

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ETNOSAINS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 2 SAPE KABUPATEN BIMA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

MUHAMMAD AKBAR

NIM: 118180057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ETNOSAINS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SDN 2 SAPE KABUPATEN BIMA**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 16 November 2021

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:
PROGRAM STUDI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,



Harfaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ETNOSAINS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SDN 2 SAPE KABUPATEN BIMA

Skripsi atas nama Muhammad Akbar telah dipertahankan di depan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 21 Desember 2021

Dosen Penguji

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

(Ketua)



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

(Penguji I)



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Penguji II)



Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Muhammad Akbar

Nim : 118180057

Alamat : Jln. Sembada Indah II, No. 16, Kekalik Jaya, Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 2 Sape Kabupaten Bima” adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggung jawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian isi surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 21 Desember 2021

Pembuat Pernyataan



Muhammad Akbar

118180057



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
 PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD AKBAR
 NIM : 118180057
 Tempat/Tgl Lahir : P. ASABOU, 25 AGUSTUS 2001
 Program Studi : PESD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 085253809156
 Email : muhammad2008akbar@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ETNODAGANG
 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
 IV DI SDN 2 SAPE KABUPATEN BIMA

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 48%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 DESEMBER2021

Penulis



MUHAMMAD AKBAR
 NIM. 118180057

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Pd., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD AKBAR
NIM : 118180057
Tempat/Tgl Lahir : PASABOU, 25 AGUSTUS 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085253800156 /muhammad2sabrakka@gmail.com
Jenis Penelitian : [X]Skripsi []KTI []Tesis [].....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ETNOSAINS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
IV DI SDN 2 SAPE KABUPATEN BIMA

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 24 DESEMBER 2021
Penulis



MUHAMMAD AKBAR
NIM. 118180057

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

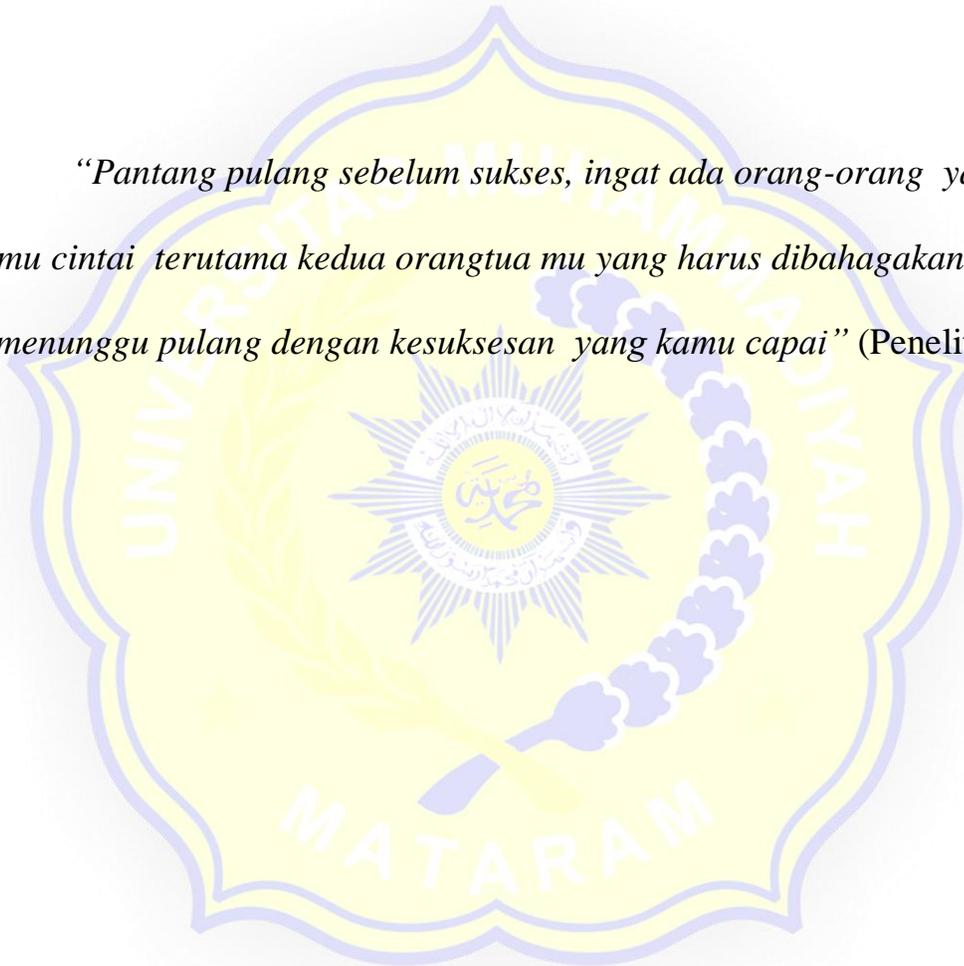


Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

*“Janganlah kamu kehilangan harapan dan jangan pula kamu
bersedih hati” (Q. S. Ali Imran: 139)*

*“Pantang pulang sebelum sukses, ingat ada orang-orang yang
kamu cintai terutama kedua orangtua mu yang harus dibahagikan dan
menunggu pulang dengan kesuksesan yang kamu capai” (Peneliti)*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Syamsudin dan Ibu Siti Ramlah yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatri dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk Abangku Syafrullah dan kedua adik-adikku Denis Ardiansyah dan Imam Hidayat yang selalu mendukungku dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teuntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teruntuk sepupuku Mariani, terimakasih untuk semua cinta dan kasih sayangnya terlebih selama ditanah rantua sering bersama.

5. Teruntuk teman pertamaku diperantauan yang sudah seperti kakak sendiri Miftahul Arifin yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini.
6. Teruntuk Bestie-bestie Lisha, Rosidah, Widi, Tika, Iin, Hamid, farhan dan Bang Meker yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini.
7. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas B dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat, sangat hebat.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, 21 Desember 2021

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 2 Sape, Kabupaten Bima”** Skripsi ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar. M. Pd. Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar. M. Pd. Si. sebagai Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M. Pd. sebagai Dosen Pembimbing II.

6. Kedua orang tua, sahabat dan pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya. Akhir kata, semoga Proposal ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, 21 Desember 2021

Muhammad Akbar

Nim. 118180057



ABSTRACK

Akbar, Muhammad. 118180057. **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 2 Sape Kabupaten Bima**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar. M. Pd. Si.

Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M. Pd.

Pengembangan media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa pada proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Bagaimana kelayakan media audio visual berbasis etnosains digunakan pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima. (2) Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis etnosains digunakan pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima. (3) Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis etnosains digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (analysis, design, development, implementation & evaluation). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rata-rata nilai pada kelas eksperimen 63,48 dan kelas kontrol 39,52. Berdasarkan rumus perhitungan uji-t diperoleh bahwa nilai t_{hitung} adalah 27,085 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,021. Karena $27,085 > 2,021$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Ada perbedaan yang signifikan antara hasil penilaian angket minat siswa dari kelas eksperimen dan Kelas kontrol terhadap penggunaan media Audio Visual berbasis etnosains.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Etnosains, Minat Belajar Siswa

ABSTRACK

Akbar, Muhammad. 118180057. **Development of Ethnoscience-Based Audio Visual Media to Develop Learning Interest of Fifth Grade Students at SDN 2 Sape, Bima Regency.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I : Dr. Muhammad Nizaar. M. Pd. Si.

Consultant II : Sukron Fujiaturrahman, M. Pd.

Learning media development is a technique that can assist pupils in understanding the learning process, particularly in fourth grade primary school kids. (1) How feasible is the employment of ethnoscience-based audio-visual media in the learning process of fourth grade pupils at SDN 2 Sape, Bima Regency? (2) How are ethnoscience-based audio-visual media being used in the learning process of fourth grade pupils at SDN 2 Sape in Bima Regency? (3) How effective is ethnoscience-based audio-visual media in increasing fourth-grade students' learning interest at SDN 2 Sape, Bima Regency?. The ADDIE model was employed by the researcher as a research approach (analysis, design, development, implementation & evaluation). Learning media items that have been deemed valid by media design professionals, material specialists, and learning practitioners have come from the production of this learning media. The results of the test were 63.48 in the experimental class and 39.52 in the control class. The t-test value is 27.085, whereas the t-table value is 2.021, according to the t-test calculation formula. H_0 is rejected while H_a is approved since $27.085 > 2.021$. This indicates that there is a substantial difference in the outcomes of the experimental and control classes' student interest questionnaire assessments on the use of ethnoscience-based Audio Visual media.

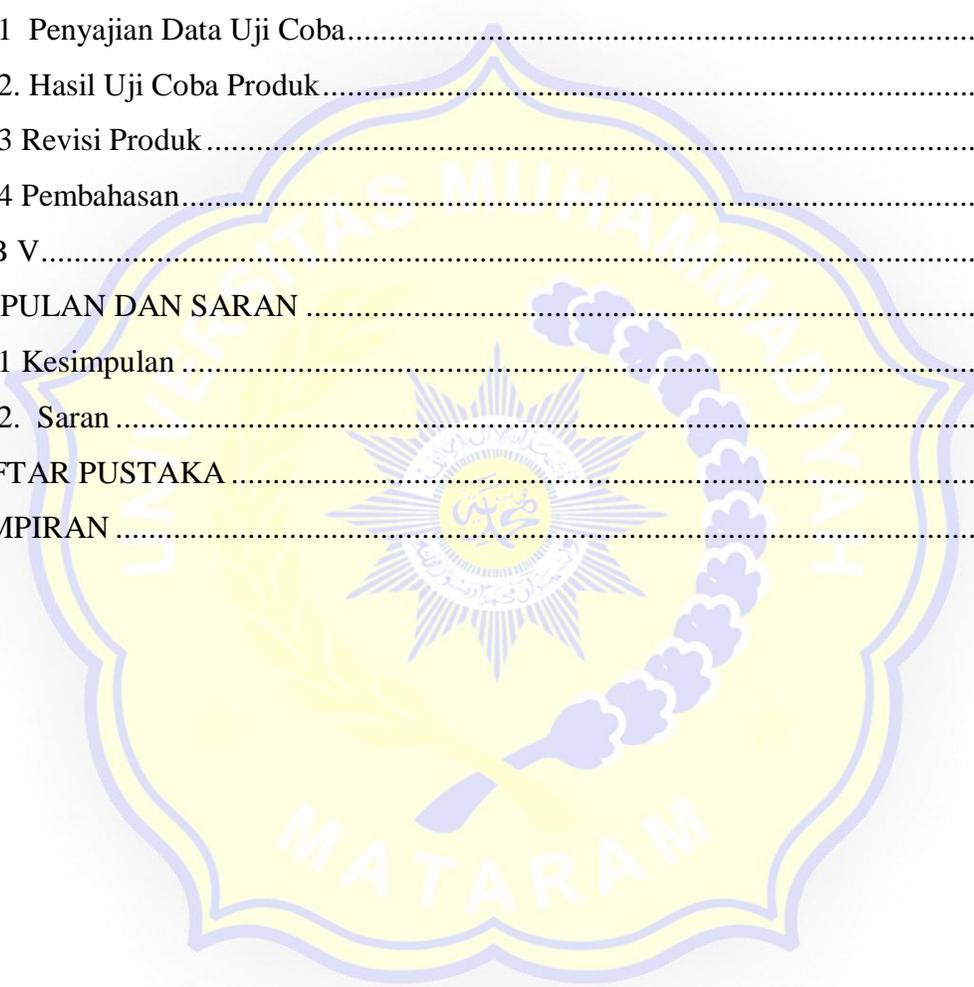
Keywords: Audio Visual Media, Ethnoscience, Student's Interests



DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Pengembangan.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Penelitian Relevan	11
2.2. Kajian Pustaka.....	14
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III.....	32
METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1. Model Pengembangan.....	32
3.2. Produser Pengembangan.....	33

3.3. Uji Coba Produk.....	36
3.4. Jenis Data	37
3.5. Instrument Pengumpulan Data	37
3.6. Metode Analisa Data	40
BAB IV	45
HASIL PENGEMBANGAN.....	45
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	45
4.2. Hasil Uji Coba Produk.....	52
4.3 Revisi Produk.....	61
4.4 Pembahasan.....	62
BAB V.....	65
SIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar kisi-kisi validasi ahli Media.....	36
Tabel 3.2 Lembar Kisi-kisi Ahli Materi	36
Tabel 3.3 Lembar Pengamatan kepraktisan.....	37
Tabel 3.4. Lembar Kisi-kisi angket minat siswa.....	38
Tabel 3.5. Kriteria Peneilaian Skala Likert.....	39
Tabel.3.6. Kriteria dan Kevalidan Data Angket Penilaian Validator.....	40
Tabel 3.7 Kriteria Minat Siswa.....	41
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	42
Tabel 4.1 Tampilan media audio visual berbasis etnosains.....	45
Tabel 4.2 Kegiatan pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	48
Tabel 4.3 Angket Minat Belajar Siswa.....	48
Tabel 4.4 Tabel hasil validator ahli media.....	50
Tabel 4.5 Tabel hasil validasi ahli materi.....	51
Tabel 4.6 Tabel validasi praktisi.....	52
Tabel 4.7 Tabel hasil validasi keseluruhan.....	53
Tabel 4.8 Tabel hasil minat belajar siswa.....	54
Tabel 4.9 Tests of Normality.....	55
Tabel 4.10 Test of homogeneity of variances.....	57
Tabel 4.11 Tabel uji-t group statistics.....	57
Tabel 4.12 Tabel Independent Sample Test.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Desain ADDIE.....	30



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karakter pembelajaran SD merupakan pembelajaran yang bersifat konkret. Pembelajaran bersifat konkret terjadi pada usia anak 7-11 tahun, pada pembelajaran usia ini anak akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang tidak mereka lihat objeknya secara nyata. Menurut Marinda (2020: 124) operasi konkret membuat anak bisa mengkoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pada level operasional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikan operasi konkret ini.

Pembelajaran bersifat konkret pada kegiatan pembelajaran umumnya dilaksanakan di sekolah dengan bantuan guru dan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru menyiapkan alat dan bahan untuk menyampaikan proses mengajar di kelas. Dalam hal ini guru menyiapkan media pembelajaran, melalui media pembelajaran guru dapat menampilkan materi secara nyata pada siswa sehingga siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran yang

diajarkan guru. Dengan penggunaan media itu dapat memudahkan guru menyampaikan materinya secara konkret dan dapat membuat siswa tidak merasa bosan pada proses belajarnya.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan saat proses belajar mengajar. Suranto (Purwono, dkk. 2014: 218) menyatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Secara lebih khusus Briggs (Purwono, dkk, 2014: 218) mengatakan bahwa media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Salah satu contoh mediana yaitu media audio visual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang memberikan rangsangan pembelajaran kepada siswa melalui pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, karena pada media audio visual mengadung dua unsur sumber yang menjadi satu berupa sumber gambar dan juga sumber suara.

Pada tema 1 kelas IV terdapat materi yang bersifat abstrak. Pada kajian materi tentang bunyi. Materi tersebut bersifat abstrak sehingga perlu disajikan konkret melalui media audio visual dengan tehnik menyederhanakan materi yang asli kedalam bentuk yang sederhana yang memudahkan guru dalam penyampaian materinya. Salah satu nya dengan media audio visual, media audio visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan unsur suara dalam penyajiannya.

Selain dari aspek media, aspek budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sangat penting pula dihadirkan dalam proses belajar mengajar. Salah satu budaya yang diangkat oleh peneliti ialah budaya Bima, budaya di Bima sangat penting dihadirkan dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan unsur IPA khususnya pada materi bunyi. Terdapat alat musik tradisional Bima yang bisa dijadikan contoh konkret yaitu alat musik *silu, gambo, dan arubana*.

Menurut Sudiana dan Surata (Rahmi dan Rosdiana, 2018: 109) cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa salah satunya adalah dengan memanfaatkan budaya lokal dalam proses pembelajaran. Kemudian Suastra (Nuralita 2020: 3) pendidikan berfungsi memberdayakan potensi manusia untuk mewariskan, mengembangkan serta membangun kebudayaan dan peradaban masa depan. Disatu sisi, pendidikan berfungsi untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang positif, disisi lain pendidikan berfungsi untuk menciptakan perubahan ke arah kehidupan yang lebih inovatif. Kemudian Atmojo (Kelana, dkk, 2021: 75) Pengenalan nilai-nilai kearifan lokal dapat dilakukan melalui pengintegrasian nilai tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat dilakukann dengan memadukan sumber belajar dengan pengetahuan sains ilmiah yang berorientasi budaya atau etnosains.

Kenyataannya masih banyak guru yang melakukan pembelajaran tanpa mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar maupun dengan menambahkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam kegiatan belajar siswa yang bersifat abstrak. Padahal pembelajaran itu akan terlaksana dengan efektif apabila seorang guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan materi yang dikaitkan dengan lingkungan siswa maupun dengan menambahkan media pembelajaran sebagai faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton yang hanya menyampaikan materi yang masih abstrak dan susah dijangkau oleh siswa SD yang pemikirannya masih sangat konkret.

Dalam hal ini untuk meningkatkan minat belajar siswa SD pada proses pembelajaran adalah dengan mengaitkan pembelajarannya dengan lingkungan sekitar, salah satunya adalah dengan cara memanfaatkan budaya lokal sebagai sumber belajar atau disebut dengan etnosains.

Etnosains merupakan pembelajaran dengan menciptakan dan merancang pembelajaran yang digabungkan dengan budaya dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut terdapat arahan pelaksanaan kurikulum sekolah dasar di Indonesia yang dimana arahan tersebut berisi untuk mengedepankan pemaksimalan latar belakang budaya di sekitar lingkungan hidup baik di sekolah maupun lingkungan masyarakat siswa. Pembelajaran etnosains diberikan kepada peserta didik agar mengoptimalkan pembelajaran

yang kontekstual dan menguatkan lingkungan sebagai alat bantu maupun sumber belajar bagi siswa.

Selain pengintegrasian nilai budaya pada pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yaitu dengan menggunakan alat bantu peraga atau biasa disebut dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai alat penyampai materi pembelajaran siswa SD yang memiliki pemikiran abstrak agar siswa dapat mudah memahami pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak agar siswa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, selain itu juga dengan menambahkan unsur budaya sekitar itu dapat membantu siswa mudah memahami pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 2 Sape Kabupaten Bima”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media audio visual berbasis etnosains digunakan pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima?
2. Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis etnosains digunakan pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima?
3. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis etnosains digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima?

1.3. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji kelayakan media audio visual berbasis etnosains pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima.
2. Menguji kepraktisan media audio visual berbasis etnosains pada proses belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima.
3. Menguji keefektifan media audio visual berbasis etnosains untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenisnya. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan bahan ajar sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan.

1.4.2.2 Bagi Guru

Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

a. Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, dengan melalui penggunaan media pembelajaran audio visual ini siswa mampu meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran.

- b. Memberikan stimulus (rangsangan) kepada peserta didik bahwasannya melalui media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai salah satu contoh media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelak ketika sudah menjadi guru.

1.5. Spesifikan Produk yang Diharapkan

Spesifikan produk media audio visual berbasis etnosains ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk video pembelajaran sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
2. Media pembelajaran ini berupa file video yang dapat disimpan pada *hp*, *flashdisk*, dan media simpan lainnya, serta link video yang sebelumnya telah diupload oleh guru pada aplikasi *youtube*.
3. Media pembelajaran ini memiliki komponen yang memungkinkan siswa mudah untuk mempelajarinya, karena video pembelajaran ini bersifat interaktif.
4. Media pembelajaran ini dapat mengembangkan minat belajar siswa, karena materi yang disajikan penggabungan antara audio visual dalam bentuk teks,

gambar, video yang dikaitkan dengan lingkungan kehidupan siswa atau bisa disebut dengan pembelajaran berbasis etnosains.

5. Media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *inshoot* dan *kine master* sebagai alat bantu pengeditannya.

1.6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Penelitian

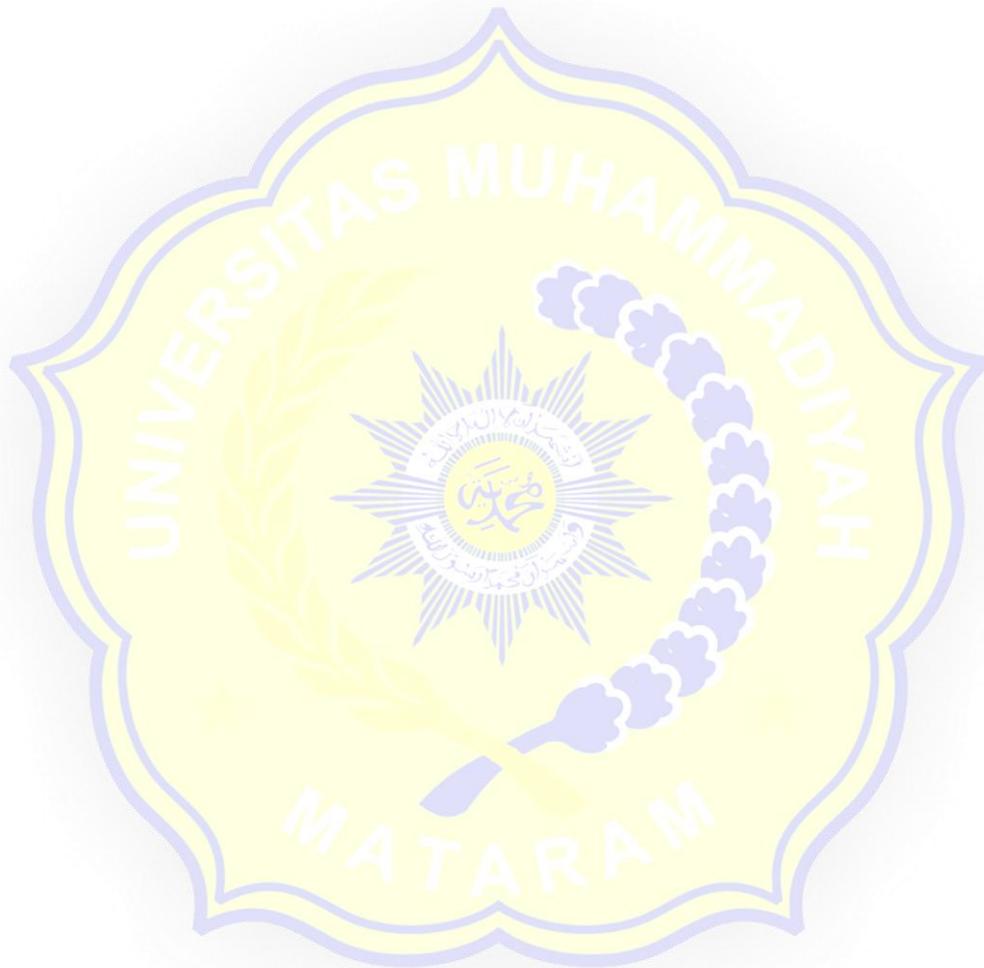
Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media audio visual berbasis etnosains untuk meningkatkan minat belajar siswa SD.

1. Media pembelajaran audio visual diuji cobakan pada siswa kelas IV di SDN 2 Sape.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan minat belajar siswa kelas IV.
3. Media pembelajaran ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan pemikiran konkret siswa SD.

1.6.2. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media audio visual berbasis etnosains merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan produk berupa produk media audio visual berbasis etnosains. Keterbatasan pada pengembangan ini peneliti hanya mengambil beberapa contoh alat musik tradisional bima yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang diantaranya adalah alat

musik *silu*, *gambo*, dan *arubana* sebagai bahan pembelajaran pada materi cara menghasilkan bunyi pada media pembelajaran audio visual berbasis etnosains.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Relevan

Adapun penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan yaitu:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmaya Nila Oktaviani, yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Berbasis Etnosains” menunjukkan hasil nilai ketuntasan berpikir logis klasikal siswa untuk kelas eksperimen 1 dan 2 adalah sebesar 90% dan 87%. Penguasaan konsep siswa terhadap materi pada kelas eksperimen 1 dan 2 sebesar 90% dan 89%. Hasil analisis post test menunjukkan bahwa siswa kedua kelas eksperimen berada pada tahap kemampuan berpikir logis formal dan transisi. Motivasi belajar siswa berdasarkan data observasi menunjukkan kedua kelas eksperimen berkategori baik. Hasil analisis motivasi belajar siswa berdasarkan angket menunjukkan kedua kelas eksperimen berkategori sangat baik. Hasil penelitian juga menunjukkan besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir logis siswa kelas eksperimen 1 dan 2 adalah sebesar 64% dan 59%.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media audio visual berbasis etnosains sebagai alat bantu atau media pada proses pembelajaran. Namun perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel pengaruhnya. Dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Rohmaya Nila Oktaviani untuk kemampuan berpikir logis dan motivasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Novabriani yang berjudul “Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi Dan Matahari Kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal” hasil perhitungan uji t pada minat belajar siswa menunjukkan hasil $t_{hitung} = 2,621$ dan pada hasil belajar siswa menunjukkan nilai $t_{hitung}=3,243$. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} $2,621 > 2,014$ dan $3,243$. Nilai keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat dan hasil siswa antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji keefektifan melalui uji pihak kanan pada minat belajar siswa menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,827$ dan pada hasil belajar $t_{hitung} = 4,605$. Nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} , $3,827 > 2,069$ dan $4,605 > 2,069$, maka keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga diperoleh perhitungan pada penelitian ini yaitu media audio visual efektif terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari siswa kelas 5 SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal. Peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan media

audio visual dalam pembelajaran IPA khususnya materi stuktur bumi dan matahari.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada keefektifan penggunaan media audio visual untuk minat belajar siswa. Letak pada perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Silvia Novabriani hanya menggunakan materi umum pada pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini menggabungkan materi pembelajaran IPA pada sekolah dengan mengaitkan terhadap kehidupan sehari-hari siswa atau dengan kata lain menggunakan materi Etnosains.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rimando Gili Saka yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan *Software Camtasia Studio*” hasil penelitian yang didapatkan adalah kelayakan video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dikriteriakan sangat layak, dengan persentase validasi ahli media 92% dan ahli materi 91%. Pendidik memberikan respon positif terhadap kemenarikan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, dengan persentase respon pendidik 84%, uji kelompok kecil 88%, dan uji lapangan 88%. Pengembangan media pembelajaran audio visual dinyatakan sangat layak dan mendapatkan respon positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Persamaan pada peneltian ini sama sama melakukan pengembangan media audio sebagai alat bantu proses pembelajaran sains. Kemudian untuk

perbedaan penelitian ini terletak pada berbasis apa penggunaan media audio visual tersebut, yang dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Gili Saka berbasis pada literasi sains dengan menggunakan *Software Camtasia Studi*, sedangkan pada penelitian ini berbasis etnosains untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat penyalur atau penyampai informasi yang disampaikan oleh pemateri atau sumber materi kepada penerima atau sasaran. Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Gerleach & Ely (Andriyani, 2017: 21) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang menjadi pengantar atau perantara penyampaian informasi materi terkait dengan pembelajaran. Menurut Syarisma (2020: 14-25) Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*massages*) yang disampaikan oleh

sumber pesan (guru) kepada penerima (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Menurut Gagne (Andriyani, 2017: 21) media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Heinich, dkk (Jannah, 2009: 2) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Kemudian Gagne & Briggs (Jannah, 2009: 2) secara insplit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, *televise*, dan *computer*.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai menyampaikan pesan pembelajaran. Apapun bentuk bentuknya bila digunakan untuk menyampaikan pesan dapat disebut sebagai media salah satunya adalah media pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dikutip dari Brezt (Yamin, 2007: 204) media berdasarkan tampilan dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu media visual, media audio, dan media gerak atau kinestik.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang mengadakan penglihatan. Media visual ini sudah biasa kita lihat dan sangat lumrah digunakan oleh guru-guru sebagai media pembelajarannya. Media visual ini biasanya menampilkan kata-kata, foto, serta gambar atau lukisan.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang menekankan penggunaannya pada pendengaran. Dimana didalam media berisikan suara penyampaian pesan atau sumber pembelajaran. Jenis media audio terdiri dari radio, perekam suara, dan piringan hitam.

3. Media Kinestik (Gerak)

Media kinestik (gerak) adalah media yang penggunaannya perlu dilakukan sentuhan antara guru dan siswa, media jenis ini menekan pada pengalaman dan kondisi pembelajaran. Media ini terdiri dari drama, demonstrasi, karya wisata, dan permainan.

Dari beberapa jenis media, media yang digunakan peneliti adalah gabungan dari media audio dan media visual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang berisikan sumber atau pesan

pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif. Media audio visual pada proses pembelajarannya lebih menekan pada pendengaran dan penglihatan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama dari media pembelajaran adalah sebagai penyalur atau perantara pesan atau informasi yang berisikan sumber belajar dari guru untuk disampaikan kepada siswa. Menurut Rohani (2019: 19-21) ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Media dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
2. Melalui alat bantu konsep (tema) pembelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret.
3. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu alat indra pendengaran saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan kurang diminati siswa, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, hal tersebut harus dihindari oleh karena itu guru harus memperbanyak variasi pembelajaran.
4. Segala alat indra dapat menafsirkan dan berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra yang lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga.

d. Kelebihan Media Pembelajaran

Perlu diketahui bahwa proses belajar mengajar dibutuhkan dukungan dari media pembelajaran, agar proses belajar mengajar terasa nyaman, tidak membosankan, tidak terkekang, gembira serta kreatif saat proses belajar berlangsung. Menurut Andrian (2019: 21) dalam penelitiannya menggunakan media pembelajaran akan menghasilkan beberapa hal yang positif. Beberapa dampak positif tersebut:

1. Lebih menarik
2. Lebih interaktif
3. Waktu lebih dapat dimaksimalkan
4. Hasil belajar meningkat
5. Peran pendidik semakin positif

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajar sangat besar peran dalam keberhasilan proses belajar mengajar yang terjadi dikarenakan beberapa hal positif yang dijelaskan seperti diatas.

2.2.2 Media Audio Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008: 104) “audio visual berarti alat peraga yang bersifat dapat dilihat dan didengar seperti film”. Media audio visual adalah media pembelajaran dimana media tersebut terdapat pesan informasi mengenai pembelajaran yang disampaikan guru untuk siswa dengan bantuan

media audio visual sebagai perantara maupun pengantar pesan. Media audio visual merupakan media yang merangsang dua indra pada manusia yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran sehingga media ini tidak bisa digunakan disekolah-sekolah luar biasa (SLB) khususnya bagi anak yang mengalami tuna netra dan tuna rungu.

Harmawan (Nomleni, dkk. 2018: 220) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Menurut Wina Sanjaya (Virgiana & Wasitohadi, 2016: 105) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, film, slide suara, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sri Anita (Virgiana & Wasitohadi, 2016: 105) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya.

Dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran atau alat peraga yang membantu guru dalam proses pembelajaran pada materi yang bersifat abstrak yang menyulitkan siswa khususnya siswa SD dalam memahami konsepnya. Media audio visual juga salah satu media pembelajaran yang paling banyak disukai siswa

karena tampilannya menarik dan dapat merangsang banyak indra pada manusia yaitu indra penglihatan dan pendengaran.

a. Jenis- jenis Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Purwono, dkk. 2014: 131) media audio visual dikelompokan dalam dua bagian yaitu:

1. Media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
2. Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video.

b. Kelebihan Media Audio Visual

Pada dasarnya media audio visual adalah alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, tujuan digunakan media ini adalah sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang disampaikan. Menurut Sanaki (Nomleni, dkk. 2018: 220-201) kelebihan media audio visual yaitu:

1. Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
2. Sifat yang audio visual sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi untuk belajar.

3. Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar.

2.2.3 Etnosains

a. Pengertian Etnosains

Kata *ethnoscience* (etnosains) berasal dari bahasa Yunani, dari kata *ethnos* yang berarti bangsa, dan *scientia* (bahasa latin) artinya pengetahuan. Oleh sebab itu dapat diartikan bahwa etnosains adalah pengetahuan yang dimiliki oleh bangsa maupun suku tersebut berdasarkan dari kultur daerah tersebut. Etnosains tersendiri adalah kegiatan transfer pembelajaran sains yang asli terdiri atas pengetahuan yang berasal dari kepercayaan turun-temurun suatu masyarakat setempat yang masih mengandung mitos.

Dapat disimpulkan pembelajaran etnosains adalah pembelajaran sains yang dikaitkan dengan budaya lokal maupun keadaan yang terjadi secara turun temurun yang ada di sekitar tempat tinggalnya. Pembelajaran etnosains sangat penting adanya pada pembelajaran sains karena siswa akan dengan mudah memahami dan mengaplikasikan pembelajaran yang mereka pelajari di sekolah. Dan juga mereka dengan mudah dapat memecahkan masalah pembelajarannya karena sering mereka alami pada kehidupannya setiap hari.

b. Komponen/Aspek Etnosains

Menurut Joseph (Nuralita, 2020: 2) pembelajaran berpendekatan etnosains dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental (mendasar dan penting) bagi pendidikan sebagai ekspresi dan komunikasi suatu gagasan dan perkembangan pengetahuan. Kemudian Battiste (Widyaningrum, 2018: 27) mengemukakan etnosains merupakan suatu kajian dari budaya masyarakat dan fenomena yang berhubungan dengan alam yang terdapat didalam masyarakat. Shidiq (Nuralita, 2020: 2) etnosains mendorong guru dan juga praktisi pendidikan untuk mengajarkan sains yang berlandaskan kebudayaan, kearifan lokal dan permasalahan yang ada dimasyarakat, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan sains yang mereka pelajari didalam kelas dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadikan pembelajaran sains dikelas lebih bermakna.

Pembelajaran etnosains sangat penting adanya di sekolah karna untuk mencari tahu tentang pengetahuan khususnya pengetahuan asli pada suatu masyarakat atau ruang lingkup kehidupan siswa sendiri. Selain untuk mengetahui pengetahuan masyarakat asli pembelajaran berbasis etnosains dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran

dikarenakan pembelajaran etnosains ini menghubungkan antara materi pengetahuan terbaru dari sekolah dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Baker (Sudirman, 2017: 29) menyatakan bahwa jika pembelajaran sains di sekolah tidak memperhatikan budaya anak, maka konsekuensinya siswa akan menolak atau menerima hanya sebagian konsep-konsep sains yang dikembangkan dalam pembelajaran. Kemudian Stanley & Brickhouse (Sudirman, 2017: 29) menyarankan agar pembelajaran sains di sekolah menyeimbangkan antara sains Barat (sains normal, sains yang dipelajari dalam kelas) dengan sains asli (sains tradisional) dengan menggunakan pendekatan lintas budaya (*cross-culture*). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains berbasis etnosains sangat penting dihadirkan karena dengan metode tersebut konsep pembelajaran yang diterima oleh siswa akan mudah dicerna dan dimengerti oleh siswa itu sendiri.

c. Materi Etnosains Pada Budaya Bima

Terdapat beberapa alat musik tradisional Bima disajikan pada tabel berikut:

Nama	Cara Menghasilkan Bunyi	Fungsi Pemanfaatan
<i>Silu</i>	Ditiup	Fungsi <i>silu</i> adalah sebagai pembawa melodi dalam ansamble musik Bima. Biasanya dipergunakan untuk mengiringi tari-tarian istana Bima pada upacara Maulud Nabi, upacara pelantikan raja, khitanan dan upacara-upacara lain di istana.
<i>Gambo</i>	Dipetik	Gambo semata-mata merupakan alat musik hiburan terutama diwaktu senggang. Oleh karena itu tidak diperlukan upacara-upacara ritual khusus dalam bermain gambo. Hampir pada setiap waktu dan tempat orang boleh memainkan gambo.
<i>Arubana</i>	Dipukul	Di daerah Bima <i>arubana</i> digunakan untuk mengiringi <i>Zild</i> (Zikir) tari <i>Hadrah</i> . Dalam kaitannya dengan kehidupan sosial arubana dipakai dalam memeriahkan upacara perkawinan, khitanan atau perayaan-perayaan di masyarakat.

Sumber (Yaningsih. S. dkk, 1988: 50-97)

1. Silu

Menurut Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) *Silu* adalah salah satu jenis alat musik dari daerah Bima. *Silu* termasuk jenis alat musik aerofon tipe hobo, karena silu memiliki lidah lebih dari satu. Lidah pada *silu* disebut pipi *silu*, terdiri dari 4 lidah. Pada silu tidak terdapat ornamen-ornamen. Warnanya adalah warna asli. Bahannya, kecuali wata *silu* dibuat mengkilat dengan cat.

Unsur musikal (suara) rupanya lebih dipentingkan daripada unsur visual estetik.

Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) Silu berfungsi Fungsi *silu* adalah sebagai pem bawa melodi dalam ansamble musik Bima. Satu perangkat musik Bima, terdiri dari *silu* , *no* (gong), 2 buah *genda* (gendang). Biasanya dipergunakan untuk mengiringi tari-tarian istana Bima pada upacara Maulud Nabi, upacara pelantilan raja, khitanan dan upacara-upacara lain di istana.

Kemudia Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) meyakini beberapa bagian silu diantaranya: (1) *Pipi silu*, yaitu lidah sebagai sumber bunyi, dibuat ri *ro-o tu-a* (daun lontar), berlapis empat, diikat dengan benang. (2) *Satampa nali*, yaitu penahan bibir, dibuat dari perak berbentuk lirkaran. (4) *Rona nali*, merupakan penghubung antara *pipi silu* dengan *wata silu*, bahannya dari perak. (4) *Wata silu*, dibuat dari kayu sawo. Pada *wata silu* terdapat *karonga* (lubang) sebanyak 7 buah didepan dan satu buah dibelakang, terletak dipangkal *wata silu*. (5) *Ponto silu* (pantat silu) berfungsi sebagai pengeras suara atau resonator. Bahannya juga dari perak.

2. *Gambo*

Menurut Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) *Gambo* adalah sebuah alat musik berdawai yang bentuknya seperti gitar yang tidak berlekuk. Dalam bahasa Bima, tidak ada konsonan pada akhir kata. Oleh karena itu nama alat tersebut pada mulanya adalah gambus, oleh orang Bima diucapkan *gambo*. *Gambo* termasuk alat musik *kordofon* jenis *lud*.

Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) *Gambo* berfungsi semata-mata merupakan alat musik hiburan terutama diwaktu senggang. Oleh karena itu tidak diperlukan upacara-upacara ritual khusus dalam bermain *gambo*. Hampir pada setiap waktu dan tempat orang boleh mainkan *gambo*.

Kemudian Yaningsih. S. dkk (1988: 50-97) Bahan membuat *gambo* adalah kayu, kulit kambing, senar plastik. Caranya, mula-mula dibentuk badannya yang terdiri dari bagian kepala (*tu ta*), leher (*wo- o*), dan bagian perut yang beronga. Kemudian dipasang membran dari kulit kambing, senar, dan alat penyetem. Tahap terakhir *gambo* dipelitur atau divernis.

3. *Arubana*

Rebana/arubana adalah salah satu jenis alat musik yang terkenal di Nusa Tenggara Barat. Di Bima, rebana disebut *Arubana*. Rebana termasuk jenis musik membranofon. *Arubana*

merupakan suatu musik orkestra yang semua peralatan musiknya adalah rebana. Hanya besar kecilnya saja yang membedakan nadanya. Di Bima *arubana* berfungsi untuk mengiringi *Zild* (Zikir) tari *Hadrah*. *Bahan untuk membuat arubama* yaitu terdiri kayu nangka atau kayu jati, kulit domba, rotan dan kawat.

2.2.4 Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Riwahyudin (2015: 12) minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya.

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut Victoria (Sudirman, 2017: 29) Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Kemudian Menurut Soemanto (Sudirman, 2017: 29) “Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut.”

Minat adalah kecenderungan yang menetap pada diri seseorang untuk memperhatikan sebuah aktivitas yang ia sukai. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang. Sedangkan belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang sedang belajar maka respon orang tersebut akan baik, sebaliknya jika orang tersebut tidak belajar maka responnya akan menurun.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sifat kecenderungan yang menetap pada diri seseorang yang sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Atau dengan kata lain minat belajar adalah rasa senang, bahagia, dan rasa suka seseorang terhadap belajar yang memberikan ia kepuasan terhadap kegiatan belajar yang dilakukannya.

b. Komponen/Aspek Minat Belajar

Menurut Slameto (Nurhasanah dan Sobandi, 2016: 130-131) Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

1. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan

dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.
3. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.
4. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari

Kemudian seseorang yang mempunyai minat belajar akan memiliki ciri-ciri tersendiri. Menurut Khotimah (2018: 13) menyatakan seseorang yang mempunyai ciri-ciri minat belajar (1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang suatu yang dipelajari secara terus menerus. (2) lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Selain dari itu seseorang yang memiliki minat belajar yang baik dan tinggi, maka ia akan menunjukkan beberapa indikator juga. Menurut Slameto (Karina, dkk. 2017: 65).

1. Adanya perasaan senang terhadap belajar.
2. Adanya keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar.
3. Ada perasaan tertarik yang tinggi terhadap belajar.
4. Ada kesadaran sebagai subyek pendidikan dan sabar akan kebutuhan terhadap belajar.
5. Mengetahui tujuan belajar.

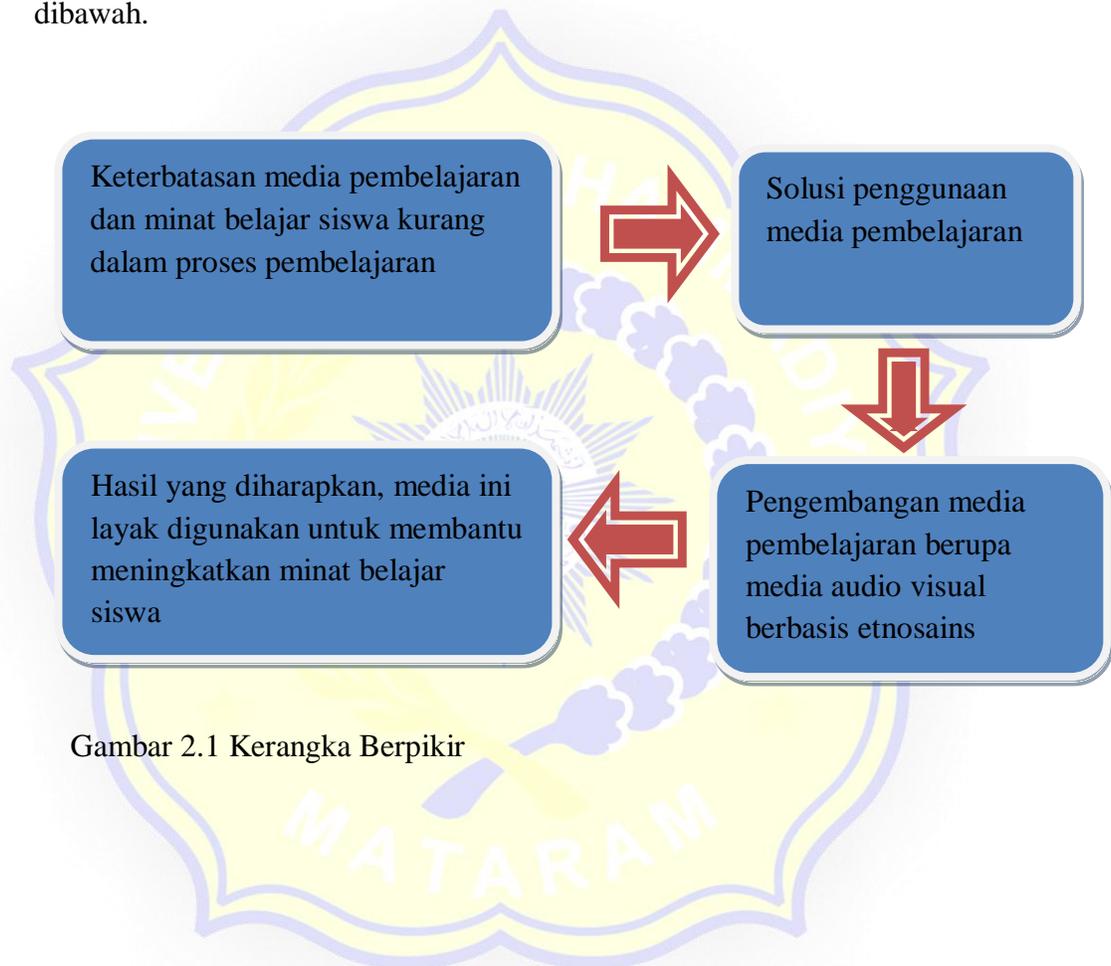
2.2.5 Analisis Tema 1 Kelas IV

Materi tema 1 kelas IV ini bertemakan indahnnya kebersamaan. Pada tema tersebut terdapat beberapa pembelajara seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA. Pada penelitian ini peneliti akan berfokus pada satu mata pelajaran yaitu IPA sehubung dengan materi yang akan peneliti lakukan yaitu tentang etnosains. Pada materi IPA pembahasannya mengenai materi bunyi.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa kondisi proses pembelajaran terlihat media pembelajaran yang digunakan guru terbatas hal tersebut menimbulkan kurangnya minat belajar siswa. Maka dari hal itu

peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran berbasis etnosains. Peneliti berharap video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sains. Hal tersebut dapat digambarkan pada skema dibawah.



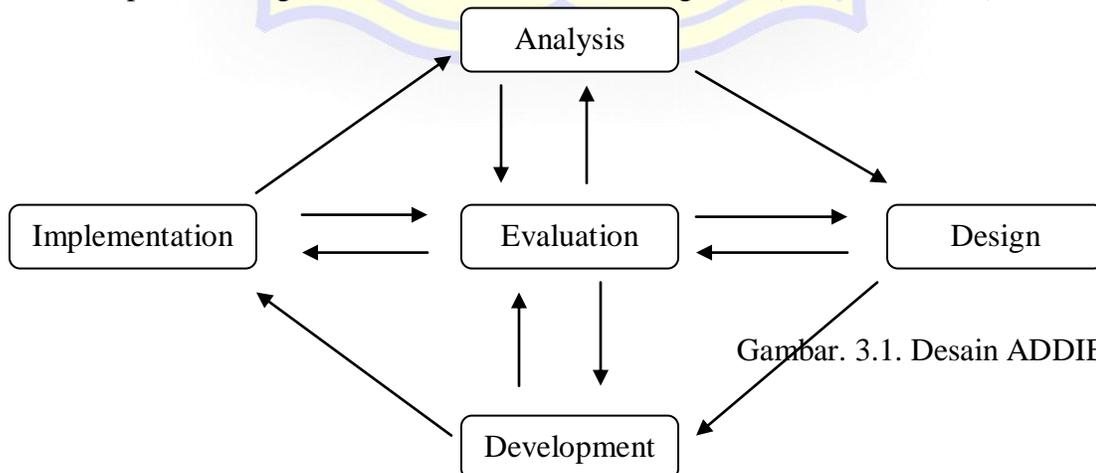
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019: 396) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Pada pengembangan terdapat berbagai model pengembangan salah satunya model ADDIE. Tegeh dan Kirna (Gusti, Dkk.2014: 4) menyatakan merupakan tahapan penelitian pengembangan pada pada ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analysis*); (2) Desain/perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Audio Visual. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya agar mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran Audio Visual berbasis Etnosains di daerah Bima untuk siswa kelas IV SDN 2 Sape. Berikut gambar alur desain menurut Anglanda (Diana, 2019: 32).



Gambar. 3.1. Desain ADDIE

3.2. Produser Pengembangan

Produser pengembangan yang dipilih oleh peneliti mengacu pada sistematis prosedur model pengembangan ADDIE. Adapun prosedurnya sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahapan awal yaitu analisis. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai pengembangan media audio visual yang dilakukan oleh peneliti. Analisis ini untuk mendapatkan informasi yang fakta terkait dengan masalah penggunaan media pembelajaran di sekolah. Dalam tahap analisis terdapat beberapa kegiatan yaitu:

1. Analisis materi, analisis ini dilakukan untuk menelaah materi yang sesuai dengan kompetensi. Pada tahap analisis materi ini dilakukan analisis mengenai fakta, prinsip, serta konsep materi yang akan diajarkan. Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan untuk dicantumkan pada materi pengembangan media audio visual yang dikembangkan.
2. Analisis karakter pembelajaran siswa, analisis ini bertujuan untuk menelaah tentang pengetahuan siswa, kemampuan siswa, gaya belajar, keterampilan siswa, serta sikap siswa terhadap pembelajaran. Hasil dari

analisis dapat dijadikan gambaran oleh peneliti untuk mengembangkan media Audio Visual yang sesuai dengan keadaan siswa.

b. Desain (*Design*)

Ada beberapa tahap yang dilakukan pada pengembangan media ini, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan media audio visual yang pertama dilakukan adalah menentukan materi yang akan dicantumkan pada media audio visual.
2. Memilih aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan media audio visual.
3. Melakukan pembuatan video pembelajaran.
4. Mencari gambar animasi, foto, serta video animasi yang dapat menunjang video pembelajaran.
5. Melakukan pengeditan video berupa penggabungan antara video buatan pribadi, video dari *youtube*, gambar dan video animasi, serta foto-foto penunjang dengan menggunakan aplikasi *inshot*.

c. Pengembangan Media (*Development*)

Pada tahap implementasi ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti: (1) Peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi. (2) Peneliti membuat angket validasi ahli media dan ahli materi. (3) Setelah itu dilakukan juga uji kepraktisan produk yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian. Dengan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat diberikan saran

dan komentar agar nantinya dijadikan bahan revisi terhadap media audio visual berbasis etnosains yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi ada beberapa kegiatan yang dilakukan setelah selesainya tahap pengembangan yang berupa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, pada tahap implementasi ini: (1) Peneliti melakukan pengamatan langkah pembelajaran yang menggunakan media audio visual yang tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (2) Peneliti membuat angket minat siswa untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap proses belajar yang berbantuan media audio visual berbasis etnosains.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi atau pada tahap terakhir kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Ada dua tahap pada evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatis. Evaluasi formatif yaitu dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatis yang dilaksanakan setelah semua kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).

Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan evaluasi formatif, yaitu dilakukan pada setiap akhir tatap muka atau pada tiap akhir pertemuan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan sebagai penyempurnaan produk media audio

visual yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilaksanakan pada empat tahapan penelitian pengembangan sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan efektif, valid, dan menarik untuk digunakan pada anak sekolah dasar. Sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki media audio visual yang dikembangkan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan respon berupa kritik dan saran dari validator yaitu ahli materi dan ahli media terhadap media audio visual yang dikembangkan. Evaluasi penting dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kekurangan serta kesalahan pada media audio visual yang dikembangkan. Hasil dari evaluasi akan digunakan untuk merevisi serta memperbaiki media yang dikembangkan.

3.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SDN 2 Sape, Kabupaten Bima tahun ajaran 2021/2022. Jumlah siswa kelas IV di SDN 2 Sape berjumlah 2 kelas, dengan kelas A sebanyak 21 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebanyak 21 orang sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan pada sampel percobaan yaitu tehnik acak denga desain kelas non ekuavalen.

3.4. Jenis Data

3.4.1 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari masukan, saran serta kritikan dari tanggapan ahli media dan ahli materi.

3.4.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket atau lembar validasi ahli, penilaian siswa, serta tes hasil belajar siswa.

3.5. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2018: 102) instrument penelitian atau biasa disebut dengan alat ukur dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan peneliti adalah:

3.5.1 Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2019: 199) Kuesioner (Angket) merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang akan digunakan sebagai instrument pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan

oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kevalidan produk, kepraktisan produk yang digunakan serta angket respon siswa.

1. Lembar kisi-kisi validasi ahli Media

Tabel 3.1. Lembar kisi-kisi validasi ahli Media

Variabel	Aspek	Indikator
Pengembangan media Audio Visual berbasis etonosains untuk mengembangkan minat belajar siswa kelas v SDN 2 Sape	1. Tampilan (Desain)	1. Tampilan video yang menarik 2. Media yang digunakan jelas dan rapi penyajiannya 3. Kualitas video 4. Kualitas teks mudah dilihat 5. Kualitas suara enak didengar 6. Kualitas gambar bagus
	2. Isi Video	7. Media yang digunakan sesuai dengan KD 8. Kebenaran isi/materi pada media 9. Kebenaran isi/materi pada media 10. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 11. Kesesuaian materi ajar dengan karakteristik pembelajaran SD
	3. Format penggunaan	12. Media dapat digunakan dimana saja 13. Media mudah dioperasikan secara mandiri 14. Media dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok

2. Lembar Kisi-kisi Ahli Materi

Tabel 3.2. Lembar Kisi-kisi Ahli Materi

Variabel	Aspek	Indikator
Pengembangan media Audio Visual berbasis etonosains untuk mengembangkan minat belajar siswa kelas v SDN 2 Sape	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan mencakup pengembangan dari materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD). 2. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran
	2. Keakuratan materi	1. Materi yang disajikan dalam media audio visual berbasis etnosains sesuai dengan tuntutan kurikulum. 2. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

3. Kemuktahiran materi	1. Media <i>audio visual berbasis etnosains</i> mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh. 2. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir siswa.
4. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	1. Materi yang terdapat pada media <i>audio visual berbasis</i> sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. 2. Materi pembelajaran pada media <i>audio visual berbasis etnosains</i> tidak mengandung unsur SARA/Pornografi.
5. Muatan etnosains	1. Memuat materi alat musik tradisional 2. Relevansi etnosains dengan materi.

(Handoyono, dalam Astra.R. 2018)

3. Lembar Validator Kepraktisan

Tabel 3.3.Lembar Validator kepraktisan

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi				
2	Intraktif	2. Vidio yang ditampilkan mudah untuk dilihat dan didengar				
		3. Media yang digunakan praktis untuk dijalankan				
		4. Huruf yang ditampilkan mudah dibaca dan dilihat				
		5. Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan dipahami				
3	Efisien	6. Media pembelajaran mudah digunakan dimana saja				
		7. Media pembelajaran mudah untuk dibawa				
		8. Media pembelajaran dapat disimpan dimana saja				
4	Kreatif	9. Media pembelajaran dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran				
		10. Penyajian materi dapat menarik siswa untuk belajar				
Komentar dan saran :						
Kesimpulan : Media pembelajaran						
			Media pembelajaran praktis digunakan			
			Media pembelajaran kurang praktis digunakan			
			Media pembelajaran tidak praktis digunakan			

4. Lembar Kisi-kisi angket minat siswa siswa

Tabel 3.4. Lembar Kisi-kisi angket minat siswa

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
1	Minat belajar siswa	a. Perasaan senang	1-4	4
		b. Ketertarikan	5-9	5
		c. Perhatian siswa	10-13	4
		d. Keterlibatan siswa	14-17	4
Jumlah				17

(Khotimah. 2018: 33-34)

3.5.2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Sugiyono (2019).

3.6. Metode Analisa Data

Alat ukur yang digunakan peneliti dalam angket menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018: 93) skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, presepsi, pendapat seseorang atau kelompok sesuai dengan fenomena social. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini memiliki empat tingkat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Tidak Baik
4	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2018: 93)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, kemenarikan media audio visual yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari angket yang akan diberikan kepada para ahli sebagai validator, guru sebagai kepraktisan, siswa sebagai pengguna. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Uji validitas produk ini bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya media *audio visual* yang dikembangkan. Untuk mengukur validitas media pebelajaran dapat menggunakan rumus:

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

(Damopolii dan Nunaki, 2016)

Keterangan:

P : Persentase kevalidan

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban per item

$\sum Xi$: Jumlah total skor maksimal per item

100% : Konstanta

Selanjutnya hasil perhitungan dari rumus di atas kemudian dicocokkan dengan kriteria kevalidan seperti pada tabel berikut:

Tabel. 3.6. Kriteria dan Kevalidan Data Angket Penilaian Validator

NO	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01 % - 100 %	Sangat Valid atau digunakan tanpa Revisi
2	70,01 % - 80,00 %	Cukup valid atau adapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak Valid atau tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2013), dalam Damopolii & Nunaki (2016)

Berdasarkan tabel di atas, pengembangan media Audio Visual di kelas IV SD dikatakan valid dan baik apabila hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh $\geq 70,01\%$ perolehan presentase skor. Setelah proses validasi tersebut selesai dan media Audio Visual telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk yaitu untuk melihat minat siswa terhadap media audio visual. Analisis minat siswa terhadap media *Audio Visual* pada saat uji coba dapat dihitung menggunakan rumus:

$$R = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Damopolii & Nunaki, 2016)

Keterangan:

- R : Persentase minat siswa
 $\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban
 $\sum Xi$: Jumlah total skor
 100 : Konstanta

3.7. Tabel Kriteria Minat Siswa

Presentase	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
0 – 54	Kurang

Sumber (Damopolii & Nunaki, 2016)

Media pembelajaran Audio Visual yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh ≥ 70 . Dalam hasil presentase semakin mendekat nilai 100%, maka respon siswa semakin baik untuk media pembelajaran maka akan semakin praktis juga. Untuk analisis keefektifan dilakukan dengan menggunakan Uji-t. Adapun jenis uji-t yang digunakan yaitu dengan uji-t independent yang menggunakan rumus 9.12 (Polled Varian) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata nilai kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = banyaknya peserta didik kelas eksperimen

n_2 = banyaknya peserta didik kelas kontrol

Dengan kriteria pengujian yaitu :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kemudian untuk melakukan uji kepraktisan dalam penggunaan media yaitu dengan rumus

$$R = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Damopolii & Nunaki, 2016)

Keterangan:

R	:	Persentase respon siswa
$\sum X$:	Jumlah skor keseluruhan jawaban
$\sum Xi$:	Jumlah total skor
100	:	Konstanta

3.8. Tabel Kriteria Kepraktisan

No	Skor	Kriteria
1	85,01% - 100,00%	Sangat Praktis
2	70,01% - 85,00%	Cukup Praktis
3	50,01% - 70,00%	Kurang Praktis
4	01,00% - 50,00%	Tidak Praktis

Tunggadewi (2018: 55)