

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA
REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA TEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Sarjana Strata Satu (S1) pada (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh

SRI MULIAYANI

118180045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN AJARAN 2021/2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA
REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA TEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing 2



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

Ketua Program Studi



Harfa Nurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

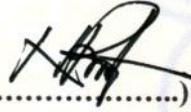
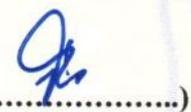
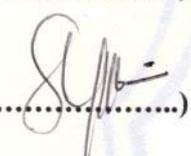
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA
REALITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA TEMA 3 SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

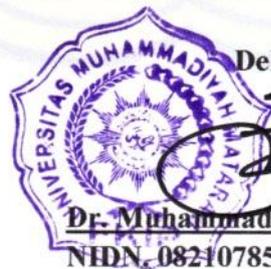
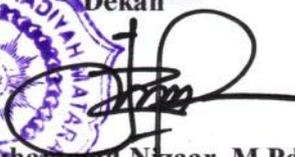
Skripsi atas nama Sri Muliayani telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 27 Juli 2022
Dosen Penguji

- | | | |
|---|----------------|--|
| 1. <u>Nanang Rahman, M.Pd</u>
NIDN. 0824038702 | (Ketua) | (..... ) |
| 2. <u>Baiq Desi Milandari, M.Pd</u>
NIDN. 0808128901 | (Anggota I) | (..... ) |
| 3. <u>Sintayana Muhardini, M.Pd</u>
NIDN. 0810018901 | (Anggota II) | (..... ) |

Mengetahui

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


Dekan

Dr. Muhammad Nizar, 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 : Sri Muliayani
Nim : 118180045
Alamat : Jalan Btn Pagesangan Indah

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Tahun Ajaran 2021/2022 Dasar pada materi pembangunan sosial dan budaya masyarakat adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Menyatakan asli karya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

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 dalam daftar pustaka.

Mataram 25 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



SRI MULIAYANI

Nim : 118180045



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
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 : SRI MULIAYANI
NIM : 118180045
Tempat/Tgl Lahir : SANGIANG 12-04-1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 237 197 824
Email : Grimulyani85964@gmail.com

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

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MEDIA REALITA
LINTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA
TEMA 3 SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

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, Rabu-31-Agustus 2022
Penulis



SRI MULIAYANI
NIM. 118180045

Mengetahui
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
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 : SRI MULIAYANI
 NIM : 118180045
 Tempat/Tgl Lahir : SANGIANG 12-04-1999
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 237 197 824 / srimulyani05964@gmail.com
 Jenis Penelitian : 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 MEDIA REALITA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA TEMA 3
KELAS V SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

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, Rabu - 31 Agustus 2022
 Penulis



SRI MULIAYANI
 NIM. 118180045

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Rencanaku bisa saja jadi wacana, tapi rencana Allah sudah pasti luar biasa”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang sangat mendalam serta Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Untuk kedua orang tuaku terimakasih banyak telah memberikan kasih sayang, doa, perjuangan dan pengorbananmu serta motivasi baik secara moril maupun moral yang telah kau berikan kepada anak mu ini.
2. Teman-temanku terutama, park rahma, unnie rostina yang senantiasa selalu membantu dan memberikan semangat dalam menjalani penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu.
3. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingg akhir.

KATA PENGANTAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran, Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penyusunan Skripsi **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022 “** dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa penulis ucapkan kepada baginda Rasulullah SAW, karena atas perjuangan, pertolongan dan pengorbanan-Nya sehingga sampai saat ini kita semua masih dapat menikmati indahny hasil perjuangan beliau.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu, terutama kepada:\

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd sebagai pembimbing I

5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd sebagai pembimbing II
6. Kedua orang tua dan para sahabat yang selalu ada di samping penulis

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi kedepannya.



Mataram, 29 Maret 2022

Penulis

ABSTRAK

SRI MULIAYANI. 118180045. **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Tema 3 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022.** Skripsi Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media audio visual berbasis media realita untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Deveopment* (R&D) metode penelitian yang digunakan adalah model dari *Borg & Gall* dengan 10 tahapan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk awal), 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi hasil uji, 6) Uji coba utama, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Penyempurnaan produk, 10) Desiminasi dan implementasi. Untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media audio visual berbasis media realita ini di gunakan lembar angket validasi ahli media, validasi ahli materi, praktisi, lembar kepraktisan dan soal test . Pada penelitian ini uji terbatas di laksanakan di kelas VI dan tahap uji lapangan di laksanakan di kelas V di SDN 4 Bajur Mataram sebagai uji kepraktisan dan keefektifan pada media audio visual berbasis media realita. Hasil menunjukkan bahwa media audio visual berbasis media realita seperti : 1) Materi diperoleh dari skor rata-rata 3 validator 86% (sangat valid). 2) Media diperoleh dari skor rata-rata 3 validator yaitu 84% (valid). 3) Ahli praktisi diperoleh dari skor rata-rata dari 2 validator yaitu 84% (valid). Angket respon siswa dalam uji lapangan terbatas yang menunjukkan kepraktisan pada media audio visual berbasis media realita di peroleh dengan skor rata-rata 90,5 % (sangat praktis). Untuk menguji keefektifan siswa pada uji lapangan utama dilihat dari kemampuan kognitif siswa diberikan lembar soal *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V SDN 4 Bajur Mataram dan diperoleh skor rata-rata 78,5% (efektif). Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis media realita yang dikembangkan masuk dalam kategori valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Media audio visual, media realita, tematik, hasil belajar kognitif.

ABSTRACT

SRI MULIAYANI. 118180045. *Development of Reality-Based Audio Visual Media to Improve Cognitive Learning Outcomes in Theme 3 Grade V Elementary School Academic Year 2021/2022.* Mataram Thesis: Muhammadiyah University of Mataram

Consultant I : Nanang Rahman, M.Pd

Consultant II : Yuni Mariyati, M.Pd

This study aims to determine the audiovisual media based on real media to improve cognitive learning outcomes for fifth-grade elementary school students. The model from Borg & Gall with ten stages, including 1) research and data collection, 2) planning, 3) development of initial product drafts, 4) trial Initial field test, 5) revising test results, 6) Main trial, 7) improvement of product from a field test, 8) operational field trial, 9) product improvement, and 10) dissemination and implementation, is used in this study. This reality-based audiovisual medium's validity, viability, and efficacy were examined using a media expert validation questionnaire sheet, material expert validation, practitioners, practicality sheets, and test questions. In this study, class VI was used for the limited test, and class V at SDN 4 Bajur Mataram was used for the field test phase as a test of the usefulness and efficacy of audiovisual based on real media. The results show that the audiovisual media is reality-based, such as 1) The material is obtained from an average score of 3 validators 86% (very valid). 2) The media is obtained from the average score of 3 validators, namely 84% (valid). 3) Expert practitioners are obtained from the average score of 2 validators, namely 84% (valid). An average score of 90.5% was obtained from student answer surveys in a small-scale test demonstrating the applicability of audiovisual media based on reality media (very practical). Fifth graders at SDN 4 Bajur Mataram were given pretest and post-test question sheets to gauge their performance on the main field test based on their cognitive skills. They received a score on average of 78.5%. (effective). Based on the study's findings, it can be said that the audiovisual media based on reality media developed falls within the categories of being true, useful, and effective.

Keywords: *Audiovisual media, reality media, thematic, cognitive learning outcomes.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
BEBAS PLAG IASI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	xi
ABSTRAK	x
ABSTRAC.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4

1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	1
2.1 Penelitian Relevan.....	1
2.2 Kajian Pustaka.....	13
2.2.1 Media Pembelajaran	13
2.2.2 Media Audio Visual	22
2.2.3 Pengertian Media Realita	25
2.2.4 Media Audio Visual Berbasis Media Realita.....	29
2.2.5 Hasil Belajar Kognitif	30
2.2.6 Pembelajaran Tematik	35
2.2.7 Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 3 Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat	38
2.3 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Model Pengembangan.....	43
3.2 Prosedur Pengembangan	41
3.3 Uji Coba Produk	45
3.4 Subjek Uji Coba	45
3.5 Jenis Data	45

3.6 Instrument Pengumpulan Data	46
3.7 Metode Analisa Data	51
3.7.1 Analisis Data Untuk Ahli Validasi Media dan Materi	51
3.7.2 Analisis Kepraktisan	52
3.7.3 Analisis Keefektifan	53
BAB IV PENGEMBANGAN	55
4.1 Penyajian Data Uji Coba	55
4.1.1 Pengumpulan Data dan Penelitian	56
4.1.2 Perencanaan.....	57
4.1.3 Pengembangan Draf Produk	57
4.2 Hasil Uji Coba Produk	59
4.2.1 Hasil Uji Coba Lapangan Awal	59
4.3 Revisi Produk	72
4.4 Pembahasan.....	74
BAB V SIMPULAN SARAN	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 KD dan Indikator	38
Tabel 3.1 kisi angket validasi ahli materi.....	47
Tabel 3.2 kisi angket validasi ahli media	48
Tabel 3.3 kisi angket validasi ahli praktisi.....	49
Tabel 3.4 angket respon siswa	50
Tabel 3.5 anget soal mengukur hasil belajar.....	51
Tabel 3.6 pedoman skor penelitian	52
Tabel 3.7 pedoman skor angket respon siswa.....	53
Tabel 3.8 pembagian skor N-gain	54
Tabel 3.9 kategori taksiran efektifitas N-gain.....	54
Tabel 4.1 validasi angket ahli materi I,II,dan III.....	60
Tabel 4.2 hasil penilaian validator ahli materi	62
Tabel 4.3 validasi angket ahli media I,II dan III.....	63
Tabel 4.4 hasil penialain validator ahli media	64
Tabel 4.5 validasi lembar angket ahli praktisi	66

Tabel 4.6 hasil perolehan validator ahli praktisi	67
Tabel 4.7 hasil kepraktisan uji coba terbatas	68
Tabel 4.8 hasil penilai efektifitas uji lapangan operasional	70
Tabel 4.9 revisi produk	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 kerangka berpikir -----	39
Gambar 3.1 model pengembangan -----	40
Gambar 4.1 Desain penyajian media audio visual -----	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 surat izin penelitian -----	83
Lampiran 2 surat pernyataan penelitian dari sekolah -----	84
Lampiran 3 lembar validasi ahli materi -----	85
Lampiran 4 lembar validasi ahli media-----	90
Lampiran 5 lembar validasi ahli praktisi -----	95
Lampiran 6 Angket respon siswa uji lapangan terbatas -----	99
Lampiran 7 hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai terendah) -----	100
Lampiran 8 hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai tertinggi) -----	103
Lampiran 9 Tabulasi Uji Coba Uji Kepraktisan Uji Terbatas -----	106
Lampiran 10 Tabulasi Soal Pretest-----	107
Lampiran 11 Tabulasi Soal Postest -----	109
Lampiran 12 RPP-----	111
Lampiran 10 Dokumentasi penelitian	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan sosial dan kemasyarakatan manusia, dan pendidikan adalah usaha yang bertujuan untuk memaksimalkan semua kapasitas yang dimiliki manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Siswa menjadi proaktif dalam mengembangkan potensi kekuatan mental, agama, kontrol dan budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menjamin bahwa setiap anak berhak atas pendidikan dan pembelajaran yang layak, baik di sekolah maupun di luar sekolah, terutama pada saat tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak yang sesuai, pada masa yang baik dan produktif. Pendidikan dasar bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang akan membantu mereka dalam pendidikan lebih lanjut di sekolah dan masyarakat. Depdiknas, (2006) Daro pada itu, Konsep-konsep yang relevan harus dipahami agar pengetahuan yang dipelajari siswa selalu tersimpan dengan benar dalam ingatan siswa.

Ada banyak bentuk interaksi antara siswa dan sumber belajar. Padahal, mendengarkan dan belajar dari peserta didik merupakan salah satu bentuk interaksi ini. Tapi hanya mendengarkan dan belajar dipertanyakan. Pembelajaran hanya efektif bila peserta didik diberi banyak kesempatan untuk

melakukan sesuatu melalui multimetode dan multimedia. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, siswa didorong untuk aktif berinteraksi dengan potensi dirinya secara maksimal.

Masalah yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah kelemahan dalam proses pembelajaran. Selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teoritis. Pembelajaran di kelas berfokus pada kemampuan anak untuk memahami materi. Teori yang dipelajari siswa kurang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengarah pada fakta bahwa siswa tidak memiliki pemahaman yang lebih dalam dari isi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa tidak hanya memiliki pengetahuan secara teoritis tetapi juga dapat mengamalkannya untuk kedepannya.

Peran pembelajar adalah menyediakan, mendemonstrasikan, membimbing, dan memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Ini mencakup tidak hanya sumber belajar yang berupa orang, tetapi juga sumber belajar lainnya. Termasuk sumber belajar yang sengaja dirancang untuk tujuan belajar, serta sumber belajar lainnya. Ini termasuk sumber belajar yang ada serta sumber belajar yang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran. Kita dapat menemukan dan memilih sumber belajar untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut: (a) media auditif, yaitu media yang mengandalkan keterampilan berbahasa; Jenis perekam. (b)

media audio, seperti radio, kaset, dan lain-lain yang mengandalkan kemampuan audio; (c) media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti foto, lukisan, dan lain-lain; (d) media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video, (e) Media realita adalah media dunia nyata seperti orang, binatang, benda, atau peristiwa yang diamati siswa. (f) kriteria yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran; (g) Kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya, proses belajar mengajar menjadi sederhana dan menarik, siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami pelajaran, dan efisiensi belajar siswa meningkat. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang menarik membantu siswa untuk fokus belajar, dan kebutuhan siswa, memotivasi siswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar yang komprehensif sehingga siswa benar-benar dapat memahami materi yang diberikan. Siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kesempatan untuk berkreasi dan mencapai potensi dirinya.

Berdasarkan wawancara dan observasi awal guru di tempat penelitian saya di SDN 4 Bajur Mataram, pada proses pembelajaran kelas 5 guru hanya menggunakan metode diskusi untuk memberikan materi, terkadang bertanya saya jawab. Selain itu, fasilitas yang kurang memadai membuat pengajaran menjadi sulit bagi guru yang hanya bisa memanfaatkan buku pelajaran dan buku siswa tanpa memiliki materi pembelajaran yang menarik. Kondisi pembelajaran yang demikian membuat sebagian siswa bosan

dan kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran. Selain itu, kami juga menemukan bahwa sebagian besar siswa tidak terlalu aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Akibatnya, mereka memiliki rasa tanggung jawab yang rendah dan sebagian besar anggota kelompok tidak aktif dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang justru sibuk mengobrol, menyambar atau mengganggu temannya, dan ternyata nilai KKM untuk pengetahuan adalah 70% dari nilai PAS.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti merintis pembelajaran yang sangat berbeda dan efektif dengan menggunakan media nyata, media pembelajaran audiovisual berbasis media realitas. Kepribadian seorang siswa di era digital ini adalah tentang rata-rata sekolah dasar. Karakter Siswa sudah dapat menggunakan ponsel dan lebih tertarik dengan video.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal di atas, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan media audio visual berbasis media realita untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V tema 3 subtema 3 pembelajaran 3
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media audio visual berbasis media realita pembelajaran 3 kelas V tema 3 subtema 3 terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangannya adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan media audio visual berbasis media realita untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V tema 3 subtema 3 pembelajaran 3.
2. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media audio visual berbasis media realita ini untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V tema 3 subtema 3 pembelajaran 3.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut adalah spesifikasi media pembelajaran media audiovisual berbasis realitas yang dikembangkan oleh peneliti:

1. Media pembelajaran yang saya kembangkan adalah media audio visual berbasis media realita.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini sesuai dengan KI dan KD suatu topik pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar di kelas 5 sekolah dasar
3. Produk berupa media audio visual yang didalamnya terdapat media realita ini dapat dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti perekam suara, kamera handphone buat video, *adobe premiere* buat mengedit media audio visual berbasis media realita ini hingga selesai dan produk berupa media realita ini hanya menggunakan aplikasi kamerra buat video in media nyata yang sesuai dengan materi dari materi media audio visual.

4. Dalam media audio visual dan didalamnya terdapat media realita terdapat materi yang terkait dengan tema 3 subtema 3 pembelajaran 3 tentang pentingnya menjaga asupan makanan sehat dengan durasi video sekitar lebih dari 10 menit.

1.5 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Kegiatan intelektual siswa kelas V sebagian besar terdiri dari kegiatan mendengarkan, menonton, dan bergerak, dan mereka penuh dengan rasa ingin tahu dan memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, sebagai guru kita membutuhkan gaya belajar yang kreatif, menarik, dan menyenangkan, dan kita membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan, seperti media audiovisual, untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa kita dalam kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, media nyata juga sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru. Media kehidupan nyata mencakup materi yang disajikan secara nyata dalam kaitannya dengan materi media audiovisual. Media video (animasi) dan audiovisual dengan suara dimaksudkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Media pembelajaran audiovisual dan media kehidupan nyata diharapkan dapat membantu siswa, mempermudah dan memahami, serta belajar dengan melihat langsung media tersebut, sehingga siswa dapat ditingkatkan dan guru dapat lebih mudah menyampaikan isi materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Batasan perkembangan dalam pengembangan media audiovisual berbasis media nyata dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Harus memiliki smartphone yang memiliki penyimpanan yang besar untuk mendownload aplikasi dan menyimpan media pembelajarannya dan untuk media realitanya harus memiliki bahan yang nyata untuk ditampilkan dalam media audio visual yang sesuai dengan pokok pembahasan dalam media audio visual.
- b. Karena menggunakan media audio visual dan di dalamnya terdapat media realita pembuatan media ini cukup sulit karena menggunakan berbagai aplikasi seperti perekam suara, kamera handphone buat video, *adobe premiere* buat mengedit media audio visual berbasis media realita dan materi-materinya diedit disatukan satu-satu dan untuk media realitanya terdapat media nyata yang berkaitan dengan pokok pembahasan dalam media audio visual tersebut dan harus mencari media nyata lain yang sesuai dengan pokok pembahasan yang terdapat dalam media audio visual.
- c. Media ini hanya bisa digunakan untuk kelas V tema III subtema III pembelajaran III, karena sesuai dengan tema pembelajarannya kalau ingin menggunakan bentuk media yang sama pada pembelajaran lain harus membuat ulang materi dari isi media audio visual yang harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ingin dibuat dan untuk

media realita juga harus mengganti media nyatanya yang sesuai kelas dan tema lain yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari interpretasi yang berbeda dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, istilah berikut harus didefinisikan.

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini adalah proses menghasilkan media pembelajaran, desain memiliki kategori valid dengan skor minimal 68 sedangkan untuk skor praktis yaitu minimal 68. Dan untuk keefektifan dengan skor N-Gain, $g < 0,3$ (g-Rendah), $0,3 \leq g \leq 0,7$ (g-Sedang) dan $g > 0,7$ (g-Tinggi).

2. Media

Media pembelajaran audio visual berbasis media realita adalah Media yang melibatkan mendengar dan melihat secara bersamaan dalam suatu kegiatan atau proses. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media tersebut dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Ada media nyata yang secara langsung dapat menggambarkan isi nyata dari media audiovisual seperti film, tayangan video, dan televisi.

3. Hasil belajar kognitif pada penelitian ini adalah focus pada ranah C1, C2, C3. Pada materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat tema 3 subtema 3 pembelajaran 3. Sebagai sampel dalam menguji kevalidan,

kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran audio visual berbasis media realita.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Penelitian terkait dilakukan oleh Fuji Laksono (2017). Dengan judul skripsi “*Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*”. Penelitian ini menggunakan studi pengembangan dengan menggunakan tahapan model R&D (*Research and Development*), dimana Ahli Materi mendapat nilai 3,58, Ahli Media mendapat nilai 4,00 dalam kategori Baik, dan Ahli Media mendapat nilai dalam kategori baik sedangkan pada penilaian ahli media tahap II adalah 4,37 yang diterjemahkan ke dalam kategori “sangat baik”. Saat duduk di bangku kelas 2 SD Negeri Semen, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, dapat dikatakan bahwa audiovisual sangat bermanfaat untuk pembelajaran budaya hidup sehat, khususnya kebersihan tangan dan kaki.

Kesamaan antara penelitian ini dan pekerjaan peneliti terletak baik dalam pengembangan media audiovisual maupun dalam penggunaan model R&D tahap penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Perbedaan dari penelitian sebelumnya pada tema siswa kelas II adalah pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas V sebagai tema, dan dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media realitas yang sesuai

dengan topik pembahasan pada media audiovisual, pembelajaran yang tidak semata-mata terdiri dari materi media audiovisual karena ingin menawarkan sesuatu yang nyata.

2. Penelitian terkait dilakukan oleh Isdayanti, Lukman Nulhakim, Ahmad Syachruroji (2020). Dengan judul jurnal "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan*". Dalam penelitian ini, kami menggunakan model R&D (*Research and Development*), 9 tahap yang dikembangkan oleh Borg and Gall sebagai langkah-langkah penelitian kami, yang terdiri dari 6 tahap: 1) analisis masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, dan 4) Dikonfigurasi. 5) Revisi Produk 6) Validasi Desain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis Adobe Flash yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesamaan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya oleh Isdayanti et al. Dikembangkan media pembelajaran audiovisual dan menggunakan model pembelajaran Borg and Gall. Bedanya, di Kelas V peneliti mempelajari tema 3, subtema 3 pembelajaran ketiga, sedangkan pada penelitian sebelumnya oleh Isdayanti dkk. Temanya adalah kelas 4 SD, dan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang berfokus pada satu mata pelajaran, para ilmuwan dan peneliti menggunakan pembelajaran tematik, dan peneliti ini juga menggunakan media berbasis realitas dalam

media audiovisual sesuai dengan tema media audiovisual. penggunaan dunia. Benda-benda yang bisa dijadikan media pembelajaran.

3. Penelitian terkait dilakukan oleh Elly Anjasari, Donny Dwi Farsdianto, Abdul Wahid Asadullah (2020) Dengan judul jurnal “*Pengembangan Media Audio visual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar*”. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* pada penelitian ini menggunakan 6 tahap dalam pengembangan yaitu, 1) Analisis kebutuhan, 2) Perencanaan produk, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi produk awal, 6) Uji coba lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektifitas dalam penggunaan media audio visual powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kesamaan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya oleh Elly Anjasari, dkk. (2020) terdiri dari pengembangan media audiovisual dalam penelitian dan penggunaan model Borg and Gall serta peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah peneliti mengembangkan media audiovisual berdasarkan media kehidupan nyata dalam penelitian dan peneliti menggunakan kelas 5 sebagai subjek sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan kelas IV sebagai subjek dan peneliti sebelumnya fokus pada mata pelajaran matematika, dan penelitian ini menggunakan mata pelajaran juga menggunakan media pembelajaran tematik. Media realitas media audiovisual Media pembelajaran sebagai

media nyata yang belum pernah digunakan pada penelitian sebelumnya, tergantung topik materi audiovisual.

2.2 Kajian Pustaka .

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar”. Dalam bahasa arab wasail, media adalah perantara antara utusan dari pengirim ke penerima. Garlac dan Ely, di sisi lain, mengatakan bahwa media, jika dipahami secara umum, adalah orang, zat, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Association of Education and Communication Technology Batasi media karena semua format dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Briggs mengatakan media adalah alat yang merangsang siswa agar proses belajar berlangsung.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman dan relevansi belajar siswa. Hal ini memudahkan guru untuk mendorong siswa mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran sekolah dasar sangat beragam dan dapat dijadikan sebagai pola pilihan. Artinya guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dalam dunia pendidikan Suprihatiningrum (2016: 319) mengungkapkan Media pembelajaran sebagai alat dan bahan fasilitator yang

digunakan guru untuk menjelaskan atau mengkomunikasikan isi pembelajaran untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah tempat di mana pesan materi, atau pesan pembelajaran, disajikan dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Tentu saja, Anda dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Anda dengan menggunakan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran mereka. Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2017: 7).

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam penyampaian materi pembelajaran yang dimaksudkan untuk memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk komponen-komponen yang terkait, untuk membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai pendapat yang berhubungan dengan fungsi dan manfaat dari media pembelajaran diantaranya menurut Nana Sudjana dan Rival dalam Arsyad (2006: 214) yang berpendapat bahwa: 1) Pembelajaran dapat lebih mendapat perhatian dari siswa, sehingga tercipta motivasi belajar dan semangat belajar siswa. 2) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga mendapatkan aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan berbagai hal lainnya, 3) media memungkinkan bahan ajar memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat dipahami atau dipahami lebih baik oleh siswa, memungkinkan mereka menguasai dan

mencapai tujuan belajarnya. 4) Modus pendidikan adalah: Lebih beragam dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui transmisi verbal oleh pendidik. Jangan biarkan siswa bosan, jangan biarkan guru lelah.

Menurut Suprihatiningrum (2016: 32) menyebutkan Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran: 1) kejelasan proses pembelajaran. 2) Meningkatkan minat dan aktivitas siswa. 3) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 4) Kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja. 5) Menyajikan pokok pelajaran di depan kelas dalam bentuk benda. 6) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada topik. 7) Mengubah peran guru agar pembelajaran lebih aktif dan produktif.

Berbeda pendapat yang disampaikan oleh Daryanto (2011: 5) Media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Pesan yang jelas, tidak terlalu verbal, untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan indera, menciptakan semangat belajar, dan menciptakan interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar akan saya sampaikan. Memberdayakan siswa untuk belajar mandiri, mengidentifikasi dengan pengalaman, membangkitkan pendapat yang sepaham, menyampaikan pesan dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan bakat dan kemampuannya, visual, auditori dan kinestetik.

Dari penjelasan di atas, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi sebagai sumber belajar, dan kegunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik hanya sebatas memperluas pengetahuan, menambah pengalaman, dan sangat sulit untuk dipertahankan. minat. , motivasi dan hasil

belajar siswa, dan masih banyak lagi. Media pembelajaran dengan banyak fitur dan manfaat. Bila digunakan dengan baik dalam pembelajaran, guru harus terus menggunakan dan mengembangkannya. Karena itu membantu guru mencapai nilai yang diinginkan untuk siswa mereka.

2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs, klasifikasi media dapat dibagi menjadi empat kelompok: media audio, media visual, media audiovisual, dan media lainnya.

1) Media Audio

Media audio bertanggung jawab untuk mengarahkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio sangat erat kaitannya dengan pendengaran. Radio, tape recorder, telepon, dan lab bahasa merupakan contoh media yang dapat dikelompokkan menjadi media audio.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan penglihatan. Media video dapat dibedakan menjadi media video diam dan media video bergerak.

a. Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang dapat mereproduksi suara dan gambar. Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan karakteristiknya: media audiovisual diam dan media audiovisual bergerak.

- a. Media audio visual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media Serbaneka

Media serbaneka adalah media yang beradaptasi dengan lingkungan sekitar, lingkungan sekolah, lokasi lain, atau kemungkinan masyarakat dan dapat digunakan sebagai media pendidikan. Contoh media serba guna yang ia sajikan: papan tulis, media 3D, realitas, dan sumber belajar komunitas.

- a. Papan (*board*) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan *bulletin*, papan flanel, papan *magnetic*, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi diantaranya : model, *mock up*, dan diorama.
- c. Realita adalah kenyataan sebagaimana adanya, atau sebagaimana mestinya. Contoh penggunaan di dunia nyata termasuk guru membawa kelinci, burung, dan ikan, atau membawa siswa langsung ke halaman sekolah atau peternakan.

d. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa guru perlu mengetahui karakteristik media pembelajaran yang digunakan dalam jalannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Media sangat cocok untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media audiovisual berbasis realitas sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Karena media audiovisual berbasis realitas ini sangat sesuai dengan materi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.

2.2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan guru untuk memberikan materi selama proses pembelajaran. Ada beberapa kriteria media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016) yaitu:

- 1) Tujuan Pembelajaran,
- 2) Kesesuaian dengan materi,
- 3) Gaya belajar siswa,
- 4) Karakteristik siswa,
- 5) Lingkungan,
- 6) Sarana dan prasarana.

Karena ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat dalam memilih media pembelajaran, Suprihatiningrum (2016:324) mengemukakan bahwa ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan.

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik barang
- 4) Penggunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru menggunakan jenis media
- 6) efektivitas media dibandingkan dengan media lain;

Bertentangan dengan pendapat yang diungkapkan Trianto, ia memaparkan beberapa prinsip pemilihan media.

- 1) Harus ada kejelasan dari tujuan pemilihan tersebut.
- 2) Media yang dipilih harus dikenalkan sifat dan ciri-cirinya.
- 3) Adanya sejumlah media yang diperbandingkan karena pemilihan.

Media adalah proses pengambilan keputusan dari adanya jalan menuju solusi yang diinginkan menuju suatu tujuan. Trian, (2010). Sebaliknya menurut Aqib Haryanto (2015: 67). Untuk membantu Anda membuat pilihan yang tepat, buatlah daftar hal-hal yang perlu Anda pertimbangkan ketika mempertimbangkan media mana yang akan digunakan saat belajar.

1. Kompetensi pelajaran,
2. Karakteristik peserta didik,

3. Karakteristik media yang akan digunakan,
4. Waktu yang tersedia,
5. Ketersediaan fasilitas,
6. Konteks penggunaan,
7. Biaya yang diperlukan.

Menurut pendapat para ahli yang mengerjakan menarik kesimpulan bahwa itu adalah alat yang digunakan untuk mengirim Tujuan pembelajaran pasti akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media juga dapat membantu menarik perhatian siswa. Media dapat mengarah pada hasil belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan guru, interaksi siswa dengan teman sebaya, dan interaksi antara siswa dengan lingkungan, memungkinkan siswa menjadi mandiri sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuannya.

2.2.2 Media Audio Visual

2.2.2.1 Pengertian Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan gambar yang tampak, seperti rekaman video, slide, dan audio. Media audiovisual memegang peranan penting dalam proses pendidikan, terutama bila digunakan oleh guru dan siswa. Media audiovisual memberikan banyak rangsangan kepada siswa karena sifatnya yang audiovisual. Media audiovisual memperkaya lingkungan belajar dan mendorong siswa untuk mengembangkan bahasa dan mengungkapkan pikirannya.

Media audiovisual merupakan media pendidikan modern dan kontemporer (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), Asra (2007:5-9).

Representasi media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat atau didengar, seperti slide, film, strip film, proyektor, video, dan televisi. Di sisi lain, Dale (1969:180) mengemukakan bahwa materi audiovisual dapat membawa banyak manfaat selama guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Artinya, pertumbuhan siswa tergantung pada bagaimana guru sebagai guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Misalnya, penggunaan media audiovisual.

Harmawan (2007:12) menambahkan bahwa Media audio, yaitu media pendidikan modern dan kontemporer (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan media yang dapat didengar. Dengan kata lain, perkembangan zaman membawa teknologi baru – media audiovisual. Media ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kemudian Menurut Andayani (2014: 352) Media audiovisual merupakan gabungan dari media audio dan visual yang bisa disebut media listening view yang membuat penyajian konten topik belajar menjadi lebih lengkap. Dengan kata lain, penyediaan media audiovisual sangat berpengaruh terhadap proses kognitif siswa, karena media audiovisual digunakan sebagai alat bantu belajar. Dengan kata lain, media audiovisual ini juga merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan video dan audio sehingga selama proses pembelajaran, siswa benar-benar dapat memahami pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah media perantara atau visual yang digunakan oleh guru

untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa melalui penglihatan (gambar) dan pendengaran (suara).

2.2.2.2 Ciri-ciri Media Audio Visual

Setiadama mengatakan media pembelajaran audiovisual adalah teknologi audiovisual, metode memproduksi atau mendistribusikan materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual. Fitur utama dari teknologi audiovisual adalah:

- a. Bersifat Linear.
- b. Memberikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan oleh desainer/produsen dengan cara yang telah ditentukan.
- d. Presentasi fisik dari ide yang nyata atau abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip-prinsip psikologis behaviorisme dan kognif.
- f. Berorientasi pada guru dengan sedikit keterlibatan siswa yang interaktif

2.2.2.3 Kegunaan Media Audio Visual

Kegunaan-kegunaan media audio visual, yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman setiap siswa berbeda-beda dan ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan-perbedaan ini tidak mudah diatasi ketika seorang guru mengajar hanya menggunakan bahasa lisan, karena sulitnya membawa siswa ke pokok pelajaran. Dengan menghadirkan media audiovisual di dalam kelas, semua orang bisa menikmatinya.

- b. Melampaui batasan ruang dan waktu. Tidak semua siswa dapat mengalaminya secara langsung. Ini karena alasan berikut. 1) obyek yang terlalu besar misalnya gunung atau obyek yang terlalu kecil misalnya bakteri, dengan bantaun media audio visual kita bisa menampilkannya di dalam kelas; 2) Pergerakan yang terlalu lambat, seperti gerakan amuba, atau terlalu cepat, seperti pergerakan awan, dapat dilacak melalui penyajian media audiovisual di dalam kelas. 3) Hambatan pembelajaran musim, iklim, dan geografi, seperti pembentukan bumi, dapat disajikan di dalam kelas dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya. Misalnya, ketika seorang guru menjelaskan pentingnya pola makan yang sehat.

Dengan bantuan media audiovisual, selain mempercepat proses pembelajaran juga dapat dengan cepat meningkatkan tingkat kecerdasan dan mengubah sikap pasif, statis menjadi aktif, dinamis. Fitur media audiovisual meliputi: 1) mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian; 2) Menciptakan keinginan untuk mengetahui lebih banyak. 3) Mempertahankan pemahaman yang diperoleh.

Menurut Kinder, ada beberapa keuntungan ketika media audiovisual digunakan oleh guru. Mengekspos anak-anak secara langsung ke konsep dan memahami bagaimana mereka benar-benar bekerja dalam situasi dunia nyata.

Gopal V.P. menekankan bahwa media audiovisual membantu guru mengatasi kesulitan fisik dalam menyajikan konten pembelajaran. Artinya hambatan dan jarak komunikasi diatasi dengan media audiovisual. Slide, film, strip film, proyektor, video, dan televisi dapat digunakan untuk membawa kondisi budaya dan iklim negara lain ke dalam pelajaran.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki berbagai keunggulan seperti pengenalan media audiovisual ke dalam kelas sehingga semua siswa dapat menikmati media sambil menyerap pengetahuan melaluinya. Selain itu, media audiovisual dapat merepresentasikan objek tertentu, objek tertentu, dan gerakan yang sulit disajikan secara langsung di dalam kelas. Menggunakan media audiovisual membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran karena memberikan suara dan gambar yang mendukung proses pembelajaran.

2.2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Masing-masing media yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan, dan Arsyad mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan media audiovisual dalam pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Kelebihan Media Audio Visual

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa. Karena jenjang sekolah merupakan awal terbentuknya pengalaman baik dengan teman, guru maupun berbagai sarana prasarana sekolah mengenai pembelajaran di sekolah.

- 2) Pandangan langsung bisa merupakan peristiwa berbahaya. Media audiovisual memungkinkan kita untuk menampilkan hal-hal berbahaya dengan cepat tanpa melihat langsung. Namun, representasinya sesuai dengan aslinya.
- 3) Kelompok kecil dan besar dapat berkunjung. Besar atau kecil, tidak ada batasan untuk audiens Anda.
- 4) Mendorong motivasi dan hasil belajar siswa.

- Kekurangan Media Audio Visual

- 1) Biayanya banyak untuk pengadaannya
- 2) Tidak selaras dengan kebutuhan dan hasil belajar yang diinginkan kecuali dirancang sebelumnya untuk kebutuhan sendiri.

2.2.3 Media Realita

2.2.3.1 Pengertian Media Realita

Peran media dalam pembelajaran komunikasi di SD/MI menjadi semakin penting karena anak-anak berada pada tahap perkembangan tertentu saat ini. Dengan kata lain, anak diharapkan untuk benar-benar belajar sesuatu.

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, bentuk jamak dari kata *media*, secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Oleh karena itu media adalah kendaraan untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau menyebarkan pesan.

Benda nyata (*real thing*) Ini adalah alat yang paling mudah digunakan karena tidak memerlukan persiapan selain penggunaan segera.

Media visual yang tidak diproyesikan diantaranya yaitu:

1. Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar
2. Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.
3. Grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyesikan (Grafik Chart, poster, Kartun)

Media nyata adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik yang hidup maupun yang dilestarikan. dan media nyata, yaitu media alam yang tersedia di alam sekitar, seperti gunung, sawah, air, benda-benda buatan berbagai jenis, hewan, tumbuhan, dan lain-lain. Hanafiah dan Suhana berbendapat “Media realita/realia merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, benda, atau peristiwa yang diamati peserta didik.”

Berdasarkan uraian di atas, media nyata adalah benda-benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar di lingkungan alam, baik yang hidup maupun yang diawetkan, yang dapat dilihat, disentuh, atau dipegang. Menggunakan benda nyata memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Membantu siswa mengingat topik karena mereka berinteraksi langsung dengan media dunia nyata.

2.2.3.2 Fungsi Media Realita

Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, berfungsi dalam bentuk fasilitas yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan hasil belajar dan memberikan siswa pengalaman visual yang memperjelas dan memperkuat konsep yang kompleks dan abstrak. Lebih sederhana, lebih

spesifik, dan lebih mudah dipahami. Dengan cara ini, media dapat membantu meningkatkan asimilasi (recall) anak terhadap materi pembelajaran.

Salah satu fungsi utama penggunaan media realitas dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Menurut Fathurrahman, fungsi media realitas dalam proses pembelajaran adalah:

- a. menarik perhatian siswa
- b. Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- c. Memperjelas kata-kata pesan untuk menghindari variabel
- d. Oleh karena itu pembelajaran lebih komunikatif (dapat dimengerti) dan produktif (produktif).
- e. Waktu belajar yang dapat disesuaikan
- f. Menghilangkan kebosanan siswa saat belajar dan meningkatkan motivasi siswa
- g. Mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda
- h. Meningkatkan tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, fungsi media dunia nyata dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta hasil belajar, sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

2.2.3.3 Ciri-ciri Media Realita

Ciri-ciri media kehidupan nyata asli adalah benda-benda yang masih utuh, fungsional, hidup, dan dapat dikenali dalam ukuran dan bentuk aslinya,

sangat berguna bagi siswa yang belum berpengalaman (pembelajaran bermakna).

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran realitas adalah bendanya masih utuh, masih dapat digunakan, dan diketahui bentuk asli bendanya.

2.2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Realita

- Kelebihan Media Realita

Ada keuntungan menggunakan media nyata. Manfaat yang menurut Anderson patut dipertimbangkan meliputi:

- a. Dengan sedikit usaha, Anda dapat menyajikan rangsangan yang paling relevan dari pekerjaan Anda.
- b. Memberikan siswa kesempatan terbesar untuk melakukan tugas dunia nyata atau simulasi dan mengurangi rollover nilai.
- c. Permudah untuk mengukur kinerja siswa ketika pekerjaan membutuhkan ketangkasan fisik atau keterampilan manipulatif kolaboratif.
- d. Ini memberi siswa kesempatan untuk mengalami dan mempraktikkan keterampilan manipulasi sentuhan mereka.

- Kekurangan Media Realita

Beberapa kekurangan dalam menggunakan media nyata antara lain:

- a. Gambar objek yang sebenarnya mungkin tidak selalu ada. Memperbesar, Memotong, dan Menggambar Sebagian. Oleh karena itu, pendidikan harus didukung oleh media lain.

- b. Hasil belajar sulit dikendalikan karena kompleksitas yang dapat muncul di tempat kerja dan pengaturan kelas.
- c. Mereka sering dapat menimbulkan bahaya bagi siswa dan orang lain di lingkungan kerja.
- d. Menemukan spesialis untuk memberikan pelatihan di tempat kerja seringkali sulit, dan membawa spesialis untuk melatih orang lain dapat menghambat produktivitas.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media realitas memiliki kekuatan dan kelemahan. Karena menggunakan media nyata bukanlah satu-satunya materi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti tata surya. Materi ini tidak memperbolehkan penggunaan media nyata, tetapi jika penggunaan media nyata sesuai dengan materi akan memberikan pandangan positif kepada siswa tentang objek nyata karena mereka akan dapat melihatnya secara langsung.

2.2.4 Media Audio Visual Berbasis Media Realita

Media audiovisual berbasis realitas ini merupakan media pelengkap dalam proses pembelajaran berupa video dan audio. Media ini dapat dilihat, didengar, dan digerakkan. Media ini juga memiliki objek-objek aktual yang tampak dalam media audiovisual. Media yang dapat mereka bayangkan untuk materi media audiovisual. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis media nyata adalah media berupa visual dan audio yang mengandung media nyata.

- Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita

- Kelebihan Media Audio Visual Berbasis Media Realita

Media audiovisual berbasis media realita ini memiliki kelebihan.

1. Dapat menampilkan video pendidikan untuk ditonton dan didengarkan oleh siswa, didukung oleh media nyata.
2. Biarkan siswa membayangkan makna dari materi pembelajaran
3. Media audiovisual berbasis realitas ini sangat eksplisit sehingga melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

- Kekurangan Media Audio Visual Berbasis Media Realita

Adapun kekurangan media audio visual berbasis media realita adalah.

1. Kami tidak dapat menyediakan semua materi untuk media audiovisual berbasis realitas ini
2. Media audiovisual berbasis realitas ini tidak terlalu menarik.

2.2.5 Hasil Belajar Kognitif

2.2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rifa'I, (2012) Melalui proses belajar, Anda dapat melihat hasil belajar sesuai dengan keterampilan dan perilaku pengetahuan peserta didik. Artinya proses belajar yang dilalui seseorang memiliki perilaku seseorang, seseorang yang mengikuti proses pembelajaran dengan perilaku yang baik menggunakan perilaku yang baik dan sebaliknya, dan siswa yang mengikuti pembelajaran yang buruk memiliki perilaku yang buruk juga memiliki keterampilan.

Crow & Crow (dalam Juwaidin, 2015; 129) Belajar berarti memperhatikan perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Karena konsep perubahan melekat dalam pembelajaran, pembelajaran dapat mengadaptasi individu baik terhadap masalah pribadi maupun sosial.

Sudjana (dalam Kusuma, 2018:33) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar, dan segala perubahan yang disebabkan oleh proses belajar merupakan hasil belajar dan menyebabkan orang mengubah tingkah lakunya. Artinya, perubahan perilaku manusia selama proses belajar dapat menyebabkan perubahan hasil belajar.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar dapat mewakili hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar dengan menunjukkan perubahan dan morfologi dalam perilaku manusia. Setiap pendidik memiliki pandangannya masing-masing sesuai dengan filosofinya untuk mengatakan bahwa proses pembelajaran berhasil. Namun, ketika menyamakan pendapat dan persepsi, masih didasarkan pada kurikulum yang berlaku saat ini.

2.2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Menurut Munadi Rusman (2012:124), faktor internal dan eksternal meliputi:

a. Faktor Internal

- Faktor Fisiologis, Biasanya dalam keadaan fisiologis, seperti keadaan sehat, dan bukan keadaan seperti kelelahan atau cacat. Hal ini dapat memberikan efek positif bagi siswa dalam proses penyerapan zat.
- Faktor Psikologis. Setiap siswa memiliki kebutuhan psikologis yang berbeda secara fundamental yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mereka. Beberapa faktor psikologis antara lain kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, motivasi, kemampuan kognitif dan logika dalam proses pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

- Faktor Lingkungan mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan seperti lingkungan fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban. Belajar di siang hari di ruangan tanpa sirkulasi udara sangat berpengaruh dan sangat berbeda dengan belajar di hari yang masih segar dengan ruang yang cukup untuk bernafas.
- Faktor Instrumentasi Keberadaan dan kegunaannya merupakan faktor yang bergantung pada hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut diharapkan dapat menjadi sarana untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Unsur instrumental tersebut berupa kurikulum, lembaga dan pendidik.

2.2.5.3 Hasil belajar ranah kognitif menurut teori Toksonomi Bloom

Ranah kognitif ini mencakup kemampuan untuk menyatakan kembali konsep atau prinsip yang dipelajari. Hal ini mengacu pada kemampuan untuk berpikir, memperoleh pengetahuan, memahami, memahami, mengkonseptualisasikan, memutuskan, dan alasan. Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (*Cognitive*) (Dalam buku yang berjudul *Toxonomy of Educational Objectives, Handbook 1: Cognitive Domain* yang diterbitkan oleh McKey New York. Benyamin Bloom pada tahun 1956) yaitu:

- C1 (Pengetahuan/Knowledge)

Tingkat ini menekankan pada kemampuan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari. Pengetahuan tentang istilah, fakta spesifik, konvensi, tren dan urutan, klasifikasi dan kategori, standar dan metode. Level atau level ini merupakan level yang paling rendah, tetapi merupakan prasyarat untuk level selanjutnya. Pada level ini, siswa menjawab pertanyaan berdasarkan hafalan.

Kata kerja operasional yang digunakan pada level ini adalah: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkkan, memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi,

meninjau, memilih, menyatakan, memperelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

- C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pada tingkat ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk memahami isi pembelajaran tertentu. Keterampilan ini adalah:

1. Translasi (kemampuan mengubah symbol dari satu bentuk ke bentuk lain)
2. Interpretasi (kemampuan menjelaskan materi)
3. Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti)

- C3 (Penerapan/*Application*)

Pada tingkat ini, aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menerapkan informasi dalam situasi dunia nyata dengan menggunakan pemahaman mereka dalam istilah dunia nyata. Pada tingkat ini, siswa harus mampu menerapkan konsep dan prinsip yang dimilikinya pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerpakan, menyesuaikan, mengkalkulasi, meodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, meyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonspekan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, meyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan dasar dan kinerja atau hasil belajar Untuk mengukur indeks pertanyaan, peneliti menggunakan pertanyaan taksonomi Bloom tingkat C1, C2, dan C3.

2.2.6 Pembelajaran Tematik

Sukiyati dan Sri Wundari (2009: 14-16) Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang dengan sengaja mengaitkan atau menggabungkan beberapa indikator Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Isi (SI) Kurikulum dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dapat dikelompokkan menjadi topik. Dengan menghubungkan dengan adanya keterkaitan tersebut, maka perolehan pengetahuan dan keterampilan secara keseluruhan menjadi lebih bermakna sebagai pembelajaran bagi siswa.

- a. Salah satu ciri pembelajaran tematik disebut pembelajaran yang berpusat pada anak. Hal ini karena pada umumnya pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang secara aktif memberikan keleluasaan kepada siswa dan memperluas proses belajar dan pemahamannya.
- b. Pemberian pengalaman langsung kepada anak diprogramkan untuk mereka pada titik pembelajaran sehingga mereka dapat memahami hasil belajar mereka sesuai dengan fakta dan peristiwa yang dialami.
- c. Pemisahan mapel yang tidak terlihat atau pemisahan antara kartu yang bersentuhan menarik perhatian dan keamanan pada penggandaan gejala atau peristiwa dari beberapa kartu sekaligus, bukan dari tampilan kotak.

Dengan cara ini, siswa mampu memahami fenomena belajar dari semua sudut.

d. Penyajian konsep dari beberapa mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik mengkaji fenomena-fenomena yang membentuk struktur pengetahuan siswa dari berbagai aspek, yang mempengaruhi keberlangsungan apa yang dipelajari siswa secara langsung.

e. Hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

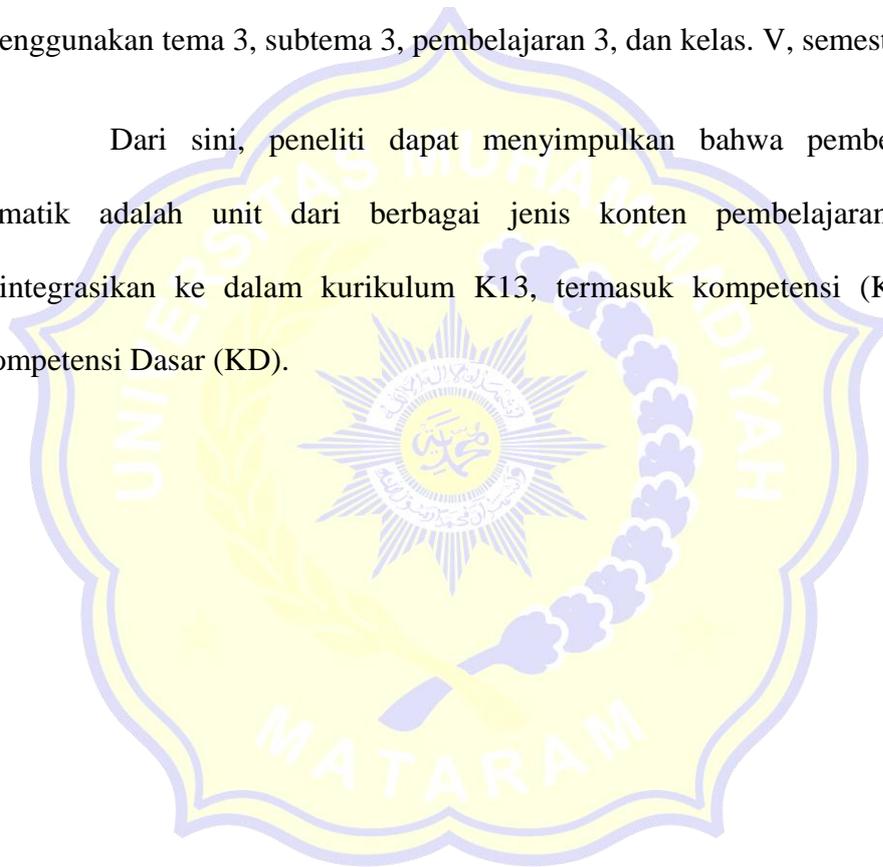
Menurut Fathorrohman, (2015: 16). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa topik menjadi satu topik untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menarik. Pendidikan tematik membutuhkan kemampuan belajar siswa yang baik dalam keterampilan emosional, kognitif dan psikomotorik. Belajar adalah rangkaian peristiwa atau kejadian yang dapat mempengaruhi belajar, sehingga proses belajar dapat dengan mudah terjadi dan tentunya mudah dipahami oleh siswa. Menurut Gagne dan Brigga dalam Majid (2014: 141).

Menurut Saiful S, pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk membantu seseorang menemukan keterampilan dan nilai baru dalam proses pembelajaran yang sistematis melalui desain, aplikasi, dan evaluasi dalam konteks belajar mengajar. Proses pembelajaran tematik lebih menekankan pada aktivitas siswa. Siswa dapat memperoleh pengalaman unik dan menemukan pengetahuan untuk diri mereka sendiri. Melalui pengalaman yang dihasilkan secara unik, siswa memahami konsep yang sesuai dengan

materi yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain (Abdul Majid, 2014, hal 6).

Menurut Rusman, Pembelajaran tematik juga merupakan contoh dari blended learning. Ini adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep dan prinsip, baik secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tema 3, subtema 3, pembelajaran 3, dan kelas. V, semester I

Dari sini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah unit dari berbagai jenis konten pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam kurikulum K13, termasuk kompetensi (KI) dan kompetensi Dasar (KD).



2.2.7 Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 3 Pentingnya Menjaga Asupana

Makanan Sehat

Pembelajaran 3

Ppkn

Tabel 2.1 KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menelaah nilai keberagaman yang ada dimasyarakat

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang layanan masyarakat

Ips

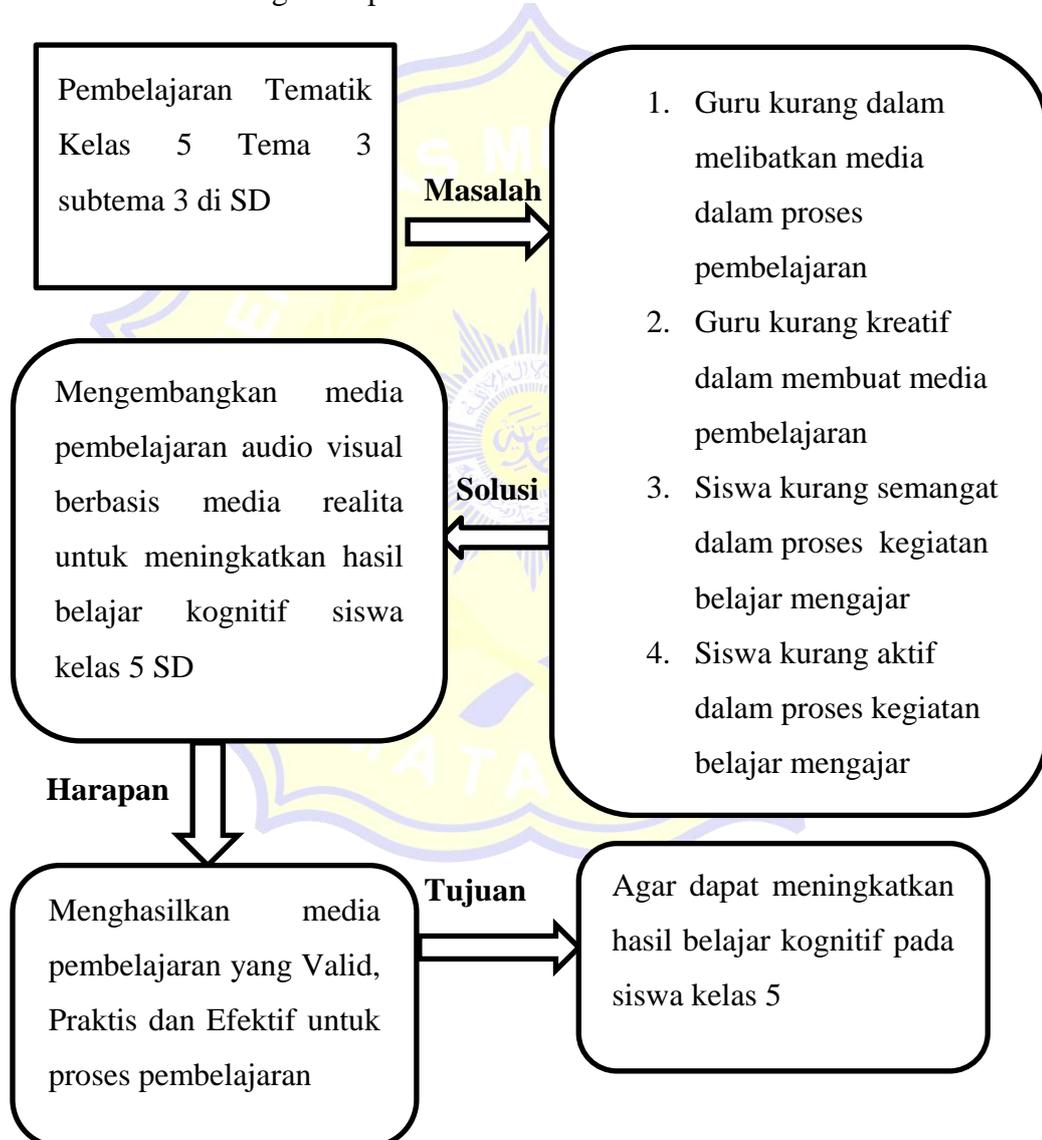
Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	3.2.1 Menganalisis upaya pembangunan sosial budaya

2.3 Kerangka Berpikir

Selama proses belajar mengajar di SDN 4 Bajur Mataram, ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya keterlibatan media dalam

proses pembelajaran, rendah/tidak ada kreativitas dalam membuat media pembelajaran, dan kurangnya antusias siswa untuk mendengarkan guru menjelaskan materi yang diajarkan. Konsentrasi yang buruk, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Pengembangan media berbasis audiovisual pada media nyata yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Perhatikan kerangka berpikir berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

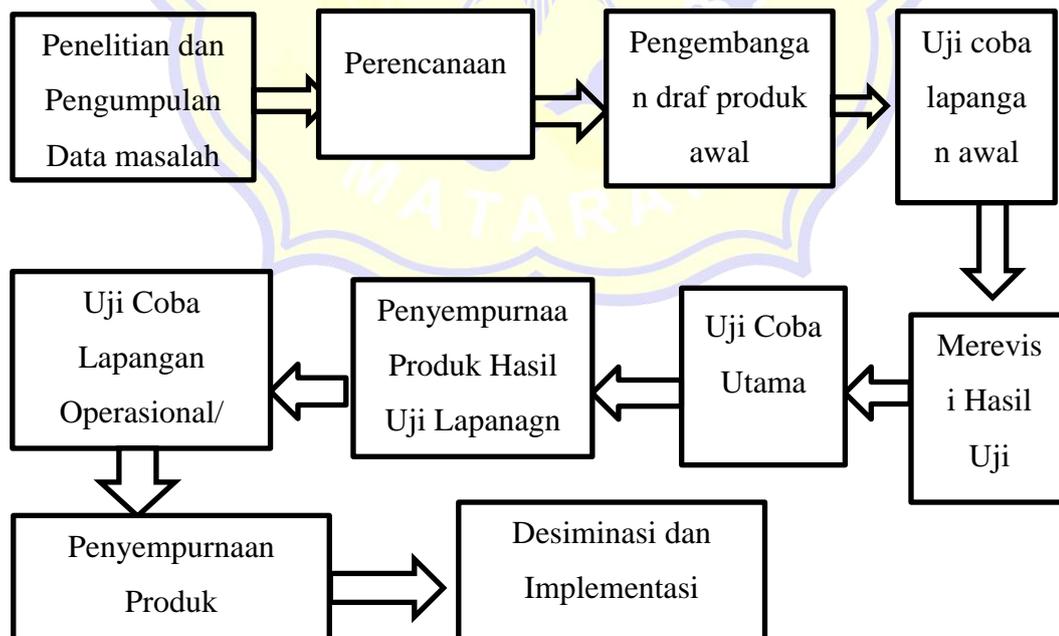
METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan kemungkinan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Sedangkan Emzir (2014: 263) Penelitian dan pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan produk yang mewujudkan spesifikasi tertentu. Emzir mengatakan ada beberapa isu kunci dalam penelitian pengembangan yang sedang dibahas sedetail mungkin.

Adapun gambar 3.1 pengembangan dari Borg & Gall menurut Sari, (2015: 83) sebagai berikut:



3.2 Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini sebagaimana dijelaskan diatas bahwa peneliti menggunakan metode Research and Development dari Borg and Gall oleh Sari, (2015: 83) yang sampai pada tahap 10. Kami menggunakan hingga 10 tahapan hingga tahap diseminasi dan implementasi atau level diseminasi sehingga media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran unggulan untuk sekolah dasar. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis media realitas model Borg & Gal adalah sebagai berikut.

3.2.1 *Research And Information Collecting* (Penelitian dan pengumpulan data)

Langkah pertama ini mencakup analisis kebutuhan dan pembuatan profil. Jajak pendapat, jajak pendapat mini, dan kriteria pelaporan diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk itu sendiri, ketersediaan personel yang mumpuni, dan waktu yang cukup untuk pengembangan produk.

Langkah ini mencakup analisis kebutuhan, tinjauan pustaka, penelitian skala kecil, dan standar pelaporan yang diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, serta ketersediaan personel yang mumpuni dan waktu yang cukup untuk pengembangan.

Pengumpulan data adalah untuk pengenalan sementara terhadap produk yang kami kembangkan, dan untuk mengumpulkan hasil penelitian dan

informasi lain yang terkait dengan rencana pengembangan produk. Langkah awal peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap pengembangan produk di SDN 4 Bajur Mataram.

3.2.2 *Palaning* (perencanaan)

Merumuskan rencana penelitian yang mencakup kompetensi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian, merumuskan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian, merancang kehidupan penelitian, dan menentukan KI dan KD.

3.2.3 *Develop Preliminary Form Of Product* (Pengembangan draft produk awal

Langkah ini meliputi pendefinisian desain produk yang akan dikembangkan (desain virtual), pendefinisian riset dan infrastruktur yang dibutuhkan untuk proses R&D, dan pendefinisian implementasi pilot project. tambahan. Pada fase ini peneliti mulai merancang media audiovisual berbasis media kehidupan nyata untuk kelas 5 SD Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 3 “Pentingnya Makan Sehat”.

3.2.4 *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahap ini adalah pengujian produk terbatas. Artinya, melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk memiliki keterbatasan yang melekat, baik dari konten desain maupun perspektif pemangku kepentingan. Uji lapangan pertama diulang. Pada tahap ini desain kartu Illustrator divalidasi oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil

verifikasi, kami mencocokkan desain produk dengan bahan dan desain yang akan dibuat, dan menentukan apakah produk yang akan dikembangkan efektif. Peneliti memodifikasi pembawa citra berdasarkan masukan yang diberikan hingga produk yang dikembangkan divalidasi.

3.2.5 *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)

Langkah ini menyempurnakan model atau desain berdasarkan uji coba lapangan terbatas dengan ahli materi, media dan praktisi. Setelah validasi produk, dilakukan perbaikan pada produk pertama. Dalam penyempurnaan produk tahap pertama ini, kami melakukan lebih banyak dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan berkaitan dengan evaluasi proses, sehingga perbaikan yang dilakukan merupakan perbaikan internal.

3.2.6 *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Langkah ini adalah pengujian produksi terbatas yang mencakup pengujian desain langsung (biasanya menggunakan teknik pengujian model pengulangan). Hasil dari review ini adalah desain praktis dari segi isi dan metodologi. Tes praktek ini dilaksanakan di kelas VI siswa SDN 4 Bajur Mataram 8 siswa.

3.2.7 *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan)

Tahap ini merupakan perbaikan produk berdasarkan hasil uji lapangan berdasarkan masukan atau saran perbaikan. Jadi, peningkatan ini merupakan peningkatan kedua setelah uji coba terbatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji coba lapangan terbatas ini semakin menyempurnakan produk yang

dikembangkan, seperti yang telah dilakukan pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dengan kelompok kontrol, yaitu tes dan postes. Selain perbaikan internal. Perbaikan pada produk ini didasarkan pada evaluasi hasil, sehingga pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif.

3.2.8 *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris)

yaitu adalah uji langkah validasi model operasional yang dibuat dengan penyempurnaan produk uji coba lapangan utama. Melalui revisi produk, telah dikembangkan produk yang efektif dan praktis. Efektivitas dapat diperiksa dari kuesioner yang diisi oleh pengamat. Pada tahap ini dilakukan kelas eksperimen semu dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, uji lapangan dilakukan pada satu sekolah yang sama, dan subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V SDN 4 Bajur Mataram. .

3.2.9 *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)

Revisi akhir didasarkan pada hasil uji lapangan yang lebih ekstensif. Revisi produk ini menegaskan bahwa produk media audiovisual yang dikembangkan berdasarkan media nyata benar-benar valid dan layak untuk diteliti, serta telah melalui tahap revisi dan pengujian tahap demi tahap untuk lebih mengembangkan produk yang terakhir dikembangkan.

3.2.10 *Dissemination and Implementattion*

Langkah ini membantu dalam diseminasi dan aplikasi lapangan dari produk yang dikembangkan. Produk media pembelajaran audiovisual berbasis media kehidupan nyata dapat tersebar di sekolah dasar dan digunakan sebagai

alat bantu media dalam proses pembelajaran, jika produk ini digunakan dan produk tersebut memiliki nilai sebagai media pembelajaran yang baik.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang diproduksi berdasarkan Tema III, Subtema III, Pembelajaran III, dan pentingnya makanan sehat. Untuk menguji efektivitas dan kegunaan produk manufaktur, peneliti memilih ahli bahan dan ahli media sebagai ahli untuk mengevaluasi produk manufaktur. Ahli materi adalah dosen/guru yang memahami pentingnya makan sehat, dan ahli media adalah dosen dan guru yang sudah memiliki pengetahuan media. Evaluasi ahli materi dan ahli media memungkinkan peneliti memperoleh kritik dan saran sebelum dan selama penggunaan produk dalam kegiatan proses pembelajaran.

3.4 Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan

Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SDN 4 Bajur Mataram (NTB). Subjek uji coba ini dilakukan pada 8 siswa kelas VI. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kepraktisan dari media audio visual berbasis media realita.

3.5 Jenis Data

3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian masuk dan saran dan kritik dari tanggapan ahli media dan ahli materi.

3.5.2 Data kuantitatif

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

3.6 Instrument Pengumpulan Data

3.6.1 Lembar Angket

Angket adalah metode pengembalian data dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab Sugiyono, (2017:142). Dalam penelitian pengembangan media audiovisual berbasis media kehidupan nyata ini, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas V untuk menilai media pembelajaran yang mereka kembangkan. Kuesioner yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda. Itu adalah:

a. Lembar angket validasi ahli materi

Ahli Materi bertugas memberikan evaluasi terhadap materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran Realita dengan menggunakan indikator-indikator yang terdapat pada tabel kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket untuk penilaian ahli materi:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Pernyataan
1	Kelayakan Penyajian	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	1
		Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas	2
		Ketepatan konsep dengan audio visual	3
		Ketepatan konsep dari audio visual ke media realita	4
		Audio visual tersusun sistematis	5
		Media realita tersusun	6
2	Materi	Kelengkapan materi	7
		Keluasan materi	8
		Materi yang disajikan mudah dipahami	9
		Materi yang disajikan sangatlah jelas	10
		Penyajian materi dapat mengaktifkan belajar siswa	11
3	Kesesuaian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	12
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	13
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran	14
4	Kelayakan bahasa Dengan gambar	Kesesuaian audio visual dan materi	15
		Kesesuaian media realita dengan materi dari audio visual	16
		Kesesuaian penggunaan ejaan	17
		Materi relevan dengan media	18
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	19
5	Kesesuaian materi dengan media pembelajara	Kesesuaian materi dalam media audio visual dengan pencapaian tujuan pembelajaran	20
		Kesesuaian materi dari media audio visual ke media realita	21
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	22
6	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran	23
7	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi	24
		Keakuratan contoh	25
8	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi	26
		Kepraktisan materi, audio visual, media realita terhadap hasil belajar siswa	27

Diadaptasi dari Sugiyono (2017)

b. Lembar angket ahli media

Ahli media ditugaskan untuk melakukan evaluasi secara keseluruhan terhadap media, termasuk penampilan, bentuk, dan pemilihan materialnya. Kontribusi berupa komentar, kritik dan saran dari para profesional media akan menjadi bahan pertimbangan dalam penyempurnaan produk media yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrument angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Pernyataan
1	Tampilan Media	Kesesuaian tampilan dengan KI, KD dan Indikator	1
		Kombinas warna dengan media audio visual disusun dengan baik	2
		Bentuk media realita baik	3
		Tata letak audio visual	4
		Tata letak media realita	5
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	6
		Kemenarikan media yang ditampilkan untuk mempengaruhi hasil belajar	7
		Keterkaitan media dengan kehidupan nyata	8
2	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik	9
		Materi di dengarkan dengan baik	10
		Tata letak teks tersusun sistematis	11
		Penjelasan materi tersusun sistematis	12
3	Penggunaan	Media mudah digunakan	13
		Media bersifat komunikatif	14
		Kemudahan duplikat file	15
4	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media	16
		Bentuk media	17
5	Keawetan	Media bersifat aman dan mudah digunakan	18
		Media praktis dan memungkinkan di bawa ke mana-mana	19
6	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran	20
		Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran	21

Diadaptasi dari Sugiyono (2017)

c. Kisi-kisi Angket Validasi Untuk Praktisi

Lembar Validasi Angket Guru dirancang untuk memperoleh penilaian terhadap media dan materi secara keseluruhan, termasuk tampilan atau bentuk media, pemilihan materi dan materi dari media audiovisual berdasarkan media realita. Kontribusi guru berupa komentar, kritik dan saran menjadi pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi dari angket validasi untuk praktisi antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Praktisi

No	Kriteria	Indikator	Pernyataan
1	Tampilan	Kombinasi warna dengan ukuran media	1
		Komponen pada media sesuai	2
		Media kuat dan tidak rusak	3
2	Penyajian Materi	Penyampaian materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator	4
		Materi yang disajikan jelas	5
3	Ketertarikan pada media pembelajaran	Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	6
		Tampilan media menarik	7
		Media mudah dipahami	8
		Media aman digunakan	9
4	Keterlibatan siswa menggunakan media	Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajarn	10
		Media dapat digunakan guru dan siswa	11
		Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa	12
5	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran	14
		Media menumbuhkan hasil belajar kognitif siswa	15

Diadaptasi dari Emzir (2013)

d. Lembar Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Angket siswa ini membantu mengumpulkan data tentang reaksi siswa terhadap media realita yang dikembangkan. Kuesioner ini akan digunakan untuk uji lapangan pertama.

Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut::

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respons Siswa

No	Kriteria	Indikator	Pernyataan
1	Media	Media menarik perhatian siswa	1
		Media audio visual berbasis media realita membuat siswa terlibat aktif	2
2	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi	3
		Media ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar	4
3	Pembelajaran	Pembelajaran yang saya ikuti menimbulkan minat saya untuk belajar	5
		Menurut saya pembelajaran yang saya ikuti ini menarik karena menggunakan media yang mudah untuk dipahami	6
		Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan baik	7
4	Kemanfaatan media	Siswa belajar secara langsung	8
		Siswa bisa belajar dengan mandiri	9

e. Lembar soal

Lembar tes merupakan alat untuk mengevaluasi hasil penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan berisi soal-soal yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Tabel 3.5 Kisi-kisi soal untuk mengukur hasil belajar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah Soal Tes
			C1	C2	C3	
Ppkn	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menelaah nilai kebersamaan yang ada dimasyarakat	1 2 3 4	5 6	7 8	
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis informasi tentang layanan masyarakat	9 10 11	12 13	14	
Ips	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	3.2.1 Menganalisis upaya pembangunan sosial budaya	15 16 17 18 19	20 21 22	23 24 25	
Jumlah						25 Soal

3.7 Metode Analisa Data

3.7.1 Analisis data untuk ahli validasi media dan materi

Analisis kevalidan didasarkan pada validasi data dari ahli media dan ahli materi. Di bawah ini adalah pedoman evaluasi keefektifan Lembar Kajian Media Pembelajaran Audiovisual Skala Likert 1-5 berdasarkan media realita.

Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

Σx = Nilai yang diperoleh

Σx_i = Nilai maxima

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	84% < skor ≤ 100 %	Sangat valid
2	68% < skor ≤ 84 %	Valid
3	52% < skor ≤ 68 %	Cukup valid
4	36% < skor ≤ 52 %	Kurang valid
5	20% < skor ≤ 36 %	Sangat kurang valid

Hasil yang diperoleh dari perhitungan penyajian ditentukan oleh tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap validasi produk berakhir ketika rata-rata hasil evaluasi kuantitatif pada tahap ini paling tidak mencapai kategori “cukup valid”.

3.7.2 Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada hasil angket respon siswa. Di bawah ini adalah pedoman penilaian kegunaan Lembar Evaluasi Media Pembelajaran Realita pada skala 1-5.

Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang terkumpul dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} 100\%$$

Keterangan:

ρ = nilai uji kepraktisan

Σx = respon peserta didik

Σx_i = nilai maksimal

Untuk meningkatkan kegunaan data, kriteria analisis rata-rata yang digunakan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket respon siswa

Interval/Skor	Kriteria Kevalidan
$84 < \text{skor} \leq 100 \%$	Sangat praktis
$68 < \text{skor} \leq 84 \%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68 \%$	Cukup praktis
$36 < \text{skor} \leq 52 \%$	Kurang praktis
$20 < \text{skor} \leq 36 \%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis jika hasil angket respon siswa memenuhi kriteria kemanfaatan relatif minimal.

3.7.3 Analisis Kefektifan

Peneliti mengajukan pertanyaan pre-test kepada siswa sebelum menggunakan media audiovisual berbasis media pembelajaran realita, dan pertanyaan post-test setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis realita. Dengan menggunakan kuesioner, efektivitas penggunaan media audiovisual diukur dengan menggunakan media realita. Penilaian yang dihasilkan menjadi alat ukur untuk menilai kemajuan perkembangan siswa terhadap hasil belajar dengan menggunakan media audiovisual berbasis media realita. Rumus yang digunakan dalam analisis pada tahap ini adalah:

$$\text{Gain} = \frac{(\% \text{rata-rata posttest}) - (\% \text{rata-rata pretest})}{100 - \% \text{rata-rata pretes}}$$

$$100 - \% \text{rata-rata pretes}$$

Kategori Skor N-Gain dapat ditentukan dengan menggunakan Persentase N-Gain, tetapi klasifikasi Kategori Skor N-Gain ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Pembagian Skor N-gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, (2008:33)

Sementara pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah.

Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektifitas N-gain

Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Sumber : Hake,R.R (1990)

