

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir pada media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hidayah Tirtoyudo dapat disimpulkan bahwa:

6.1.1 Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian pengembangan media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter menggunakan model pengembangan ADDIE diantaranya, a) *analysis*; b) *design*; c) *development*; d) *implementation*; dan e) *evaluation*.

6.1.2 Validitas media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter dari validator ahli media mendapatkan skor 88,75 dan ahli bahasa mendapatkan 91,43% yang artinya media valid tanpa revisi, validator ahli materi mendapatkan 93,33% yang artinya media sangat layak digunakan untuk penelitian tahap uji coba kelompok kecil dengan merevisi masukan yang diberikan oleh para validasi ahli.

6.1.3 Analisis kepraktisan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis karakter dapat dianalisis dengan memberikan angket respon siswa terhadap media. Dari hasil angket respon siswa terhadap media mendapatkan hasil 82,89% untuk skala kecil dan mendapatkan persentase nilai akhir 83,42%

untuk respon skala besar. Dapat disimpulkan bahwa analisis kepraktisan media audio visual berbasis karakter tergolong dalam kriteria sangat praktis.

6.1.4 Efektifitas penggunaan media audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter ditunjukkan dengan nilai rata-rata uji normalitas *gain* (*N Gain*).

Dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 57 dan rata-rata nilai *posttest* 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 % sehingga media pembelajaran audio visual interaktif Inkabud berbasis karakter dalam kategori tafsiran **cukup efektif** digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hidayah Tirtoyudo.

6.2 Saran Pemanfaatan

Supaya produk pengembangan media audio visual interaktif inkabud dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka pada bagian ini dikemukakan beberapa saran pemanfaatan terkait media yang dikembangkan.

6.2.1 Saran pemanfaat Produk

Pada saat memanfaatkan media audio visual pada proses pembelajaran, disarankan terdapat diskusi diakhir pelajaran. Interaksi atau respon siswa yang dapat dilihat pada saat guru memberi pertanyaan dan siswa menjawab dengan serentak, sehingga menimbulkan ketertarikan dalam mengikuti pelajaran IPAS. Media ini dapat digunakan saat *offline* tatap muka maupun *online* daring (dalam jaringan) disesuaikan dengan kondisi yang ada.

6.2.2 Saran untuk diseminasi

Produk pengembangan media audio visual interaktif inkabud berbasis karakter ini dapat disebarluaskan atau digunakan di sekolah-sekolah. Namun sebelum dilakukan penyebarluasan media pengembangan audio visual lebih luas, peneliti menyarankan untuk dilakukan uji coba pada populasi yang lebih luas.

6.2.3 Saran Pengembangan Lanjutan Media

Saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut yakni bagi semua pihak yang ingin mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran ini. Perlu ditambahkan beberapa komponen pelengkap seperti design audio visual yang lebih menarik, materi-materi yang lebih lengkap dan contoh soal evaluasi menggunakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) diluar mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, And Assesing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc. New York
- Anggriani, Mita D. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 114 Pekanbaru*. Pekanbaru: PGSD. Universitas Islam Riau.
- Anggraini L, dkk. 2021. Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau dari Segi Kevalidan. *Journal Of Mathematics Science and Education*. 3(2):87
- Aprliani, Yunisatizzahroh, dkk. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mantingan Kabupaten Jepara. *IJM (Indonesian Journal Multidisciplinary)*. 1(4). <https://journal.csspublishing/index.php/ijm> Diakses 10 November 2023
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyana, Y. 2020. Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Dirjen GTK Kemendikbud. Jakarta
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aulia, Nabella Winanda, Mia Aina. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan untuk siswa SMA kelas XI MIA. Jambi: *Biodik*. 2(1)
- Branch, R. M. 2009. *Instructional design models. In Handbook of research on educational communications and technology*. New York: Springer
- Budianti Y dan Muria A. L. 2021. Pembelajaran Core Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Universitas Islam "45" Bekasi. 8(1):1-6
- Carter, Candice C. and Linda Pickett. 2014. *Youth Literature for Peace Education*. New York: Palgrave McMillan

- Djaramah, Syaiful B. *et. al.* 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dwipayanti, Ni Md Ari. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Pangkungparuk*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Elkind & Sweet. 2004. *Character Education*. New York: Oxford
- Fahreza, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi dalam Bentuk Audio Visual Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas X SMA Al-Hikmah Medan. *Sintaks (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia)*. 2 (2):75
- Fauzi, Ahmad. 2014. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Fanani, Ahwan. 2002. *Peace Education*. Semarang: CV Rafi Sarana Perkasa
- Fitri, Amalia. *et.al.* 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Gunawan, H. 2022. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Hadimiarso, Y. t.th. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Haking, D. D, & Soepriyanto, Y. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(4):320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
<https://www.neliti.com/publications/334767/pengembangan-media-video-pembelajaran-renang-pada-mata-pelajaran-pjok-untuk-sisw> diakses pada tanggal 10 Desember 2023
- Hapsari G, dkk. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 5(4):2384-2394.
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. 2017. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. 4(2):70.
- Ibrahim, Reyza. 2011. *Model Pengembangan ADDIE*. Surabaya: Jaya Publishing

- Indrayani, U. P. *et.al.* 2021. Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *Mimbar PGSD Undiksha*. 9(2)
- Isti, A. L. dkk. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream (Jurnal Pendidikan Dasar)*. 4(1):27
- Johnson, Jeff. 2010. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*. USA: Elsevier Inc.
- Karo-Karo, R. I.dkk. 2018. Manfaat Media Dalam pembelajaran. *Jurnal Axiom*. 7(1), P-ISSN: 2087–8249, E-ISSN: 2580 –0450 <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778> Diakses tanggal 10 Desember 2023
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ilmu%20pengetahuan>. Diakses 23 November 2023
- Kemdiknas. 2010. *Buku Induk Pembangunan Karakter*. Jakarta: Tim PPK Kemendikbud
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan
- Kurniawan, D, dkk. 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)*. 4 (2):119–125 <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Laksana, S. D. 2021. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology the 21st Century. *JTeP (Jurnal Teknologi Pembelajaran)*. 1(1):15 DOI: <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>. Diakses 23 November 2023
- Lestari, Sudarsri. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi* (Online). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>, diakses Tanggal 10 November 2023
- Lestari, dkk. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi Ptik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Media Elektrik*. 17(3):30

- Lestari & Sujana. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 4(1):117-126
<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i1>
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32215/19509>
- Morrison, Gary R. 2010. *Designing Effective Instruction*, 6th Edition. (New York: John Wiley & Sons
- Mubarok, A. A., Aminah, S., Sukamto, S., Suherman, D., & Berlian, U. C. 2021. Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 103-125.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nafsiah, I. N., & Rizal, F. 2019. Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek di Pendidikan Teknik Bangunan FTUNP. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*. 5(1):26-31.
- Octavyanti, Wulandari 2021. Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(1):66-69 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Pratama, A. F. 2022. Korelasi Kesadaran Metakognisi Dengan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Sistem Regulasi. In *Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 2-15.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. 2022. Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (2).
- Rahmadani. 2019. Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Vol. 7 (1). *Lantanida Journal*. Hal. 76
- Rasyad, A. 2000. *Media Pengajaran*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan UT.
- Readon, A Betty. 2001. *Education for a Culture of Peace in a Gender Perspective*. France: The Teacher's Library Unesco Publishing
- Reeves, T. C., & Reeves, P. M. 2017. Effective dimensions of interactive learning systems. In J. M. Spector, B. B. Lockee, & M. D. Childress (Eds.),

Learning, design, and technology: An international compendium of theory, research, practice, and policy (pp. 1-22). Springer.

Rinjani, C., Wahdini, F. I., Mulia, E., Zakir, S., & Amelia, S. 2021. Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 52–59.

Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo dkk. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*. 7(1):91–96.

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

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

Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Saihu. 2019. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi Jembrana Bali). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. 8(1):74

Soraya, D. N, 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.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukendar. 2011. Pendidikan Damai (Peace Education) bagi Anak-Anak Korban Konflik. *Walisongo*. 19(2). Adelaide: Flinder University of South Australia

Wijayanti, N., & Widodo, S. A. 2021. Studi Korelasi Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Daring. *Journal Of Instructional Mathematics*, 2(1), 1–9.