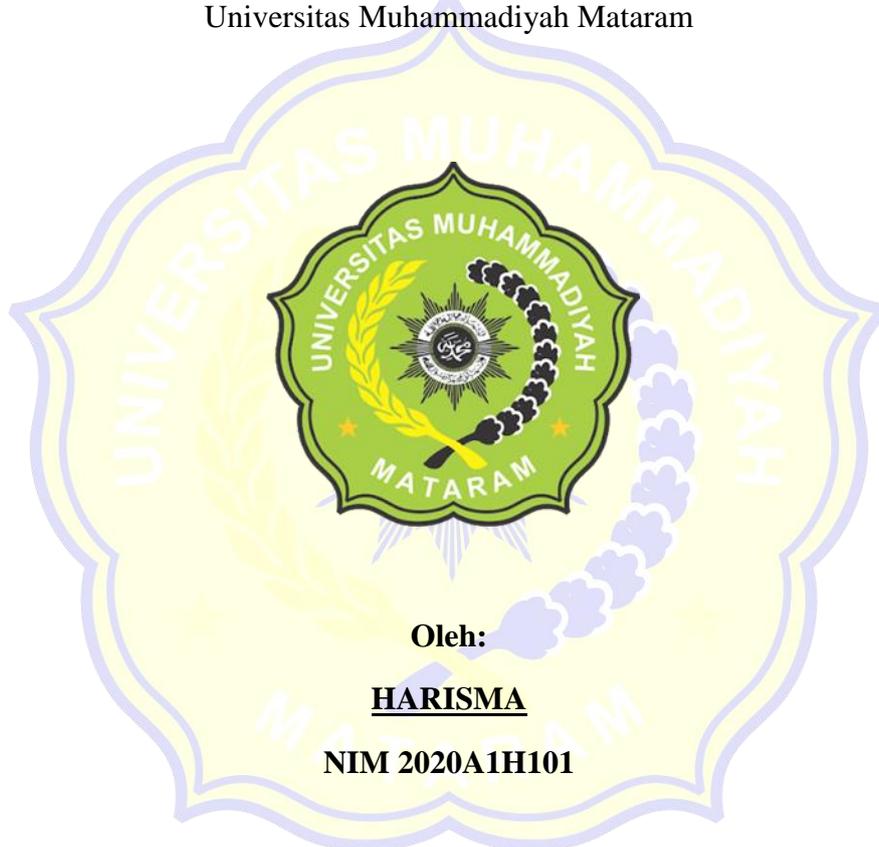


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VN (VLOG NOW) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SD TAHUN AJARAN 2023/2024

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VN (*VLOG NOW*)
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SD
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 30 Oktober 2023

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd.
NIDN 0825059102

Dosen Pembimbing II



Baiq Desi Milandari, M.Pd.
NIDN 0808128901

Menyetujui :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

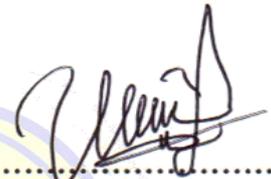
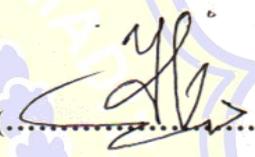
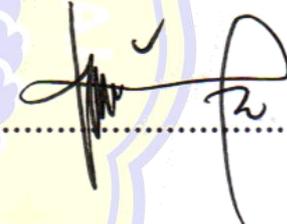
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VN (*VLOG NOW*)
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SD
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas nama (Harisma 2020A1H101) telah di pertahankan di depan dosen penguji Program Studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada tanggal, 01 November 2023

Dosen Penguji:

1. **Nursina Sari, M. Pd** (Ketua) (.....)
NIDN. 0808128901
2. **Yuni Mariyati, M. Pd** (Penguji I) (.....)
NIDN. 0806068802
3. **Sukron Fujiaturrahman, M. Pd** (Penguji II) (.....)
NIDN. 0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



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 Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa:

Nama : Harisma
Nim : 2020A1H101
Alamat : Gunungsari

Memang benar Skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis VN (Vlog Now) Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024** adalah hasil kerja 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 Sastra 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, 01 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Harisma

NIM. 202A1H101



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 : Harisma
NIM : 2020A1H101
Tempat/Tgl Lahir : Gegutu Telaga / 28 - Januari - 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085904511495
Email : harismaharis10@gmail.com

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

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis VM (Vlog Now)
terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SD Tahun
Ajaran 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. ~~43%~~ 45%

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, 19 - November - 2023

Penulis

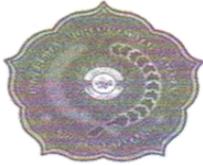

HARISMA
NIM. 2020A1H101

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. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Harisma
NIM : 2020A1H101
Tempat/Tgl Lahir : Geautu Talaga, 28 - Januari - 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085904511495 (harismaharis10@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 VM (Vlog Now) terhadap Minat Belajar Siswa di kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024

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, 19 - November 2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


FC1F8AKX709378254
HARISMA
NIM. 2020A1H101


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

MOTTO

“ Segala Sesuatu Yang Dilakukan Akan Mudah
Jika Dikerjakan Dengan Sejujur-Jujurnya.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil alamin, terimakasih kepada Allah SWT yang meridhoi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti bagi hidup saya:

1. Orang tua tercinta bapak (Jalaludin) dan ibunda (Siti Raehan), saya ucapkan terima kasih banyak atas doa, cinta, kasih-sayang, dukungan, motivasi, serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan kepada saya.
2. Saudara tercinta kakak pertama (Hanapi), kakak kedua (Hambali), kakak ketiga (Haziana) adik (Hazazila), kakak ipar (Winarti, Ina Hariyanti, dan M. Sastra Sinarjan) Terimakasih atas segala dukungan dan doa yang kalian berikan.
3. Keluarga tercinta, terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah kalian berikan.
4. Teman-teman program Pertukaran Mahasiswa Angkatan 2 (Arurin, Arifan, Feni, dan Ayu) serta teman-teman program Kampus Mengajar Angkatan 5 (Dwi, Fany, Putri, dan Ahyar) terimakasih atas dukungan yang telah kalian berikan.
5. Sahabatku yang dari kecil Ririn Nanda Halwa. Terimakasih atas dukungan dan dorongan yang sudah diberikan kepada saya.
6. Seseorang yang penulis sayangi yaitu Noval Warokat yang dengan setia dan membantu penulis serta pemberian semangat sampai di titik skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah hirobbil alamin, segala puja dan puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah mengajarkan manusia dengan *qalam* (pena) dan mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui-NYA. Sehingga manusia dapat hidup dengan cahaya ilmu dan pengetahuan. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing dan mendidik umatnya dengan ilmu dan akhlak menuju jalan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd., Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan nasehat, arahan, dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Nursina Sari M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Baiq Desi Milandari, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan memberi nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Para dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan membimbing selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Mataram.
7. Ibu Evy Suryaningsih, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 7 Cakranegara yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
8. Siswa-siswi kelas V A dan V B SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2023/2024 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian.

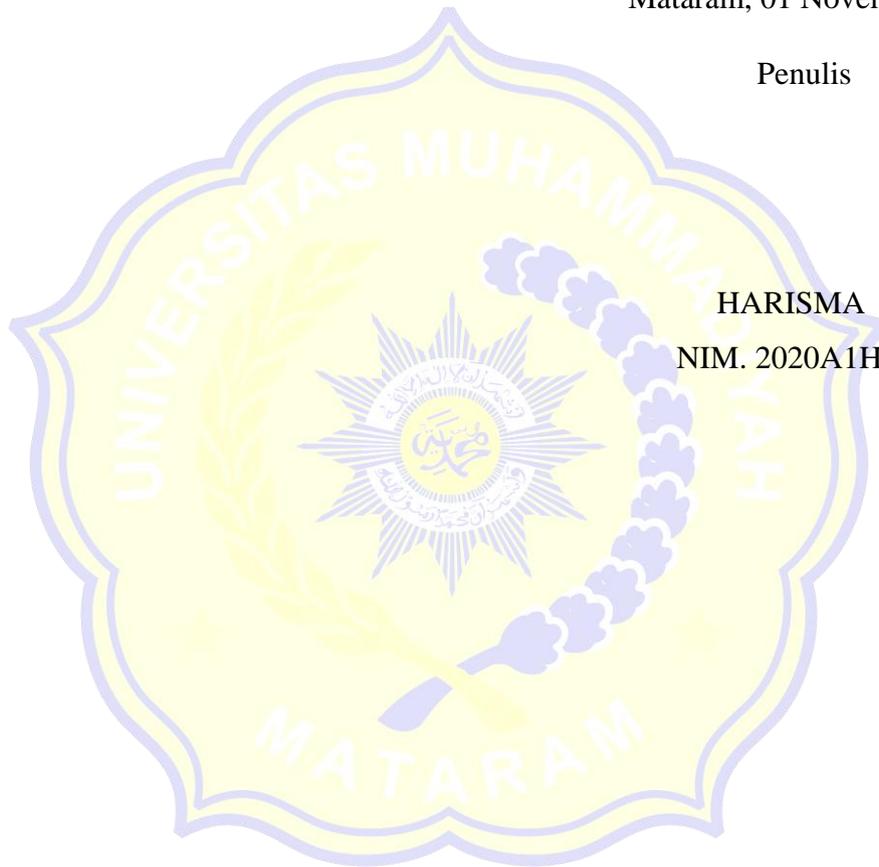
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Mataram, 01 November 2023

Penulis

HARISMA
NIM. 2020A1H101



Harisma. 2020A1H101. **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis VN (Vlog Now) Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Nursina Sari, M. Pd.

Pembimbing 2 : Baiq Desi Milandari, M. Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *vlog now* terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model pengembangan Borg and Gall. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media audio visual berbasis *vlog now* rata-rata dari validator ahli materi dengan persentase 94,5% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata dari validator ahli media dengan persentase 95,9% kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 7 Cakranegara dengan persentase 82,64 % dengan kategori (sangat praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai *pretest* 54,46 rata-rata nilai *posttest* 87,97 dan nilai *n-gain* 0,72 dengan kategori sangat tinggi. Selain keefektifan media audio visual berbasis *vlog now* dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 95,3% pada kategori sangat terlaksana.

Kata Kunci : media audiovisual, vlog now, minat belajar.

Harisma. 2020A1H101. *Development of Audio Visual Media Based on VN (Vlog Now) Towards Student Learning Interest in Grade V Elementary School Year 2023/2024. Thesis. Mataram: Muhammadiyah Mataram University*

First Supervisor: Nursina Sari, M. Pd.

Second Supervisor: Baiq Desi Milandari, M. Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop audiovisual media based on vlogs based on the learning interests of grade V elementary school students who are valid, practical, and effective. This study employs the Borg and Gall development model as its R&D methodology. The study's tools comprised a validation questionnaire, a student response questionnaire, an observation sheet for learning implementation, and a student learning interest questionnaire. According to the study's findings, the growth of vlog-based audiovisual media currently averages 94.5% for material expert validators in the extremely valid group and 95.9% for media expert validators in the same category. The results of the student response questionnaire in the limited trial of SD Negeri 7 Cakranegara with a percentage of 82.64% with the category (very practical). The results of the operational field trial showed a pretest score of 54.46, an average posttest score of 87.97, and an n-gain value of 0.72, with a very high category. In addition to the effectiveness of audiovisual media based on vlogs, the implementation of learning observed from the implementation observation sheet obtained is 95.3% in the very implemented category.

Keywords: *audiovisual media, vlog now, learning interest.*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
DPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Hamaaira, M.Pd
NIDN. 0903048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	5
1.6 Batasan Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian yang Relevan	6
2.2 Kajian Pustaka	8
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.2.2 Media Audio Visual	11

2.2.3 Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	14
2.2.4 Minat Belajar	18
2.2.5 Indikator Minat Belajar	23
2.3 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
3.1 Model Pengembangan	26
3.2 Prosedur Pengembangan	27
3.3 Uji Coba Produk	29
3.3.1 Desain Uji Coba	29
3.4 Subjek Uji Coba	29
3.5 Jenis Data	29
3.6 Metode Pengumpulan Data	30
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	30
3.8 Metode Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	40
4.1 Penyajian Data Uji Coba	40
4.2 Hasil Uji Coba Produk	54
4.3 Pembahasan	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Login</i> Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	16
Gambar 2.2 <i>Sign up</i> Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	16
Gambar 2.3 <i>Sign in</i> VN (<i>Vlog Vow</i>)	16
Gambar 2.4 Tampilan Menu Awal Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	17
Gambar 2.5 Tampilan proses editing video aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	17
Gambar 2.6 Tampilan Hasil Video Telah Selesai Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	17
Gambar 2.7 Gambar <i>Tolls</i> Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	18
Gambar 2.8 Gambar <i>Editing Freeze Frame</i> Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	18
Gambar 2.9 Gambar Pengaturan <i>Volume</i> Pada Aplikasi VN (<i>Vlog Now</i>)	18
Gambar 2.10 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	26
Gambar 4.1 Tampilan Depan Media Audio Visual <i>Vlog Now</i>	41
Gambar 4.2 Tampilan Tujuan Pembelajaran	41
Gambar 4.3 Tampilan Materi	41
Gambar 4.4 Tampilan Materi	41
Gambar 4.5 Belakang Media	41

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Praktisi	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	35
Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	35
Tabel 3.7 Pedoman <i>Skala Rating Scale</i>	37
Tabel 3.8 Penilaian Tanggapan ahli Media dan Materi	37
Tabel 3.9 Penilaian Persentase Respon siswa	38
Tabel 3.10 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi	39
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi 1	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 2	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 3	44
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 4	45
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 1	46
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media 2	47
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media 3	48
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media 4	49
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media Audio Visual Berbasis <i>Vlog Now</i>	50
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa Dan Skor Uji Coba Terbatas	51
Tabel 4.11 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	52
Tabel 4.12 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi	54

Tabel 4.13 Nilai Kevalidan Dari Validator Media 55

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan *N-Gain* 57



DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	66
Lampiran 2 Modul Pembelajaran	71
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik	77
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 1	84
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 2	87
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi 3	90
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi 4	93
Lampiran 8 Validasi Ahli Media 1	96
Lampiran 9 Validasi Ahli Media 2	99
Lampiran 10 Validasi Ahli Media 3	102
Lampiran 11 Validasi Ahli Media 4	105
Lampiran 12 Angket Respon Siswa	108
Lampiran 13 Angket Minat Belajar Siswa <i>Pretest</i>	112
Lampiran 14 Angket Minat Belajar Siswa <i>Posttest</i>	116
Lampiran 15 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	120
Lampiran 16 Surat Penelitian Dari Kampus	122
Lampiran 17 Surat Balasan SDN 7 Cakranegara	123
Lampiran 18 Lembar Konsultasi	124
Lampiran 18 Dokumentasi	126

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fokus utama lembaga pendidikan adalah fasilitasi proses belajar mengajar. Pencapaian tujuan dan hasil pembelajaran bergantung pada kualitas proses belajar mengajar, seperti yang dirasakan oleh siswa dan guru. Tingkat minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor pendidikan dan pembelajaran, antara lain guru, siswa, materi pelajaran, fasilitas sekolah, dan lingkungan lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa baik di dalam maupun di luar sekolah. Pembelajaran di sekolah dasar pada saat ini sudah menerapkan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran abad 21 dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan kreatif (Haifaturrahmah., 2021).

Menurut Dr. Dimiyati (2013:5) proses belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Adapun menurut Sadirman (2018:246) mengatakan bahwa belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Faktor penyebab rendahnya minat siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu di sekolah dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas sekolah dan efektivitas proses belajar mengajar. Faktor-faktor tersebut sangat berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Efektivitas pengalaman belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepribadian individu dan tingkat minatnya terhadap materi pelajaran. Tingkat kebahagiaan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh kesukaan atau ketidaksukaannya terhadap mata pelajaran.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mengacu pada pemikiran, emosi, dan tantangan pribadi yang dialami individu, yang pada gilirannya berdampak pada motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Misalnya, tantangan dalam fungsi kognitif, rendahnya harga diri, dan adanya penyakit fisik yang menghambat keterlibatan pendidikan. Faktor eksternal mengacu pada pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar diri individu dan berpotensi mempengaruhi tingkat minatnya terhadap proses belajar. Penelitian ini mengkaji berbagai faktor yang dapat mempengaruhi lingkungan belajar, antara lain tingkat kebisingan baik di dalam maupun di luar kelas, penggunaan media dan bahan pembelajaran, strategi pengajaran yang dilakukan oleh pendidik, lingkungan masyarakat dan keluarga.

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang memanfaatkan unsur pendengaran dan visual untuk mengkomunikasikan suatu informasi atau materi. Bentuk media ini menawarkan keuntungan yang signifikan dalam meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual adalah format multimedia yang menggabungkan unsur pendengaran dan visual untuk meningkatkan pengalaman pendidikan. Media pembelajaran audio visual dilaksanakan dengan menggunakan perangkat keras seperti proyektor, layar proyektor, dan laptop. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. (Hastuti et al., 2022). Dengan adanya media akan menumbuhkan minat belajar siswa dan penerimaan media pembelajaran audio visual dapat maksimal.

Video pembelajaran audio visual berbasis vlog cocok untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran IPA tentang organ pernapasan manusia dan fungsinya. Aplikasi Vlog Now Video Editor dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran video untuk menyempurnakan pembelajaran di kelas. Dengan memasukkan unsur audio visual bertujuan untuk melibatkan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, mencegah kebosanan karena metode pengajaran yang berulang-ulang.

Berbagai ide pembelajaran dapat difasilitasi melalui teknologi, termasuk pemanfaatan aplikasi seperti Vlog Now. Selain pembelajaran online, video instruksional ini juga dapat dimanfaatkan di ruang kelas tradisional. Media pembelajaran ini memudahkan pengajaran bagi guru dan mencegah kebosanan siswa dengan menyediakan materi pembelajaran yang beragam. Video pembelajaran adalah sumber pengajaran multimedia yang menyediakan konten komprehensif dan kaya informasi, memungkinkan keterlibatan langsung dengan siswa. Hal ini guru mampu membuat media yang inovatif salah satunya adalah media audiovisual/video untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring (Mariyati et al., 2022).

Penggunaan video dalam pengajaran dapat meningkatkan penyajian konten pendidikan bagi siswa, menjadikannya lebih komprehensif dan efektif. Selain itu, video berpotensi menggantikan sebagian guru dengan berfungsi sebagai media penyajian konten pendidikan. Transformasi ini memungkinkan guru untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Kebutuhan guru akan media pembelajaran dalam bentuk video sangat penting, ini membutuhkan lebih banyak video yang dapat menjelaskan pelajaran-pelajaran abstrak yang sulit di kelas, sehingga media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar (Nizaar et al., 2022).

Berdasarkan hasil Observasi awal terhadap salah satu Guru Kelas V yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 7 Cakranegara ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran terutama media audio visual berbasis *vlog now*, dalam belajar tatap muka di kelas siswa hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah SDN 7 Cakranegara karena kurangnya kemampuan guru terhadap teknologi sehingga membuat guru hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa sebagai media pembelajaran di kelas, rendahnya minat belajar siswa dikarenakan kurangnya kemauan dan rendahnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru terkhususnya pada pembelajaran tema, dan masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam penyampaian materi oleh gurunya karena kurang dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Aplikasi edit video VN dimanfaatkan untuk tujuan edukasi dalam pembuatan media pembelajaran. Platform vlog, VN, menawarkan berbagai fitur menarik dan antarmuka yang ramah pengguna. Aplikasi ini mendapatkan popularitas di kalangan pengguna ponsel cerdas karena kesederhanaan dan efektivitasnya. Karakteristik yang membedakan aplikasi VN adalah antarmukanya yang ramah pengguna, khususnya cocok untuk pengguna pemula. Kurangnya fitur dalam sistem mencegah kebingungan siswa. Selain itu, aplikasi VN tidak banyak memanfaatkan kapasitas memori ponsel sehingga beban perangkat relatif rendah.

Peneliti melakukan observasi dan analisis kebutuhan di sekolah SDN 7 Cakranegara. Peneliti bertujuan untuk membuat media audio visual dengan menggunakan vlog sebagai landasannya. Media pembelajaran audiovisual mengacu pada bahan pendidikan atau alat peraga yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui kombinasi unsur audio dan visual. Minat belajar berpotensi dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual. Dengan memupuk keterlibatan siswa, pendidik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong pemahaman materi yang lebih mendalam di kalangan siswa. Penelitian ini penting karena memberikan referensi berharga bagi para pendidik dan calon pendidik untuk meningkatkan pembelajaran melalui media audiovisual. Dengan memanfaatkan panduan ini, pendidik dapat secara efektif mengatasi tantangan yang mereka hadapi dan meningkatkan kualitas praktik pengajaran mereka.

Peneliti memanfaatkan media editor video VN karena penekanannya pada unsur audio visual dan kemampuannya dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan memikat perhatian siswa melalui rangsangan visual dan pendengaran. Media audiovisual

digunakan untuk menyampaikan suatu peristiwa dimana siswa menggambarkan organ pernapasan pada manusia dan mengidentifikasi aktivitas yang digambarkan dalam media audiovisual yang ditampilkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan alat pendidikan yang efektif. Media ini memfasilitasi penyampaian ide, konsep, dan pendapat secara langsung kepada peserta didik melalui penggabungan unsur suara dan visual, seperti video, rekaman film, dan slide suara. Pemanfaatan media audio visual meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis VN (*Vlog Now*) Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SD Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan audio visual berbasis VN (*Vlog Now*) terhadap minat belajar siswa kelas V SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media audio visual berbasis VN dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan media pembelajaran audiovisual untuk tujuan pendidikan antara lain konten berbasis video dengan fokus mata pelajaran tematik. Secara khusus, media harus mencakup Tema 2, Subtema 1, dan Pembelajaran 2. Selain komponen pendengaran, media juga memasukkan unsur visual yang dapat dilihat oleh mata dan telinga. Studi ini menggabungkan rekaman video, slide suara, dan serangkaian pertanyaan terkait pembelajaran. Media ini akan memberikan penjelasan mengenai organ pernapasan pada manusia dan fungsinya. Ini juga akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Penggunaan video pembelajaran berbasis vlog bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.5.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media audio visual berbasis *vlog now* pada pembelajaran IPA materi organ pernapasan manusia dapat membuat siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran dan dapat membawa dalam kehidupan yang nyata.
- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri dengan media audio visual.
- c. Bahan-bahan dalam membuat media audio visual ini mencerminkan dan dinyatakan layak dan dapat bertahan lama.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media audio visual berbasis *vlog now* merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan produk berupa produk media video pembelajaran. Keterbatasan pada pengembangan ini peneliti hanya membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media video sehingga membuat minat belajar lebih menyenangkan.

1.6 Batasan Operasional

1. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan alat pendidikan yang efektif karena secara langsung mengkomunikasikan ide, pemikiran, dan pendapat kepada siswa. Media ini memasukkan unsur suara dan visual, seperti video, rekaman film, slide, dan komponen audio.

2. Audio Visual Berbasis *Vlog Now*

Audio Visual, juga dikenal sebagai Aplikasi Vlog Now atau VN Video Editor Lite, adalah alat multimedia yang digunakan untuk pembuatan video. Ini menawarkan berbagai fitur termasuk pemotongan video, keburaman latar belakang, penambahan lagu dan stiker, garis waktu multi-layer, kunci kroma, layar hijau, dan berbagai efek pengeditan video lainnya.

3. Minat Belajar

Minat belajar mencakup kecenderungan individu untuk terlibat atau tidak terlibat dengan berbagai aktivitas, objek, individu, dan situasi. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memupuk keterlibatan siswa, pendidik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong pemahaman materi yang lebih mendalam di kalangan siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun bentuk telaah pustaka yang digunakan sebagai perbandingan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nur Qoyimah (2021) melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi VN pada pembelajaran bahasa Indonesia SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang melibatkan penggunaan observasi dan studi analitis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden (7 dari 11) melaporkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi VN menyenangkan dan bermanfaat bagi pemahaman mereka terhadap materi bahasa Indonesia di SMP. Dengan demikian, aplikasi VN terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Qoyimah. Persamaannya adalah sama-sama menghasilkan produk media video pembelajaran berbasis VN, sedangkan perbedaannya adalah materi pembelajaran berbeda, penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dan penelitian ini menggunakan metode pengembangan, dan lokasi penelitian.

Nirmawati (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis *Vlog Now* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 23 Bulukumba”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa para peneliti sebelumnya telah menemukan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran berbasis *Vlog Now* terhadap hasil belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 23 Bulukumba, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video berbasis *Vlog Now* terhadap pendidikan IPA di Kelas VII B SMP Negeri 23 Bulukumba. Penelitian terdahulu dengan menggunakan uji hipotesis telah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pemanfaatan media pembelajaran video berbasis *Vlog Now* terhadap hasil belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 23 Bulukumba. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 24 menunjukkan nilai t tabel sebesar 1,711 dan nilai t hitung sebesar 2,469. Berdasarkan kriteria pengujian maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hipotesis H1 menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar dari media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penelitian ini mengkaji persamaan dan perbedaan penelitian yang direncanakan peneliti dengan penelitian Nirmawati sebelumnya. Kedua platform tersebut membuat konten audio visual dengan memanfaatkan aplikasi Vlog Now untuk video edukasi. Perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada materi pembelajaran, model yang digunakan (eksperimental vs pengembangan), dan fokus variabel terikat (hasil belajar dan minat belajar).

Fithriyyah (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Vlog Now* Pada Materi Wujud Benda dan Sifat Benda Kelas III SD Negeri 10 Payaraman”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil penelitian terdahulu sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan tingkat validitas 100%. Temuan ini mendukung penggunaan aplikasi Vlog Now sebagai media video pembelajaran untuk materi ajar bentuk dan sifat benda pada kelas III SD Negeri 10 Payaraman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media video edukasi sebagai solusi potensial untuk mengatasi tantangan siswa. Selain itu, video yang dikembangkan dapat membantu guru kelas III dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA kepada siswa sekolah dasar secara efektif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk berpartisipasi di kelas. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang telah dilakukan oleh Fithriyyah Ulfa Novita Sari. Persamaannya adalah sama-sama menghasilkan produk media video pembelajaran berbasis *Vlog Now*, sama-sama menggunakan model pengembangan. Sedangkan perbedaannya adalah pada materi pembelajaran.

Nur Fitriani (2020) melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA PM At-Taqwa Tahun Pelajaran 2020/2021”. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi editor video VN pada pembelajaran menulis teks mendapatkan hasil yang baik dan penggunaan aplikasi tersebut sangat signifikan, dengan penggunaan aplikasi editor video VN mendapatkan skor rata-rata 84 dalam skala 3 yang berarti baik. Dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat sarana alternatif agar memudahkan peserta didik untuk menulis dan memahami teks, karena dituntut untuk mempraktikkan teks tersebut secara langsung serta dapat memanfaatkan kesenangan peserta didik terhadap perkembangan teknologi aplikasi pada gadget

masing-masing. Penelitian ini mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian mendatang yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Fitriani. Kedua perusahaan memproduksi konten video pendidikan dengan menggunakan teknologi virtual reality. Sedangkan perbedaannya adalah pada materi pembelajaran, metode yang digunakan oleh peneliti sebelumnya adalah metode kualitatif, sedangkan metode yang digunakan oleh penelitian ini adalah metode pengembangan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1.1 Definisi Media

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, khususnya bentuk jamak dari "medium", yang secara langsung diterjemahkan menjadi "perantara atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media disebut dengan "wasail" atau "messenger" yang memudahkan penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gerlach dan Ely (2017:3), media mencakup individu, sumber daya, atau kejadian yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap di kalangan siswa. Guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai bentuk media. Buku dan teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Dwi Hastuti et al., 2023).

Pengertian media dalam konteks belajar mengajar mengacu pada alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Komunikasi yang terjadi biasanya berupa penyampaian pesan atau materi pembelajaran antara pengirim kepada penerima atau guru kepada siswa (Rahman et al., 2020).

Arsyad (2013:3) mengartikan media pembelajaran sebagai benda dan fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya selaras dengan keadaan dan kemampuan khusus siswa.

Martono dan Wagiran (2016:108) menemukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran umumnya dikaitkan dengan kegiatan belajar mandiri karena perannya sebagai alat untuk belajar mandiri.

Turmuzi (2018:6) mengartikan media pengajaran sebagai perangkat keras yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Media pengajaran

mengacu pada perangkat keras yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Rohayati dalam Turmuzi (2018:7) mengartikan media sebagai perantara sensorik yang berfungsi sebagai sarana atau alat dalam proses komunikasi belajar mengajar. Media mengacu pada segala bahan atau alat indera yang berfungsi sebagai perantara untuk memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyampaian dan penyampaian pesan dari sumber secara terstruktur, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar optimal yang memfasilitasi pembelajaran efisien dan efektif. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dan berpotensi merangsang pikiran, emosi, dan aspirasi siswa, sehingga menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan berdasarkan prinsip pelaksanaan pembelajaran yang menekankan pada keterpaduan materi dalam satu media pembelajaran yang digunakan (Muhardini et al., 2020). Penggunaan media yang kreatif meningkatkan pembelajaran siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan.

2.2.1.2 Ragam Media Pembelajaran

Dikutip dari (Yaumi 2018: 10) Dalam penelitian Thomas (1998) yang bertajuk “Research on the Impact of Media and Technology on Schools,” ia mengidentifikasi dua pendekatan berbeda berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan.

1. Siswa mempunyai pilihan untuk memanfaatkan teknologi atau perantara selama proses belajar mengajar.
2. Kemajuan teknologi dapat menjadi perantara dalam pembelajaran siswa.

Wati (2017:4) mengategorikan media pembelajaran menjadi enam jenis: Microsoft PowerPoint, internet, multimedia, audiovisual, komputer, dan media visual. Demikian pula, Smaldio dkk. (Yaumi 2018:10) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi enam jenis: video, visual, teks, audio, pengaya, dan orang. (Yaumi, 2018: 11) mengidentifikasi enam jenis media pembelajaran: model, objek, video, audio, teks, dan visual. Media pembelajaran memiliki banyak macamnya, dan juga beraneka ragam bentuknya yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar (Yuni Maryati, 2017).

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Karo dan Rohan (2018:94) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran memudahkan interaksi guru-siswa sehingga meningkatkan kenikmatan belajar. Ada beberapa manfaat yang terkait dengan media pembelajaran.

1. Penyajian materi dapat dilakukan dengan secara bersamaan.
2. Proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan termotivasi.
3. Proses belajar mengajar menjadi lebih aktif antara siswa dan guru.
4. Proses belajar mengajar menjadi lebih praktis.
5. Membuat kemajuan dalam hasil belajar siswa.
6. Menjadikan proses belajar menjadi lebih santai dan dapat dilakukan dimana saja.
7. Dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik dalam hal proses belajar mengajar.

Kehadiran media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara efektif. Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil proses pembelajaran, sehingga menentukan keberhasilan atau kegagalannya.

2.2.1.4 Jenis – Jenis Media

Menurut (santriwati, 2018: 10) membagi jenis-jenis media sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Mereka dapat dilihat melalui indra penglihatan dan mencakup berbagai bentuk seperti foto, ilustrasi, majalah, dan buku.

2) Media Audio Visual

Media audiovisual merupakan alat pengajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memperlancar proses belajar mengajar. Ini melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, memungkinkan persepsi langsung terhadap konten, seperti melalui media drama dan film.

3) Multimedia

Multimedia adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media untuk mengkomunikasikan informasi. Multimedia mengacu pada integrasi berbagai bentuk media, seperti media internet, ke dalam satu media yang terpadu dan komprehensif.

2.2.2 Media Audio Visual

Media audio visual merupakan bentuk hibrida yang mengintegrasikan unsur pendengaran dan visual. Sanjaya (2008: 172) mendefinisikan media audiovisual sebagai suatu bentuk media yang menggabungkan unsur suara dan visual. Contoh media audiovisual antara lain rekaman video, film berbagai ukuran, dan slide suara. Asyar (2012: 45) mendefinisikan multimedia sebagai suatu bentuk media yang menggabungkan berbagai jenis media dan peralatan secara terpadu selama proses pembelajaran atau melakukan kegiatan. Hal ini mempertimbangkan berbagai keadaan masing-masing siswa ketika memahami konten pendidikan. Dari sudut pandang pendidikan, pembelajaran multimedia melibatkan banyak indera dan organ tubuh, sehingga memudahkan proses pembelajaran (Munadi, 2013: 148).

Selain aspek teknisnya, media audio visual juga dikaitkan dengan proses pendidikan. Ishak dan Darmawan (2013: 84) berpendapat bahwa media audio visual berfungsi sebagai sarana untuk merepresentasikan realitas, khususnya melalui indera penglihatan dan pendengaran, dengan tujuan untuk mengilustrasikan pengalaman. Pengalaman pendidikan otentik bagi siswa.

Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan (Muhtar et al., 2023). Media yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari konten audio visual berupa video edukasi bergaya vlog. Video-video tersebut berisi gambar-gambar bergerak yang telah disusun secara cermat oleh peneliti mengikuti jalur yang telah ditentukan.

Penggunaan audio visual dalam pelajaran IPA di SD sangatlah bermanfaat, karena media audio visual memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar, diantaranya yaitu membangkitkan motivasi belajar siswa, dan rangsangan kegiatan belajar IPA, membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta membantu siswa berpikir kritis. (Muhtar et al., 2023).

2.2.2.1 Jenis – Jenis Audio Visual

Media audio visual, juga dikenal sebagai media video, mengacu pada kombinasi elemen pendengaran dan visual dalam format multimedia. Media video memadukan unsur audio dan visual, sehingga memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui sarana pendengaran dan memvisualisasikan informasi untuk pembelajaran yang efektif.

Yuhdi (2013:113) mengategorikan media audio visual menjadi dua jenis. Jenis media yang pertama menggabungkan kemampuan audio dan visual menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan media audio visual murni. Contoh jenis ini antara lain televisi dan video. Jenis media yang kedua adalah media audio visual tidak murni yang biasa disebut dengan slide, proyektor buram, proyektor overhead (OHP), dan perlengkapan visual lainnya. Media ini memasukkan unsur suara dari rekaman kaset, yang digunakan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran.

Pembelajaran melalui video pembelajaran sangat membantu jika dibuat sesuai kebutuhan yaitu berdasarkan karakteristik peserta didik maupun materi pembelajaran (Sari et al., 2021). Selain itu juga dengan video pembelajaran sangat membantu dikarenakan bersifat portabel dan dapat diakses melalui smartphone masing-masing siswa ataupun orang tua murid yang memungkinkan video pembelajaran dari guru dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa yang juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama terdapat jaringan internet dan kuota untuk mengakses video tersebut.

2.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Kemajuan teknologi telah memfasilitasi tersedianya beragam format presentasi video, termasuk kaset, CD (compact disk), dan DVD (digital serbaguna disk). Fitur ini memudahkan pengguna mengakses konten video melalui pemutar video. Selain manfaat di atas, Sanaki (2013:109) mengidentifikasi berbagai keunggulan media audio visual.

- a. Penggunaan media audio visual menawarkan manfaat dalam menyajikan materi pembelajaran yang nyata atau pesan pembelajaran yang otentik, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.
- b. Media yang bersifat audio visual ini mempunyai daya tarik tersendiri dan berpotensi sebagai stimulus atau sumber motivasi siswa dalam proses belajarnya.

Kemudian menurut Daryanto (2013: 89) video juga memiliki kelemahan sebagai media yaitu:

a. *Fine details*

Video terutama kalau media tayangannya televisi tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

b. *Size information*

Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu maka objek yang ditampilkan harus dengan objek pembanding.

c. *Third dimension*

Persepsi tiga dimensi dalam video dua dimensi dapat dicapai melalui penyesuaian teknik pengambilan gambar, penempatan properti, dan konfigurasi pencahayaan.

d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

e. *Setting*

Saat menggambarkan adegan di mana dua individu terlibat dalam percakapan di tengah kerumunan yang cukup besar, penonton akan kesulitan untuk mengetahui lokasi spesifik kejadian tersebut. Konsekuensinya, penting bagi penulis untuk secara eksplisit menunjukkan latar atau penempatan objek yang relevan dalam naskah.

2.2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Audio Visual

Menurut Hamalik (1989: 109-110) mengemukakan bahwa video yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Video itu menarik minat.
- b. Benar dan autentik.
- c. *Up to date* dalam setting, pakaian, dan lingkungan.
- d. Sesuai dengan tingkat kematangan audien.
- e. Perbendaharaan bahasanya yang benar.
- f. Merupakan kesatuan atau sequence-nya teratur.
- g. Mendorong aktivitas.
- h. Memenuhi dan memuaskan dari segi teknis. Untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik, maka video harus.

Adapun karakteristik video menurut Yudhi Munadi (2013: 127) adalah:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan. Mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- i. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk di evaluasi.

2.2.3 Aplikasi VN (*Vlog Now*)

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *Vlog Now*. Adapun beberapa penjelasan terkait aplikasi *vlog now* yaitu:

2.2.3.1 Definisi Aplikasi *Vlog Now*

Qoyimah (2021) menyatakan bahwa aplikasi *Vlog Now* merupakan platform multimedia yang menawarkan serangkaian fitur untuk mengedit video, antara lain pemangkasan video, pemburaman latar belakang, penambahan musik, dan penerapan berbagai efek video.

Seringkali guru memilih menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif pilihan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan konten pendidikan kepada siswa secara efektif, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Meningkatnya jumlah pengguna internet menunjukkan bahwa siswa dan guru juga dapat bergabung dalam kelompok ini. Selain itu, video dapat menjadi alternatif yang efektif dibandingkan pembelajaran tatap muka. Media video dalam proses

pembelajaran menawarkan berbagai fitur, antara lain tampilan visual dan auditori, penyisipan gambar, dan kemampuan untuk diputar ulang untuk pemahaman lebih lanjut. Selain itu, penggabungan media video pembelajaran menumbuhkan keterlibatan siswa dan mencegah monoton dalam proses pembelajaran.

VN Video Editor Lite, juga dikenal sebagai aplikasi Vlog Now, adalah alat multimedia yang digunakan untuk pembuatan video. Ia menawarkan berbagai fitur termasuk pemangkasan video, keburaman latar belakang, penambahan musik dan stiker, garis waktu multi-lapis, kunci kroma, layar hijau, dan efek video lainnya. Aplikasi ini memudahkan pembuatan video pembelajaran karena dapat dengan mudah dipasang di perangkat seluler guru dan prosesnya hemat waktu. Guru dapat memanfaatkan fitur yang mudah digunakan dan ringan ini sebagai pilihan yang tepat untuk menghasilkan sumber daya pengajaran. Selain itu, siswa mempunyai pilihan untuk membuat video pendidikan untuk digunakan sebagai bahan presentasi.

Rofilah dkk. (2021) menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi vlog now yang memadukan unsur audio dan visual untuk pembelajaran melalui media video merupakan pendekatan yang efektif dan bermanfaat. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang konten pendidikan. Pada penelitian sebelumnya model yang digunakan yaitu model 4D dengan perolehan skor 78% pada materi kubus dan balok dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *vlog now*.

2.2.3.2 Kelebihan Aplikasi Vlog Now

- 1) Memiliki berbagai macam fitur
- 2) Memiliki berbagai macam animasi
- 3) Memiliki fitur *green screen*
- 4) Intro untuk video di *Youtube*
- 5) Biasa digunakan oleh *Tiktokers*
- 6) Bebas dari *watermark*

2.2.3.3 Kekurangan Aplikasi Vlog Now

- 1) Audio dan video kadang tidak sinkron, apalagi kalau menggunakan transis.
- 2) Kamera roll kadang tidak tersimpan secara otomatis.
- 3) Penggunaan aplikasi *vlog now* membutuhkan jaringan internet.

Berbagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pendidikan telah digambarkan. Aplikasi Vlog Now dimanfaatkan untuk pembuatan video edukasi

pada penelitian ini. Dokumen ini memberikan gambaran umum tentang aplikasi Vlog Now.

2.2.3.4 Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis *Vlog Now*

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now*:

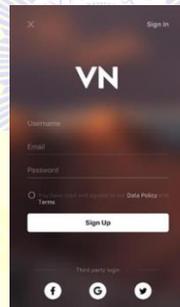
1. Berikut gambar tampilan awal sebelum *log in* aplikasi VN.

- a. Tampilan awal sebelum *login* pada aplikasi VN



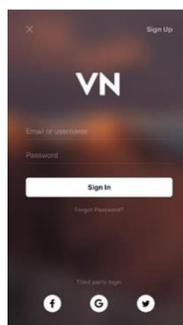
Gambar 2.1

- b. Tampilan *sign up* apabila belum memiliki akun VN



Gambar 2.2

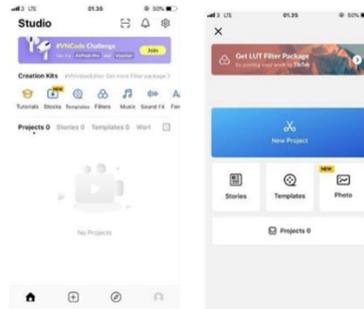
- c. Tampilan *sign in* apabila sudah memiliki akun VN



Gambar 2.3

2. Berikut gambar tampilan tampilan menu awal setelah *login* aplikasi VN.

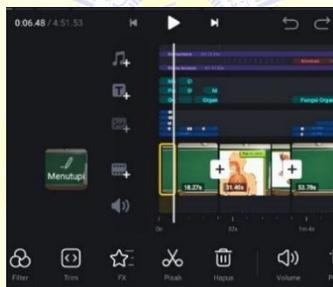
- a. Tampilan setelah log in. Apabila video pembelajaran telah tersimpan dan dapat di publikasi, tampilan tersebut berada pada tools projects



Gambar 2.4

3. Gambar di bawah merupakan tampilan untuk proses *editing* dan *pemutaran video*.

- a. Tampilan ketika ingin membuat video pembelajaran dan tampilan untuk *editing* video. Berisi *tools add music, text, sticker*, dan penyisipan gambar/video.



Gambar 2.5

- b. Tampilan video pembelajaran yang sudah selesai dan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa.



Gambar 2.6

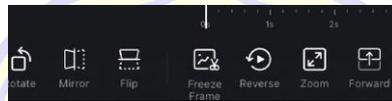
4. Berikut gambar *tools* yang berada pada aplikasi VN.

- a. Memiliki banyak pilihan template video, terdapat beragam filter seperti *custom*, *create*, *essence* dan *split* untuk memotong video yang dibutuhkan.



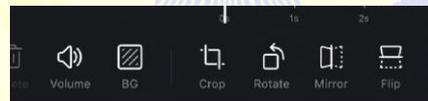
Gambar 2.7

- b. Fungsi *freeze frame* memungkinkan pengguna untuk menjeda video pada frame tertentu, sedangkan fungsi sebaliknya memungkinkan pemutaran video secara terbalik.



Gambar 2.8

- c. Fungsi volume mengatur tingkat suara, fungsi BG menyisipkan latar belakang ke dalam video, fungsi crop mengatur ukuran video, fungsi memutar menyesuaikan tata letak video, fungsi cermin membalik gambar secara horizontal, dan fungsi flip membalik gambar secara vertikal.



Gambar 2.9

2.2.4 Minat Belajar

2.2.4.1 Pengertian Minat Belajar

Minat mengacu pada kecenderungan atau motivasi individu untuk terlibat dalam aktivitas tertentu. Ini dianggap sebagai faktor psikologis yang mendorong pencapaian tujuan. Individu yang memiliki ketertarikan pada suatu objek tertentu cenderung menunjukkan perhatian yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan kesenangan dalam kaitannya dengan objek tersebut. Minat merupakan gejala psikologis yang menunjukkan bahwa subjek dipengaruhi oleh objek sasaran, karena objek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan menyenangkan sehingga menimbulkan kecenderungan terhadap objek tersebut.

Rahmat (2018:161) mengartikan minat sebagai keadaan menaruh perhatian terhadap sesuatu, didorong oleh keinginan untuk memperoleh ilmu, memiliki, mempelajari, dan memvalidasi. Menurut Slameto (2017:180), minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang melekat dan hubungan emosional terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu, terlepas dari pengaruh atau instruksi eksternal. Minat dapat dipahami sebagai pengakuan akan adanya hubungan antara individu dengan sesuatu di luar dirinya. Tingkat ketertarikan berbanding lurus dengan kekuatan atau kedekatan hubungan.

Jahja (2015:63) berpendapat bahwa minat adalah kekuatan motivasi yang mengarahkan fokus individu terhadap entitas tertentu, termasuk pekerjaan, mata pelajaran, harta benda, dan individu. Minat meliputi aspek kognitif, afektif, dan motorik serta berfungsi sebagai kekuatan motivasi untuk mengejar keinginan seseorang.

Djaali (2013:121) mengemukakan bahwa minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan yang menunjukkan preferensi atau melalui keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan. Minat tidak bersifat inheren melainkan berkembang seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa minat mengacu pada preferensi, kecenderungan, perhatian, dan keinginan kuat individu terhadap sesuatu yang mempengaruhi perubahan perilaku, khususnya dalam konteks studi akademis. Kepentingan seorang individu memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilannya dalam melakukan suatu aktivitas. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk keterlibatan aktif dan komitmen mereka terhadap pembelajaran. Penting untuk dicatat bahwa minat siswa tidak muncul secara spontan, melainkan berkembang melalui partisipasi aktif, pengalaman, dan praktik kebiasaan mereka. Permasalahan minat terhadap pendidikan sangat berdampak terhadap proses belajar mengajar di sekolah.

Belajar adalah proses kognitif yang melibatkan persepsi, pemahaman, dan pengamatan terhadap rangsangan lingkungan dan tanggapan selanjutnya. Pembelajaran melibatkan modifikasi perilaku melalui perolehan pengalaman dan penerapan praktik. Pembelajaran adalah aspek penting dalam perkembangan manusia, yang memungkinkan individu untuk membuat perubahan positif dalam perilakunya. Perubahan tersebut dapat diamati pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Slameto (2017:2) mengartikan belajar sebagai proses yang disengaja yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru melalui pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Hamalik (2009:27), belajar adalah proses memodifikasi atau memperkuat perilaku melalui pengalaman. Menurut Martinis Yamin dalam penelitian Istarani dan Pulungan (2015:1), pembelajaran mengacu pada perolehan pengalaman baru, yang meliputi pengetahuan dan keterampilan. Menurut Damardjati (2015:41), belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan dan melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa aspek esensial pembelajaran melibatkan perubahan perilaku yang dicapai individu melalui interaksi dengan aktivitas, individu lain, dan lingkungannya, guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Guru harus terus berupaya meningkatkan keinginan belajar dan kesiapan belajar siswa guna menumbuhkan sikap dewasa dan antusias dalam belajar.

Kesimpulannya, minat belajar mengacu pada kecenderungan dan antusiasme pribadi seseorang, khususnya dalam rangka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bertahan lama. Perubahan minat dan perilaku merupakan indikasi proses belajar. Judul penulis menyarankan fokus pada minat belajar tentang produk kreatif dan kewirausahaan. Minat siswa dalam mempelajari produk kreatif dan kewirausahaan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti dorongan, motivasi, dan pengetahuan yang diberikan oleh keluarga dan guru.

2.2.4.2 Peran dan Fungsi Minat Belajar

Minat berfungsi sebagai faktor pendorong keinginan, penguatan, dan dorongan internal individu untuk mengambil tindakan. Khairani (2013:147) mengidentifikasi berbagai peran dan fungsi yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran.

1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi

Perhatian yang alami dan tanpa usaha memfasilitasi pengembangan konsentrasi, memungkinkan individu memfokuskan pemikirannya pada pelajaran yang diberikan.

2) Minat mencegah gangguan dari luar

Memiliki minat belajar yang kuat dapat membantu individu menghindari gangguan eksternal. Misalnya, saat belajar, jika seorang guru memperingatkan

kelas tentang seseorang yang berbicara dengan suara keras, hal ini dapat mengalihkan perhatian dari tugas yang ada.

3) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Ketika kita terlibat dengan bahan bacaan yang menarik minat kita, kita cenderung menyimpan informasi tersebut dalam ingatan kita.

4) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri

Kebosanan belajar merupakan fenomena internal yang dialami siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya pembinaan dan peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan peran dan fungsi minat, terlihat bahwa minat belajar berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi, gangguan eksternal, retensi memori, dan pengurangan rasa bosan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat yang tulus terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan lebih mungkin untuk terlibat dalam pembelajaran yang tekun dan fokus karena ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk menumbuhkan motivasi belajar intrinsik anak agar dapat memfasilitasi keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan mereka.

2.2.4.3 Penyebab Timbulnya Minat Belajar

Minat biasanya muncul sebagai akibat dari pengalaman individu sebelumnya dan rangsangan dari suatu objek atau pelajaran tertentu yang relevan dengan kebutuhannya. Menurut Leater D. Croph, guru dihadapkan pada tugas untuk memasukkan penemuan pasca pembelajaran ke dalam perencanaan pembelajaran mereka untuk mengatasi variasi perhatian yang dihasilkan dari pengalaman yang berbeda. Hal ini sejalan dengan tren meningkatnya minat belajar. Faktor-faktor yang membangkitkan minat menuntut ilmu adalah sebagai berikut:

1) Menguasai Materi

Guru dan pengawas harus memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap materi yang akan diajarkan atau disampaikan kepada siswa. Kegagalan menguasai materi pelajaran dapat melemahkan wibawa dan efektifitas seorang guru. M. Athiyah menekankan pentingnya guru memiliki pemahaman dan keahlian menyeluruh terhadap materi pelajaran yang diajarkannya. Kedalaman pengetahuan ini memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan tidak bersifat dangkal, melainkan memenuhi kebutuhan intelektual siswa.

2) Penggunaan Metode

Metode pengajaran yang efektif memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan metode pengajaran yang efektif sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan minat belajar yang tulus. Metode-metode ini memainkan peran penting dalam memperluas pengetahuan dan perspektif mereka, sekaligus memfasilitasi penerapan sistematis pengetahuan yang diperoleh. Metode pengajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan gangguan dan kebosanan siswa, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk terlibat dengan materi yang diajarkan. Zakiyah berpendapat bahwa metode pengajaran yang efektif harus menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi siswa.

3) Penampilan dalam Mengajar

Pengajaran hendaknya mempunyai tampilan yang menarik dan memikat, sehingga memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya. Munculnya guru yang berkompoten dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperlancar konsentrasi, dan menghilangkan rasa lelah belajar.

4) Kegairahan dan Kesiediaan untuk Belajar

Seorang guru yang berpengalaman akan menghindari mendorong siswa melampaui kemampuannya, tidak membebani mereka dengan konsep-konsep yang melebihi tingkat kematangan atau pengetahuan sebelumnya, dan menghindari penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dan gagal melibatkan kemampuan kognitif mereka.

5) Mengevaluasi Suatu Pelajaran

Mengevaluasi suatu satuan pembelajaran merupakan tugas krusial bagi guru untuk menilai efektivitas proses belajar mengajar. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap instruksi guru. Guru menilai sejauh mana tujuan telah tercapai.

Kecenderungan alami untuk belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar mengacu pada respons emosional positif, kenikmatan, dan preferensi individu untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan. Sentimen ini memberikan kontribusi terhadap kepuasan individu terhadap kegiatan belajar yang dilakukannya.

2.2.5 Indikator Minat Belajar

Indikator adalah instrumen tambahan yang memberikan panduan atau informasi mengenai pembelajaran siswa.

Menurut Djamarah (2002:132), indikator minat belajar meliputi rasa suka/nikmat, kesukaan, minat, kesadaran diri belajar, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan perhatian. Djamarah mengartikan indikator sebagai ukuran kesadaran siswa terhadap pembelajarannya.

Menurut Slameto (2010:180), ada beberapa indikator minat belajar, antara lain perasaan gembira, minat, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan indikator minat sebagai alat untuk mengukur minat belajar, yang diambil dari berbagai definisi yang dikemukakan dalam literatur.

a. Perasaan Senang

Emosi positif, seperti kegembiraan, dapat berkontribusi pada motivasi belajar siswa dengan mengurangi perasaan terpaksa. Dia aktif terlibat dalam pelajaran, menunjukkan antusiasme dan kehadiran yang konsisten.

b. Keterlibatan

Keterlibatan siswa mengacu pada keterlibatan dan antusiasme individu terhadap suatu objek tertentu, sehingga menimbulkan kepuasan dan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut. Contoh partisipasi aktif di kelas antara lain terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban kepada guru.

c. Ketertarikan

Minat adalah kecenderungan atau motivasi siswa untuk terlibat dan menemukan sesuatu yang menarik atau menawan. Aktivitas biasa merupakan pengalaman afektif yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menghadiri pelajaran dengan segera dan menyerahkan tugas dengan segera.

d. Perhatian Siswa

Perhatian siswa mengacu pada tindakan memusatkan perhatian pada dua entitas yang umumnya dianggap identik dalam bahasa sehari-hari. Perhatian siswa mengacu pada konsentrasi siswa yang terfokus pada mengamati dan memahami informasi, sambil mengabaikan gangguan lainnya. Siswa cenderung memusatkan perhatian pada objek yang menarik minatnya. Contoh: Terlibat dalam

mendengarkan dan mencatat secara aktif selama ceramah instruktur. Menurut Slameto, siswa merasakan adanya motivasi belajar tanpa mengalami paksaan.

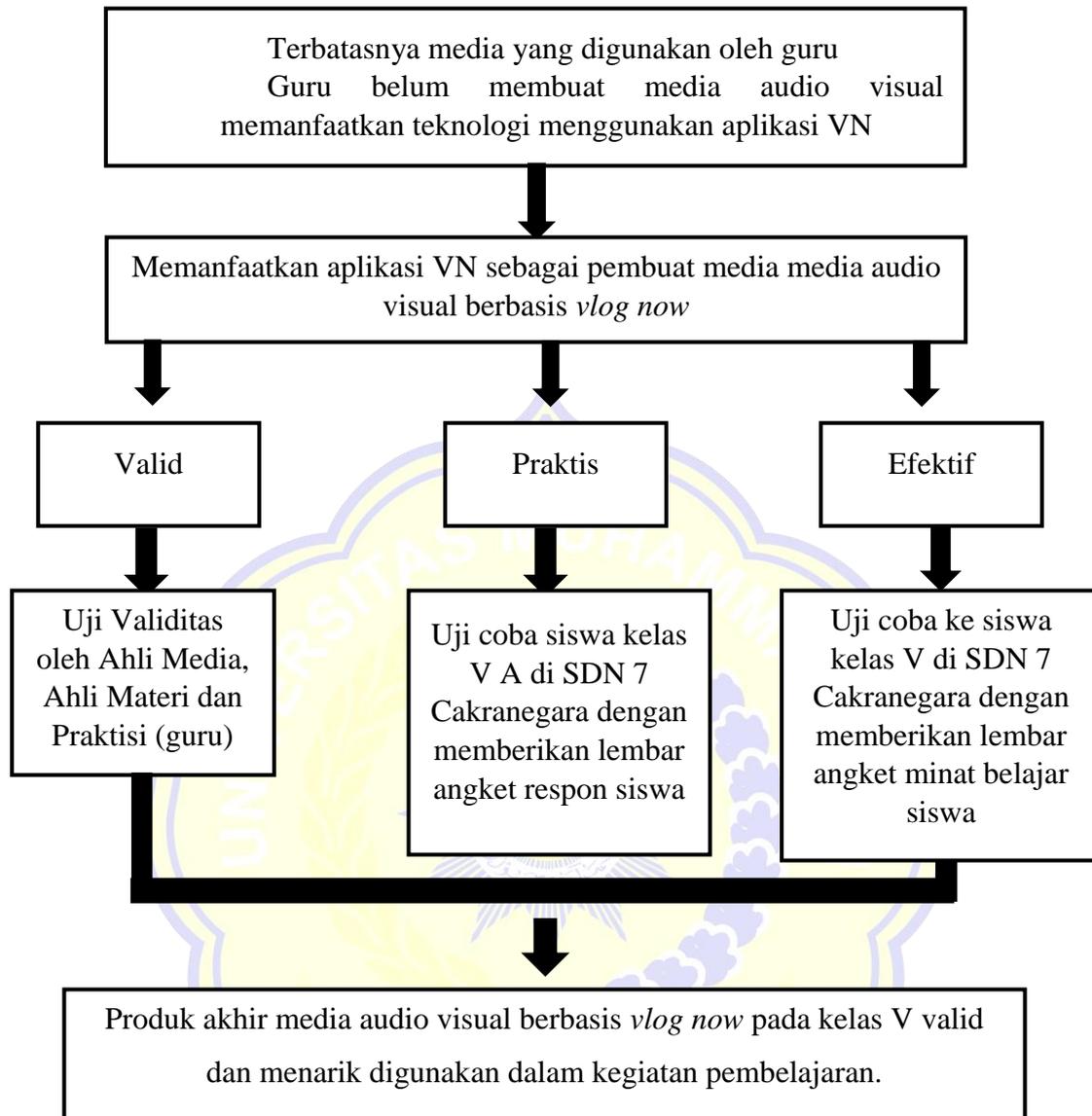
Berdasarkan pendapat para ahli, indikator minat belajar meliputi perasaan tertarik dan senang, partisipasi aktif, perhatian dan konsentrasi, emosi positif dan tumbuhnya kemauan belajar, kenyamanan selama belajar, dan kemampuan mengambil keputusan terkait pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru dalam menyampaikan konten pendidikan secara efektif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membina interaksi guru-siswa. Di kelas V, guru memanfaatkan sumber belajar seperti buku teks dan materi audiovisual, termasuk video YouTube, untuk memudahkan penjelasan materi pelajaran.

Peneliti belum mengidentifikasi guru yang mahir dalam memanfaatkan aplikasi pengeditan video untuk meningkatkan daya tarik visual media audio visual, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan siswa di kelas.

Belum adanya guru yang memanfaatkan aplikasi teknologi untuk membuat media audio visual memerlukan adanya solusi yang tepat. Salah satu solusi yang potensial adalah dengan mengembangkan media audio visual berbasis vlog. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.



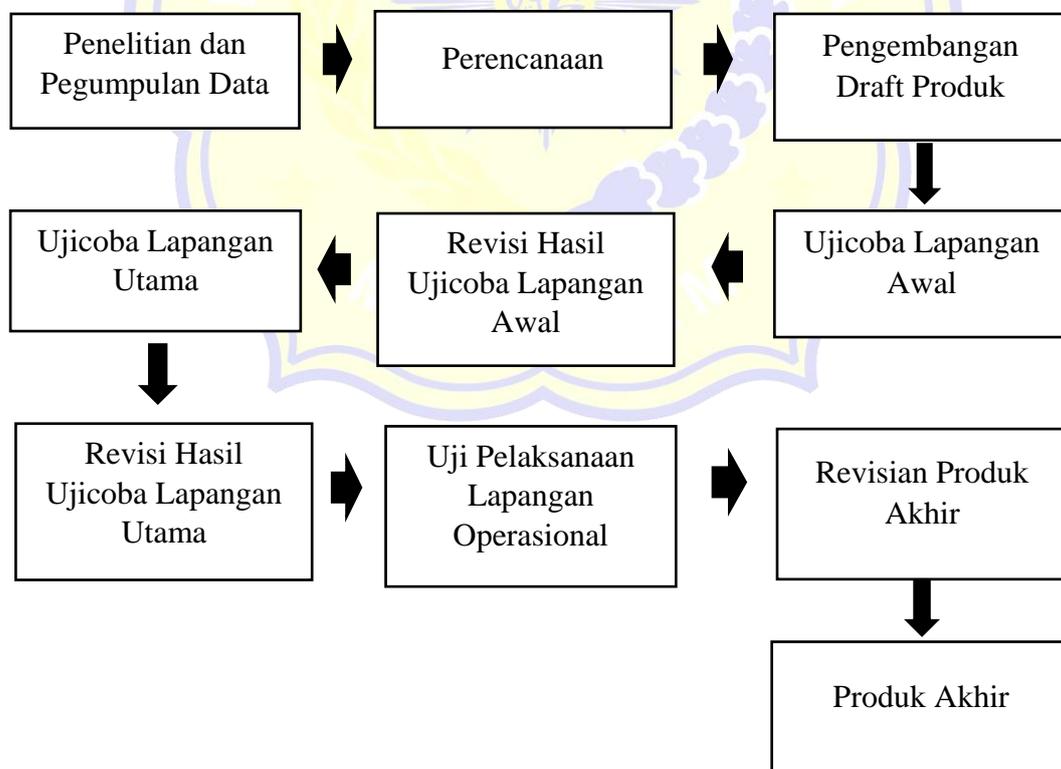
Gambar 2.10 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk tersebut (Nursina Sari, 2018). Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah: 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) 2) perencanaan (*planning*) 3) pengembangan draf produk (*development preliminary form a product*) 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*) 5) revisi hasil uji coba lapangan awal (*revision of initial field testing*) 6) uji coba lapangan utama (*main field testing*) 7) revisi uji coba lapangan utama (*main field operational product revision*) 8) uji pelaksanaan lapangan operasional (*operational field testing*) 9) revisi produk akhir (*final product revision*) 10) produk akhir (*the final product*). Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain yang diadaptasi dari *Borg and Gall* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan *Borg and Gall* (Nursina Sari, 2018)

3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Penelitian tahap pertama dilakukan dengan melakukan studi lapangan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran IPA oleh guru IPA. Hal itu dilakukan melalui teknik observasi untuk memperoleh informasi. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Tahapan ini meliputi pelaksanaan studi kepustakaan atau tinjauan pustaka, serta melakukan studi lapangan yang dilakukan di sekolah. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai persyaratan yang memudahkan pengembangan produk selaras dengan kurikulum 2013.

2. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan meliputi analisis struktur isi, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis struktur isi merupakan proses yang digunakan untuk mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan produk spesifik yang sedang dikembangkan. Analisis ini penting untuk mengetahui pola hubungan antara variabel bebas (KI) yang dipilih dan variabel terikat (KD). Merumuskan tujuan pembelajaran memudahkan peneliti dalam menentukan cakupan materi, memilih metode penilaian yang sesuai, membuat kisi-kisi penilaian, dan mengevaluasi pencapaian kompetensi. Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yang muncul dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas menunjukkan rendahnya minat belajar.
- b. Mengabaikan proses belajar sama saja dengan mengganggu teman sebaya.
- c. Individu kurang semangat belajar dan cenderung menyibukkan diri dengan aktivitas lain.
- d. Individu menunjukkan kurangnya motivasi dan usaha ketika ditugaskan untuk menyelesaikan tugas, baik yang berhubungan dengan sekolah atau diberikan di rumah.
- e. Dalam mengikuti pelajaran diharapkan tetap diam, menahan diri untuk tidak berbicara, tidak bertanya, dan tidak menanggapi pertanyaan yang diajukan.

3. Tahap Pengembangan Draft Produk (*Development Preliminary Form of Product*)

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk video pembelajaran berbasis *vlognow* dengan KD 3.2 tentang materi menganalisis organ pernapasan pada manusia dan fungsinya. Penyusunan produk awal media pembelajaran menghasilkan produk video berbasis *vlog now*.

4. Tahap Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan awal meliputi validasi rancangan produk media audio visual berbasis vlog yang sedang dikembangkan. Tahap validasi melibatkan dua orang dosen ahli materi dan media, serta tiga orang praktisi. Validasi ini mencari masukan dari dosen ahli dan praktisi mengenai keakuratan konten dan format atau desain media audio visual berbasis vlog now yang sedang dikembangkan.

5. Tahap Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal (*Revision of Initial Field Testing*)

Saat ini, kegiatan yang sedang berjalan meliputi revisi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian berupa saran dan masukan dari validator, yang menjadi pedoman revisi 1 pada tahap pengembangan selanjutnya. Proses revisi 1 akan menghasilkan draf 2 yang layak dan siap untuk pengujian terbatas pada tahap uji coba lapangan utama. Setelah melakukan uji lapangan pendahuluan dan mengumpulkan umpan balik, langkah selanjutnya adalah mengatasi kelemahan produk sesuai dengan pedoman perbaikan. Di bidang pendidikan, tata letak produk dapat dinilai setelah dilakukan validasi dan revisi.

6. Tahap Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Pada tahap uji coba, tujuan utamanya adalah melakukan kegiatan uji praktikum pada siswa kelas 5A SD di SDN 7 Cakranegara. Tujuannya untuk mengumpulkan informasi dan masukan melalui kuesioner mengenai kelayakan penggunaan media audiovisual berbasis vlog sebagai bahan revisi. Jumlah peserta yang diperlukan untuk eksperimen terbatas ini adalah sembilan orang, yang merupakan kelas berukuran kecil.

7. Tahap Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Operational Product Revision*)

Selama fase ini, fokusnya adalah meninjau dan memodifikasi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian, termasuk saran dan masukan dari validator, menjadi pedoman revisi 2 tahap pengembangan selanjutnya. Hasil dari proses revisi 1

menghasilkan produk akhir yang layak dan siap untuk pengujian skala besar selama tahap uji coba lapangan utama.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operational Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan operasional/empiris dilakukan untuk menilai penerapan media audio visual berbasis vlog now dan dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas V SD. Desain one-group pretest-posttest digunakan untuk melakukan uji coba lapangan operasional pada kelas VB yang terdiri dari 26 individu di SDN 7 Cakranegara.

9. Revisian Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Saat ini kegiatan yang dilakukan berlatar belakang hasil uji coba lapangan, dengan tujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Peneliti bertujuan untuk mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada siswa kelas V di sekolah yang berbeda.

10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir

Pembuatan produk akhir ini telah dilakukan uji coba hasilnya dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Telah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui validitas media audio visual berbasis *vlog now* yang disusun melalui peneliti. Validasi dilakukan untuk melihat kekurangan media audio visual berbasis *vlog now* yang telah dibuat. Oleh karena itu, media audio visual akan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Dalam tahap kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dilakukan beberapa uji coba, yaitu: (1) tahap validasi ahli materi (2) tahap validasi ahli media (3) tahap validasi oleh praktisi/guru (4) uji coba terbatas (5) uji coba lapangan.

3.4 Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan di SDN 7 Cakarnegara kelas V A dengan jumlah siswa 9 orang dan uji lapangan operasional dilakukan di SDN 7 Cakranegara kelas V B dengan jumlah siswa 26 orang. Penelitian ini dilaksanakan di bulan September 2023.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan angket, lembar validasi, dan metode praktik. Data kualitatif dikumpulkan melalui penilaian, masukan, saran, dan kritik yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian untuk mengumpulkan data kelayakan video berbasis vlognow sebagai sumber pendidikan. Instrumen ini dibuat untuk menilai kualitas sumber belajar yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar penilaian validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Instrumen tersebut digunakan untuk mengevaluasi media video pada konsep pembelajaran tema 2 udara bersih untuk kesehatan khusus siswa kelas V SDN 7 Cakranegara.

1. Observasi

Observasi sebagaimana dijelaskan oleh Nasution (Sugiyono, 2019: 297) adalah suatu teknik penelitian dimana peneliti berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas sehari-hari individu untuk mengumpulkan data. Teknik observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Peneliti melakukan observasi khususnya di SDN 7 Cakranegara dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan vlog sebagai media audio visual masa kini untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas.

2. Angket (kuesioner)

Angket merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data, pendapat, dan komentar siswa, validator ahli media, dan validator ahli materi mengenai penggunaan media video dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai tanggapan dan penilaian validator dalam mengevaluasi media audiovisual berbasis vlog.

3. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup seluruh aktivitas yang dilakukan sepanjang proses penelitian, mulai dari permulaan hingga menghasilkan hasil akhir penelitian. Hal ini mencakup dokumentasi berbagai kegiatan pembelajaran, bahan ajar, serta informasi tentang siswa dan guru.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen yang masing-masing dirancang untuk memenuhi kriteria kepraktisan dan efektivitas, guna mengumpulkan informasi faktual.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
Pendahuluan						
1.	Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam pembuka dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing					
2.	Guru mengambil presensi dan memantau kehadiran, ketertiban, dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
3.	Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia raya untuk menanamkan semangat saat proses pembelajaran					
4.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
5.	Guru dan siswa melakukan yel-yel tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran					
Inti						
6.	Siswa disajikan video berbasis <i>vlog now</i> oleh guru					
7.	Siswa mengamati video pembelajaran					
8.	Guru dan siswa melakukan Tanya jawab sesuai materi yang ada pada media video berbasis <i>vlog now</i>					
9.	Setelah itu guru membagikan kelompok pada siswa					
10.	Guru menjelaskan proyek tentang kegiatan siswa yang akan dilakukan dalam pembelajaran					
11.	Siswa melakukan diskusi dengan kelompok masing-masing					
12.	Siswa membuat proyek sesuai dalam pembelajaran					
13.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan proyek tentang pembelajaran berbasis <i>vlog now</i>					
Penutup						
14.	Guru melakukan refleksi, apa yang dipelajari, melakukan kesimpulan oleh siswa, dan menanyakan perasaan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran berbasis <i>vlog now</i>					
15.	Guru memberikan pesan moral pada pertemuan ini					
16.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan					

berdoa menurut keyakinan masing-masing.					
---	--	--	--	--	--

2. Lembar Validasi Angket

a. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa sekolah dasar seperti kualitas suara video, pemilihan Bahasa dan sebagainya. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisian angket diberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

Variabel	Aspek	Indikator
Pengembangan Audio Visual berbasis <i>VlogNow</i> terhadap minat belajar siswa kelas v SDN 7 Cakranegara angkatan 2023	1. Tampilan (desain)	1. Tampilan video yang menarik 2. Media yang digunakan jelas dan rapi penyajiannya 3. Kualitas video 4. Kualitas teks mudah di lihat 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. Kesesuain materi ajar dengan karakteristik pembelajaran SD
	3. Format Peggunaan	12. Media dapat digunakan di mana saja 13. Media mudah dioperasikan secara mandiri 14. Media dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok

b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan kepada satu dosen atau guru ahli materi. Validasi ahli materi berisi tentang kesesuain materi dengan media, kesesuaian materi dengan dengan SK/KD yang semua cakupanya ada di perangkat pembelajaran

yaitu RPP. Pengisian angket diberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi - Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Materi

Variabel	Aspek	Indikator
Pengembangan Audio Visual berbasis <i>VlogNow</i> terhadap minat belajar siswa kelas v SDN 7 Cakranegara angkatan 2023	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan mencakup pengembangan dari materi yang terkandung dalam KD 2. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran
	2. Keakuratan materi	3. Materi yang disajikan dalam media video berbasis <i>vlog now</i> sesuai dengan tautan kurikulum 4. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan siswa
	3. Kemukhtahiran materi	5. Media video berbasis <i>vlog now</i> mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh 6. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir siswa
	4. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	7. Materi yang terdapat pada media video berbasis <i>vlog now</i> sesuai dengan tingkat intelektual siswa 8. Materi pembelajaran pada media video berbasis <i>vlog now</i> tidak mengandung SARA/Pornografi

(Handoyono, dalam Astra. R. 2018)

c. Lembar Angket Validasi Praktisi (guru)

Lembar validasi angket praktisi (guru) digunakan untuk menilai media dan materi secara komprehensif, meliputi penyajian visual atau format media, pilihan materi, dan konten yang diperoleh dari media. Masukan guru berupa komentar, kritik, dan saran akan menjadi pertimbangan dalam merevisi dan

menyempurnakan produk media yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket penilaian yang digunakan oleh praktisi (guru) disajikan di bawah ini:

Tabel 3.4 Kisi - Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Indikator
1.	Media	1. Kesesuaian warna pada media menarik 2. Media dapat menarik minat belajar peserta didik 3. Media video mudah di akses 4. Media mudah untuk digunakan 5. Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari 6. Kejelasan dan tulisan di dalam media video berbasis <i>vlog now</i> 7. Ketetapan pemilihan gambar pada media video
2.	Materi	8. Relevansi materi dengan kurikulum 2013 9. Relevansi materi KI KD 10. Relevansi materi dengan indikator dan tujuan 11. Cakupan materi sesuai tema dengan media 12. Penyampaian materi menarik 13. Penyampaian materi teratur 14. Pembelajaran menarik perhatian siswa 15. Penyampaian materi digunakan dengan berbantuan media video 16. Penyampaian materi dapat membantu siswa mengklasifikasi materi organ pernapasan pada manusia dan fungsinya 17. Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi informasi

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

3. Lembar Angket Respon Siswa

Angket siswa dilakukan untuk mengetahui kesesuaian format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media video yang di rancang. Pengisian angket diberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 3.5 Kisi - Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Media	1. Media mudah untuk digunakan 2. Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru 3. Media dapat menarik minat belajar siswa 4. Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
2.	Kualitas Teknis	5. Kesesuaian warna pada media menarik 6. Media yang digunakan mudah di akses 7. Media mudah digunakan oleh siswa 8. Kejernihan gambar pada media 9. Kemenarikan keseluruhan pada media video berbasis <i>vlog now</i>
3.	Kualitas Materi	10. Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya 11. Media video berbasis <i>vlog now</i> membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tema 2 udara bersih bagi kesehatan

(Diadaptasi dari Maslich, 2016)

4. Lembar Minat Belajar

Angket minat sesuai dengan indikator minat belajar. Pengisian angket diberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Aspek Pernyataan	No Pernyataan
Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1
Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	2
Saya selalu memperhatikan yang dijelaskan oleh guru	3
Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam waktu lama	4
Belajar hal-hal yang baru adalah sebuah tantangan bagi saya	5
Saya tidak pernah bosan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	6
Saya ingin selalu belajar hal-hal yang baru	7

Saya selalu rajin belajar sehingga mendapatkan nilai yang bagus	8
Saya senang belajar mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain	9
Saya senang membawa buku mata pelajaran	10
Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	11
Saya tidak pernah bosan belajar menggunakan media video berbasis <i>vlog now</i>	12
Saya tidak pernah bosan belajar pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas	13
Saya sangat memahami materi yang dijelaskan oleh guru menggunakan media video berbasis <i>vlog now</i>	14

3.8 Metode Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1. Analisis data validasi ahli media dan materi

Hasil pengumpulan data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada validator ahli media dan materi untuk keperluan evaluasi. Untuk menilai validitas media audiovisual berbasis vlog yang kini sedang dikembangkan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

x_i = Nilai uji validasi produk

Nilai dari masing-masing validator akan dicari rata-ratanya untuk mewakili dari seluruh validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

p = Rata-rata nilai kevalidan

$\sum x_i$ = Jumlah nilai validator

n = Banyak validator

Angket yang digunakan yaitu *skala rating scale* yang terdiri dari empat kategori pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Pedoman *skala rating scale*

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Kurang Setuju
4.	1	Tidak Setuju

(sugiyono, 2015:141)

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.8 Penilaian Tanggapan Ahli Media dan Materi

Persentase (%)	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$55 < PNV \leq 73$	Cukup Valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid

(Kusuma 2018:67)

Keterangan:

NV = Nilai Validasi

2. Analisis kepraktisan media

Data respon siswa tentang media audio visual berbasis *vlog now* yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Persentase tanggapan siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Respon siswa

Nilai dari masing-masing siswa akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh siswa dengan rumus:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

x = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$ = Jumlah nilai respon siswa

N = Banyak siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan tabel di bawah ini.

Tabel 3.9 Penilaian Persentase Respon Siswa

Presetase (%)	Keterangan
$0 < NV \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < NV \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < NV \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < NV \leq 80$	Praktis
$80 < NV \leq 100$	Sangat Praktis

3. Angket respon/ tanggapan guru

Data respon guru terhadap media audio visual berbasis vlog now yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi yang diisi oleh guru. Skor penilaian yang digunakan adalah: 1) Tugas belum selesai. 2) Penyelesaian yang tidak memadai. 3) Jika dijalankan dengan baik. 4) Jika dieksekusi dengan kemahiran tinggi.

Tingkat respon guru dapat ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

4. Analisis keefektifan media

Persamaan mencari nilai n gain

$$n - gain = \frac{(posttest) - (pretest)}{(skor\ ideal) - (pretest)} \times 100$$

Persamaan nilai gain digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa. Nilai gain score dihitung dengan menggunakan data angket minat siswa dan rumus gain. Nilai ini kemudian diklasifikasikan menggunakan kriteria Gain Score yang dinormalisasi. Menurut Hake (Sari, 2018: 37), disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Kriteria Peringkatan Gain	Skor Ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (sari, 2018)

