

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

SKRIPSI

**OLEH
MOH. AHYARI FIKRI
NIM: 20862321066**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**
**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

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

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh
MOH. AHYARI FIKRI
NIM: 20862321066



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

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

SKRIPSI

OLEH

MOH. AHYARI FIKRI
NIM: 20862321066

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 27 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Melani Albar, M, Pd. I
NIDN 0728128703

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari: Senin

Tanggal : 27 Mei 2024

Ketua,

Melani Albar, M. Pd. I

NIDN.0728128703

Sekretaris,

Rofiqoh Firdausi, M. Pd

NIDN. 0718079203

Penguji Utama,

Nanik Ulfa, M. Pd

NIDN. 2105018602

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu

Keislaman


Dr. Saifuddin, S. Ag, M. Pd
NIDN. 210317601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI

Nanik Ulfa, M. Pd

NIDN. 2105018602

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moh. Ahyari Fikri
 NIM/NIMKO : 20862321066
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis
 Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 27 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan

 Moh. Ahyari Fikri

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Ahyari Fikri, Moh. 2024. “*Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing: Melani Albar, M. Pd. I

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS MI Darul Hidayah Tirtoyudo. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar antara lain: 1) Kurangnya inovasi dalam pembelajaran IPAS, 2) Metode dan media yang digunakan kurang variatif, 3) Kurangnya penguasaan materi pada mata pelajaran IPAS, 4) Hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis karakter pada siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tirtoyudo.

Adapun rumusan masalah penelitian ini yakni: Bagaimana proses pengembangan media, kelayakan, tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI. Sedangkan tujuan penelitian ini yakni: 1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI, 2) mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI, 3) mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI, 4) mengetahui keefektifan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yakni dengan pendekatan campuran antara kuantitatif dan kualitatif. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Kemudian dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik 1) tes kognitif, 2) wawancara, 3) validasi. Setelah itu instrumen pengumpulan data menggunakan 1) lembar tes, 2) lembar wawancara, 3) lembar validasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan media audio visual interaktif inkabud berbasis karakter ditunjukkan dengan nilai rata-rata uji normalitas *gain* (*N Gain*). Perolehan hasil rata-rata nilai *pre test* sebesar 57 dan rata-rata nilai *post test* sebesar 82. Sedangkan nilai uji normalitas *gain* hasil belajar siswa sebesar 0,58 atau 58% artinya nilai *N gain score* termasuk dalam kategori sedang dengan persentase nilai *gain* yang diperoleh antara 56-75 %.

ABSTRACT

Ahyari Fikri, Moh. 2024. *"Development of Character-Based Audio Visual Media to Improve MI Student Learning Outcomes"* Thesis. Madarasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang, Supervisor: Melani Albar, M. Pd. I

Keywords: Audio Visual Media, Learning Outcomes, and IPAS

This research is motivated by the low learning outcomes of grade IV students in the subject of IPAS MI Darul Hidayah Tirtoyudo. Many factors that researchers encountered in the learning process that affect learning activities and outcomes include: 1) Lack of innovation in learning sciences, 2) Methods and media used are less varied, 3) Lack of mastery of the material in science subjects, and 4) Low student learning outcomes. Therefore, to overcome this problem, the researcher developed character-based audio-visual learning media for grade IV students of MI Darul Hidayah Tirtoyudo.

The formulation of this research problem is: How is the process of media development, feasibility, level of practicality, and effectiveness of character-based interactive audio-visual learning media to improve the learning outcomes of MI students? Meanwhile, the objectives of this research are: 1) to find out the process of developing character-based interactive audio-visual learning media to improve the learning outcomes of MI students, 2) to know the development of character-based interactive audio-visual learning media to improve the learning outcomes of MI students, 3) to determine the level of practicality of the development of character-based interactive audio-visual learning media to improve the learning outcomes of MI students, 4) to determine the effectiveness of character-based interactive audio-visual learning media to improve the learning outcomes of MI students.

The type of research used is Research and Development (R&D), which is a mixed approach between quantitative and qualitative. The development model used is the ADDIE model with the following steps: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Then in data collection, the researcher used techniques 1) cognitive test, 2) interview, and 3) validation. After that, the data collection instrument uses 1) test sheets, 2) interview sheets, and 3) validation sheets.

The results showed that the effectiveness of the use of character-based interactive audio-visual media was shown by the average value of the normality gain test (N Gain). The average pre-test score was 57 and the average post-test score was 82. Meanwhile, the normality test score of student learning outcomes gain is 0.58 or 58%, meaning that the N gain score is included in the medium category with the percentage of gain value obtained between 56-75%.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kehadirat Alloh SWT, dimana berkat rahmat serta sifat maha pengasihnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI”. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi alam semesta dan seisinya. Adapun penulis sangat bersyukur atas terselesaikannya skripsi ini sebagai tugas akhir perkuliahan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman.
3. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah.
4. Melani Albar, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing saya juga berkat bantuan beliau saya mendapat banyak ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Ahmad Toha, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Hidayah Tirtoyudo dan Bapak Kusnan, S.Pd selaku guru yang menjadi patner saya dalam penelitian di kelas IV.
6. Bapak Ahmad Masduqi (alm) dan Ibu Siti Khotijah (alm) selaku orangtua saya yang telah mendidik saya selama ini. Beserta teman-teman yang mendukung saya dalam penelitian yang telah memberikan saran-saran dalam penyusunan bab akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis agar menjadi pengingat serta nasehat bagi penulis untuk kedepannya. Penulis mempunyai harapan skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
1.7 Definisi Operasional	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran	17
2.2 Media Audio Visual.....	20
2.3 Pendidikan Karakter	25
2.4 <i>Peace Education</i> (Pendidikan Damai).....	30
2.5 Pembelajaran IPAS	37
2.6 Materi Indonesia Kaya Budaya	41
2.7 Pengembangan.....	43
2.8 Hasil Belajar	56
2.9 Penelitian yang Relevan	64
2.10 Kerangka Berfikir	67

BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian & Pengembangan	70
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	72
3.3 Uji Coba Produk.....	75
3.4 Desain Uji Coba	75
3.5 Subjek Uji Coba	77
3.6 Jenis Data	77
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	78
3.8 Teknik Analisis Data.....	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba	89
4.2 Analisis Data	140
4.3 Revisi Produk	154

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Kajian Media Audio Visual Interaktif Inkabud	163
5.2 Validitas Media Audio Visual Interaktif Inkabud	165
5.3 Kepraktisan Media Audio Visual Interaktif Inkabud	167
5.4 Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darul Hidayah	169
5.5 Efektifitas Media Audio Visual Interaktif Inkabud	171

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	173
6.2 Saran Pemanfaatan.....	174

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah model ADDIE oleh Branch	45
Tabel 2.2 Taksonomi Bloom Revisi	61
Tabel 2.3 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan	66
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	81
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Desain	82
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Bahasa	83
Tabel 3.4 Kategori Kelayakan untuk Validator Ahli	85
Tabel 3.5 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	85
Tabel 3.6 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran	86
Tabel 3.7 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain	88
Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	88
Tabel 4.1 Persentase Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	91
Tabel 4.2 Hasil Angket Karakteristik Siswa	93
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran IPAS kelas IV MI	96
Tabel 4.4 Tujuan Pembuatan Produk	102
Tabel 4.5 Tabel Komponen-komponen Media Audio Visual Interaktif	103
Tabel 4.6 Story Board Media Pembelajaran Audio Visual	106
Tabel 4.7 Data Kuantitatif Validasi Ahli Desain Media	141
Tabel 4.8 Data Kuantitatif Validasi Ahli Desain Media	142
Tabel 4.9 Data Kualitatif Validasi Ahli Media	143
Tabel 4.10 Data Kuantitatif Validasi Ahli Bahasa	145
Tabel 4.11 Data Kuantitatif Validasi Ahli Bahasa	145
Tabel 4.12 Data Kualitatif Validasi Bahasa	147
Tabel 4.13 Data Kuantitatif Validasi Materi	147
Tabel 4.14 Data Kuantitatif Validasi Materi	148
Tabel 4.15 Data Kualitatif Validasi Materi	150
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	151
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	151
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Pre test dan Post test	153
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan N-Gain Score	153
Tabel 4.20 Hasil Revisi Media Pembelajaran	154
Tabel 4.21 Hasil Revisi Bahasa Pembelajaran	159
Tabel 4.22 Hasil Revisi Ahli Materi	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	24
Gambar 2.2 Model ADDIE.....	44
Gambar 2.3 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	58
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir	69
Gambar 3.1 Struktur Model Pengembangan ADDIE	71
Gambar 4.1 Model pengembangan ADDIE.....	89
Gambar 4.2 Flowchart Format Media Audio Visual Interaktif	100
Gambar 4.3 Tampilan Opening (Pembukaan) Video	121
Gambar 4.4 Tampilan Pertengahan Video.....	121
Gambar 4.5 Tampilan Penutupan Video.....	122
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pencarian Green Screen Karakter Guru	123
Gambar 4.7 Tampilan URL yang akan disalin atau copy.....	124
Gambar 4.8 Tampilan website www.ytbdownload.com	124
Gambar 4.9 Tampilan Website: https://ytbdownload.com/	125
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi Canva Create a Design	125
Gambar 4.11 Tampilan Setelah Diklik Create a Design.....	126
Gambar 4.12 Tombol Upload File Pada Aplikasi Canva	126
Gambar 4.13 Tampilan Video Karakter Guru Yang Sudah Terupload	127
Gambar 4.14 Tampilan Simbol Cutting Pada Aplikasi Canva	127
Gambar 4.15 Tampilan Cara Mengatur dan Memotong Durasi Video	128
Gambar 4.16 Tampilan Baground Remover Pada Aplikasi Canva	128
Gambar 4.17 Tampilan Karakter Guru Tanpa Baground	129
Gambar 4.18 Tampilan Setelah Upload Video	129
Gambar 4.19 Tampilan Menu to Back.....	130
Gambar 4.20 Tampilan Komponen Rumpit dan Tari Reog Graphic	130
Gambar 4.21 Tampilan Effect Baground Text Pada Bar Effect	131
Gambar 4.22 Tampilan Animasi Type Writer Pada Bar Animate	131
Gambar 4.23 Menu Upload Record Yourself.....	132
Gambar 4.24 Tampilan Tombol Record dan No Camera	132
Gambar 4.25 Langkah Keempat Menambah Next Page.....	133
Gambar 4.26 Tampilan Cara menambahkan Next Page	133
Gambar 4.27 Tampilan Cara Menyalin Halaman Sebelumnya	134
Gambar 4.28 Tampilan Menu Share dan Download	135
Gambar 4.29 Tampilan Menu Pilihan MP4	135
Gambar 4.30 Tampilan Video Setelah Upload di Channel Youtube.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	182
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ali Media.....	183
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	184
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Validasi	185
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Desain Media	188
Lampiran 6 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Bahasa	193
Lampiran 7 Validasi Ahli Media.....	196
Lampiran 8 Validasi Ahli Bahasa Ke-1	208
Lampiran 9 Lembar Validasi Bahasa Ke-2.....	211
Lampiran 10 Lembar Persentase Penilaian Validator	214
Lampiran 11 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	220
Lampiran 12 Instrumen Wawancara Analisis Karakteristik Siswa Untuk Guru	221
Lampiran 13 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Media Untuk Guru	222
Lampiran 14 Angket Analisis Kebutuhan Media Untuk Siswa	223
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Rata-Rata Angket Kebutuhan Siswa.....	224
Lampiran 16 Persentase Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	225
Lampiran 17 Kisi-kisi Soal Pre Test Post Test	226
Lampiran 18 Soal Pre Test/Post Test	228
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	234
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	235
Lampiran 21 Hasil Pre Test dan Post Test Siswa Kelas IV MI Darul Hidayah..	236
Lampiran 22 Hasil Perhitungan N Gain Score Siswa Kelas IV MI Darul Hidayah	237
Lampiran 23 Instrumen Kisi-Kisi Penilaian Afektif (Sikap)	238

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya dalam dunia pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur *et.al* (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan (sekolah) sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran.¹

Memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran terhadap informasi yang disampaikan tidak lagi sebuah hal yang sulit karena lama-kelamaan pada saat sekarang ini teknologi sudah dapat bisa dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Artinya, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus bisa menyesuaikan berbagai perkembangan teknologi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, bervariasi, menarik, dan mampu mengembangkan pengetahuan siswa serta memperluas wawasan terhadap materi-materi yang diajarkan,²

¹ Lestari, Sudarsri. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*, (online). Diambil dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>, diakses pada tanggal 10 November 2023

² Aulia, Nabella Winanda, dan Mia Aina. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camstasia Studio 8 pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan untuk Siswa SMA Kelas XI*. (tp.2016: 20-26)

Media merupakan suatu benda yang bisa dilihat, didengar dan diraba oleh pancaindera yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, kaset, film, video recorder, foto, gambar dan lain sebagainya.³ Adapun manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran, yakni : penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; efisiensi dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; dan merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁴

Ada beberapa media pembelajaran yang sudah ada salah satu media pengajaran yang mampu dimanfaatkan saat pengajaran yaitu media audio visual berbasis karakter yang berupa video pengajaran. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual berbasis canva yang bergerak. Media audio visual berbasis canva mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiah (MI) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat.⁵ Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)

⁴ Isran Rasyid Karo-Karo S. et. al. *Manfaat Media Dalam pembelajaran*. Jurnal Axiom: Vol. VII, No. 1, Januari –Juni 2018, P-ISSN: 2087 –8249, E-ISSN: 2580 –0450

⁵ Vela Nur Hikmah & Iin Purnamasari. (2017). *Pengembangan video animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*. Vol (4) No 2. Hal.

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi pada masa yang akan datang. Hasil pelajaran materi IPAS di madrasah ibtidaiah masih tergolong rendah karena pembelajaran IPAS memiliki materi cakupan yang luas, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran. IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa.⁶ Berdasarkan paparan tersebut jelas bahwasanya siswa perlu mengerti konsep yang ada saat pengajaran IPAS. Supaya siswa berperan aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan media pembelajaran yang memikat, sehingga pembelajaran bisa menjadikan siswa terdorong, tidak mudah bosan dan mampu memahami materi secara baik.

Salah satu materi IPAS Kelas IV MI yaitu memahami Indonesiaku kaya budaya. Materi ini sangat penting terutama dalam topik manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Keragaman budaya bisa berupa makanan khas, bahasa, baju adat, rumah tradisional, kesenian daerah, senjata tradisional, dan lain sebagainya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya

⁶ Rusilowati, dkk. (2021). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. Universitas Negeri Semarang. <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/> diakses tanggal 10 November 2023

kita saling menghormati dan menghargai keragaman yang ada di Indonesia. Dengan memahami manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya, kita dapat menjaga persatuan dan kesatuan serta dapat saling mengenal satu sama lain walaupun berasal dari daerah yang berbeda. Dengan membangun sikap toleransi dalam keberagaman diharapkan tercipta bangsa semakin kuat, aman, dan damai.

Sejatinya dalam capaian per elemen dalam pemahaman IPAS (sain dan sosial) siswa diharuskan memahami manfaat keragaman dan cara melestarikan keberagaman budaya. Pelajaran IPAS adalah salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa.⁷ Dengan adanya media audio visual dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.⁸ Jadi jika materi IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya tersebut dikemas menjadi sebuah audio visual maka diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Materi Indonesiaku kaya budaya pada kelas IV merupakan materi yang kami pilih untuk mengembangkan media audio visual berbasis karakter.

⁷ Yudi Budianti & Amanda Lembah Muria (2021). Pembelajaran Core Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Universitas Islam "45" Bekasi. Vol 8 (1) 1-6

⁸ Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, & Arafah Husna (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)* Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 4(2), 119-125.
<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku.⁹ Pendidikan karakter bertujuan agar pelajar menjadi penerus bangsa yang mempunyai akhlak dan moral yang baik.¹⁰ Pendidikan karakter perlu dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*), karena karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* atau perasaan (penguatan emosi) tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar siswa dan atau warga sekolah lain yang terlibat dalam sistem pendidikan tersebut sekaligus dapat memahami, merasakan, menghayati, dan mengamalkan (mengerjakan) nilai-nilai kebajikan (*moral*).¹¹

Kebijakan Nasional pembangunan karakter bangsa tahun 2010-2025 pembangunan karakter yang merupakan upaya perwujudan amanat pancasila dan pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realita permasalahan kebangsaan yang berkembang saat ini, seperti: disorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai pancasila; keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai

⁹ Edi Rohendi (2012). Mengembangkan Sikap dan Perilaku Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 3(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10318>. Diakses tanggal 23 November 2023

¹⁰ Nurul Dwi Soraya, dkk. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1(1). DOI: <https://doi.org/10.1111/literaksi.v1i01.4>. Diakses tanggal 23 November 2023.

¹¹ Heri Gunawan. (2022). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta

pancasila; bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; mudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa; ancaman disintegrasi bangsa; dan melemahnya kemandirian bangsa.¹² Hal tersebut tidak lepas dari dampak penggunaan teknologi.

Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari teknologi tidak cukup sedikit, kemajuan teknologi membuat anak menjadi pribadi yang malas, sering merasa bahwa dia memiliki dunia sendiri, menjadi pribadi anti sosial karena lebih senang berinteraksi dengan *handphone*.¹³ Yang kemudian akibat dari faktor negatif adalah tidak tertanamnya pendidikan karakter. Sehingga dengan penyajian materi menggunakan media audio visual berbasis karakter yang menarik, fokus anak akan lebih terarah pada materi yang disampaikan dan diharapkan dapat mempengaruhi karakter anak. Dalam konsep pendidikan karakter, yakni salah satunya menstimulus anak agar memiliki karakter peduli dan berbudaya dapat diterapkan didalam pembelajaran IPAS.

Beberapa kesulitan belajar siswa meliputi kurangnya persiapan diri siswa dalam belajar, metode dan media yang digunakan kurang variatif, rendahnya penguasaan materi IPAS oleh siswa, sikap yang kurang baik pada saat mengikuti proses pembelajaran, serta perbedaan perolehan prestasi belajar siswa.¹⁴ Hal ini

¹² Kemdiknas. *Buku Induk Pembangunan Karakter*. (Jakarta: tp, 2010)

¹³ Sigit Dwi Laksana. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology the 21st Century. *JTeP (Jurnal Teknologi Pembelajaran*. Vol 1 (1). Hal.15 DOI: <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>. Diakses 23 November 2023

menimbulkan rasa jenuh dan bosan siswa pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Indonesiaku kaya budaya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dipahami dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa.

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, media pembelajaran IPAS yang dirancang yaitu media audio visual didesain menggunakan aplikasi canva dikembangkan dengan menambahkan animasi bergerak untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Media audio visual pembelajaran berperan penting dalam mengkomunikasikan pesan yang disampaikan kepada siswa berkisaran 11-13 tahun dan lebih mudah memahami yang disampaikan sehingga diperlukannya unsur gambar, unsur suara, serta penambahan animasi terhadap peningkatan proses pembelajaran. Maka fokus penelitian ini untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektifitas serta respon dari penggunaan media audio visual berbasis karakter. Sehingga media audio visual yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian terdahulu, media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran layak digunakan pada proses pembelajaran¹⁵. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva

¹⁴ Yunisatizzahroh Apriliani, *et. al.* (2023). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mantingan Kabupaten Jepara. *IJM (Indonesian Journal Multidisciplinary)* Vol.1 (4)

ini mampu menjadi solusi permasalahan belajar siswa. Menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva, maka diharapkan siswa mampu meningkatkan minat belajar, termotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji, karena siswa secara tidak langsung diajak memahami konsep secara terus menerus dan melatih kemampuan diri, sehingga siswa dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual¹⁶. Selain itu media audio visual yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli, dua orang ahli desain, dua orang ahli materi, dan dua ahli bahasa. Kualitas video animasi kartun ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli bahasa.¹⁷

Media canva juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.¹⁸

¹⁵ Ni Made Sumartiwi, P, Ujianti. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Visual pada Materi keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* (2022). 5(2):220-230

¹⁶ Gita Permata Puspita Hapsari, dkk. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu* (2021) 5(4) 2384-2394

¹⁷ Mita Dwi Anggriani. *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 114 Pekanbaru* (Pekanbaru: PGSD. Universitas Islam Riau, 2021)

¹⁸ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*. 7(2): 79–85.

Pada pengembangan media canva yang penulis tawarkan adalah pengembangan media dengan memberikan animasi bergerak dengan diberikan baground bergerak yang mendukung penjelasan animasi.

Berdasarkan hasil observasi di MI Darul Hidayah Tirtoyudo, inovasi dalam mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran IPAS berbasis karakter belum pernah diterapkan. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran IPAS yang sesuai dengan konsep kurikulum merdeka. Media interaktif terkait mata pelajaran IPAS yang berbasis karakter belum pernah dilakukan di sekolah kami. Pada hasil pengamatan terdapat 60% siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran dengan media yang monoton dan kurang inovatif. Adanya komunikasi yang tepat dibutuhkan guru dengan siswa melalui media pembelajaran diharapkan tidak terjadi kesulitan dalam memahami belajar.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis karakter khususnya pada materi Indonesiaku kaya budaya ini diharapkan dapat memudahkan siswa pada proses pembelajaran terkhusus pelajaran IPAS. Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa MI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan masalah, yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI?
- 1.2.2 Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI?
- 1.2.4 Bagaimana efektifitas media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva berbentuk video pada materi Indonesiaku kaya budaya. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.
- 1.3.2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.

1.3.3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.

1.3.4. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Perolehan studi ini berwujud produk yakni media pengajaran audio visual berbasis karakter pada materi IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya. Spesifikasi pada produk yang diciptakan diharapkan sebagai berikut:

1.4.1. Produk pengembangan yang didapatkan pada studi ini ialah media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva. Produk berwujud media pengajaran audio visual berbasis karakter pada bentuk video format .mp4. ketika diputar, akan menampilkan video dan suara.

1.4.2. Produk dilengkapi dengan gambar, teks, audio dan musik instrumental yang menarik.

1.4.3. Materi yang ditampilkan dan dikembangkan pada media pembelajaran audio visual berbasis karakter adalah materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV sekolah dasar.

1.4.4. Materi yang dijelaskan dilengkapi dengan konsep awal gambar Indonesiaku kaya budaya tentang topik manfaat keberagaman dan melestarikan keragaman budaya.

1.4.5. Pada materi Indonesiaku kaya budaya terdapat aspek sosial sebagai pesan moral agar tetap menjaga kelestarian keragaman budaya dan memiliki sikap toleransi antar budaya.

1.4.6. Di akhir video terdapat penguatan materi yang ditujukan kepada siswa serta penilaian yang isinya latihan soal.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media audio visual berbasis karakter pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya sangat penting untuk dikembangkan dengan alasan-alasan sebagai berikut:

1.5.1 Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat melahirkan konsep-konsep baru guna menambah sumber dan bahan informasi mengenai media audio visual berbasis karakter, serta berbagai informasi dan pengkajian lebih lanjut.

1.5.2 Bagi guru dan siswa dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan penggunaan pengembangan media audio visual berbasis karakter yang inovatif dan menyenangkan.

1.5.3 Melalui pengembangan media audio visual berbasis karakter yang materi IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Mengingat penelitian dan pengembangan media audio visual berbasis karakter pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya sangat penting. Namun dalam proses penelitian dan pengembangannya memiliki asumsi peneliti dan keterbatasan pengembangan, yakni sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi dari Peneliti dan Pengembangan

Asumsi-asumsi penelitian dan pengembangan memberikan dasar bagi peneliti untuk mengevaluasi pengembangan dan implementasi media audio visual interaktif berbasis karakter dalam konteks pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini adalah asumsi-asumsi peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Media audio visual interaktif berbasis karakter efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa dengan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
- b. Penggunaan media audio visual interaktif berbasis karakter meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.
- c. Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa MI dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.
- d. Guru-guru MI akan menerima dan dapat menggunakan media audio visual interaktif berbasis karakter dengan baik dalam proses pembelajaran.

- e. Komponen-komponen media yang terdapat pada spesifikasi produk dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Indonesiaku kaya budaya.
- f. Media yang sudah dikembangkan memiliki nilai praktis atau mudah digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa MI.
- g. Komponen-komponen media dan pesan moral yang sudah tersedia di dalam media audio visual interaktif berbasis karakter dapat meningkatkan sikap toleransi dalam keragaman budaya.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan pengembangan media audio visual berbasis karakter ini terletak pada lingkup materi yang dibahas yaitu hanya materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV (Empat) semester II (dua).
- b. Materi yang dapat disampaikan dalam video audio visual berbasis karakter hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan.
- c. Media ini mempunyai keterbatasan dalam pemakaian yakni pemakaiannya harus mempunyai alat elektronik yang mendukung pemutaran video berdasarkan format .mp4 supaya dapat menayangkan video audio visual berbasis karakter ini.

1.7 Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan media audio visual berbasis karakter pada mata pelajaran IPAS MI memiliki definisi atau istilah yang perlu dijelaskan secara operasional agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian antara peneliti

dengan orang yang akan membaca penelitian dan pengembangan ini. Berikut daftar istilah yang diambil dari judul penelitian diantaranya:

1.7.1. Pengembangan Media

Pengembangan media yang dimaksud berupa penelitian dan pengembangan pada level 3, yakni peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media yang sudah ada dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media ini melibatkan pengukuran kelayakan, tingkat kepraktisan media, dan keefektifan media.

1.7.2. Audio Visual Interaktif

Audio visual interaktif yang dimaksudkan berupa penggabungan elemen audio (suara dan iringan musik) dengan visual (gambar, video *background* bergerak, animasi) yang dapat berinteraksi dengan siswa yang dirancang menggunakan aplikasi canva yang dilengkapi dengan diskusi tanya jawab di akhir video.

1.7.3. Berbasis Karakter

Karakter yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media yang dikembangkan memuat ajakan untuk bersikap toleransi dan menghargai budaya Indonesia.

1.7.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu sebagai akibat dari proses pembelajaran yang berupa peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

peningkatan pengetahuan siswa MI setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT