ciri, Fungsi, Kelebihan & Manfaat*. <https://pendidikan.co.id/pengertian-audio-visual-jenis-ciri-fungsi-kelebihan-manfaat/>. Diakses 24 Desember 2022.
- Kumala, Nur Farida. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Dini*, hal.1-115.  
<https://repository.unikama.ac.id/691/1/PEMBELAJARAN%20IPA%20SD>. Diakses 16 September 2016.
- Laksamana, Arsadi. (2022). *Pengertian dan Jenis Media Audio-Visual*. <https://alaksamana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>. Diakses 10 Mei 2022.
- Nurrita, Teni. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, Vol. 3 No. 1, hal. 171-187*.  
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>. Diakses 5 Juni 2014.
- Purbowati, Deni. (2020). *Teknik Analisis Data: Apa, Bagaiman, dan Ragam Jenisnya, Jurnal Komunikasi, hal. 20-27*. [https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/298/9/UNIKOM\\_DINA%20CAHYANIA\\_14.BAB%20III.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/298/9/UNIKOM_DINA%20CAHYANIA_14.BAB%20III.pdf). Diakses 15 April 2020.
- Rachmadani, Demelza, Yuanta, Friendha dan Setiyawan, Heri. (2022). *Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, Vol. 8 No. 1, hal. 1-8*,  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1419>. Diakses 22 Januari 2022.
- Rosad dan Suparyanto. (2020). *Teori Tentang Media Audio Visual dan Prestasi belajar, hal. 13-21*.  
<https://sc.syekhnujati.ac.id/esscamp/risetmhs/BAB21414112072.pdf>. Diakses 12 Oktober 2020.
- Sabilla, dkk. (2020). *Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD No 3 Buduk, Vol. 44 No, 8, hal. 1-11, 28 November 2020*,  
<https://repo.undiksha.ac.id/6211/3/1711031281BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf>. Diakses 28 November 2020.
- Syafrizal. (2016). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran, hal. 13-22*. <http://e-journal.uajy.ac.id/8914/4/3MTF02175.pdf>. Diakses 7 Januari 2016.
- Syafina, dalam Hermawan. (2022). *Pengertian Media Audio Visual*. <https://www.posbali.id/pengertian-media-audio-visual-menurut-para-ahli/>. Diakses 27 Oktober 2022.
- Sakti, Trisilia Ardhina. (2021). *Materi IPA Kelas 5 SD: Gaya dan Pesawat Sederhana, Lengkap Soal-soal dan Kunci Jawaban*.  
<https://bangka.tribunnews.com/2021/06/26/materi-ipa-kelas-5-sd-gaya-dan-pesawat-sederhana-lengkap-soal-soal-dan-kunci-jawaban?page=all>. Diakses 26 Juni 2021.

- Septy, Nurfadhillah, dkk. (2021). *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. Jurnal Pendidikan dan Dakwah Pandawa*, Vol. 3 No. 2, hal. 396-418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272>. Diakses 31 Mei 2021.
- Yuanta, F., dan Larasati, D. A. (2022). *Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic. Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 5, hal. 8466–8474. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3874>. Diakses 15 Maret 2022.