

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 4 RANDUBLATUNG

Mukti Cahyo Lestari¹⁾, Ferina Agustini²⁾, Kiswoyo³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.22123

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas I SD tentang bagian tubuh manusia melalui media pembelajaran audiovisual. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media pada penelitian pengembangan ini harus melalui subjek penilai berupa validasi ahli media, ahli materi, dan angket tanggapan guru agar memperkuat validasi media. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bagian-bagian tubuh. Media audiovisual dinyatakan valid yang dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran sebesar 80% dan 98%, validasi ahli materi sebesar 92% dan 80%. Media pembelajaran video animasi juga dinyatakan praktis dengan dibuktikan dengan hasil tanggapan guru sebesar 96%. Tingkat keefektifan media audiovisual terhadap pemahaman bagian-bagian tubuh menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post-test yang telah diuji menggunakan pengujian T-test. Dari nilai pre-test 50 dan post-test 95 dapat disimpulkan bahwa pemahaman bagian-bagian tubuh oleh siswa dikatakan meningkat setelah menggunakan media audiovisual.

Kata Kunci: media pembelajaran, audiovisual, IPAS, sekolah dasar

Abstract

This research aims to improve the ability of elementary school students to understand parts of the human body through audiovisual learning media. This type of research is research and development using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The media in this development research must go through assessment subjects in the form of validation of media experts, material experts, and teacher response questionnaires in order to strengthen media validation. The results of the development are in the form of audiovisual learning media to increase students' understanding of body parts. Audiovisual media was declared valid, as evidenced by the results of validation by learning media experts of 80% and 98%, validation by material experts of 92% and 80%. Animated video learning media was also declared practical, as evidenced by the results of the teacher's response of 96%. The level of effectiveness of audiovisual media on understanding body parts showed an increase in post-test results that had been tested using the T-test. From the pre-test score of 50 and post-test 95, it can be concluded that the understanding of body parts by students is said to increase after using audiovisual media.

Keyword: development, audiovisual, human body

History Article

Received 16 Februari 2025

Approved 24 Februari 2025

Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Lestari, M, C., Agustini, F. & Kiswoyo.
(2025). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis
Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Bagian-
Bagian Tubuh Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri
4 Randublatung . *Jurnal Wawasan Pendidikan*,
5(2), 586-594



Coresponding Author:

Jl. Randublatung-Tanggal KM 3, Blora, Indonesia.

E-mail: ¹ muktikotek45@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia, maka dari itu kehidupan manusia tidak bisa terpisahkan oleh pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang terpenting dalam kehidupan manusia, karna melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang baik (Marisyah & Sukma, 2020). Jadi pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang mendapatkan apresiasi dari diri kita untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam diri baik langsung maupun tidak langsung. Pendidikan tak lepas dengan beberapa pelajaran yang ada di sekolah seperti pendidikan Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan Matematika.

Untuk mewujudkan suasana belajar yang baik dalam pendidikan maka di dalam proses pembelajaran disajikan hal-hal yang bisa menarik perhatian anak dalam belajar, menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dan guru. Untuk itu dalam proses pembelajaran seorang guru akan menggunakan sebuah model pembelajaran yang dianggap tepat dan cocok guna menyempurnakan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Dalam tujuan pembelajaran IPAS beberapa tidak memenuhi standard yang diharapkan. Tujuan pembelajaran belum dapat tercapai disebabkan dari pengetahuan dasar siswa belum merata, kemampuan sensitifitas siswa terhadap alam sekitar dan anggota tubuhnya masih rendah, serta metode dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik. Penggunaan metode oleh guru dalam setiap proses pembelajaran dan terkesan monoton seperti jarang nya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran, menyebabkan kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS disekolah dasar tidak dapat tercapai karna adanya hambatan dari guru dan siswa yang belum bisa mengenal alam sekitar maupun anggota tubuh siswa masing-masing.

Dari hasil wawancara kepada guru kelas Bapak Riski Meido, kegiatan pembelajaran siswa cenderung kurang aktif. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi siswa hanya diam mendengarkan. Pada saat pembelajaran IPAS guru terbiasa menggunakan metode penyampaian langsung terhadap siswa dan langsung memberikan soal. Guru terasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama media pembelajaran berbasis video dengan ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan dapat bertahan lama. Dengan adanya media pembelajaran audiovisual sangat membantu sekali karena media ini memiliki ilustrasi yang menarik dan mudah digunakan siswa untuk belajar dimana dan kapan saja dengan atau tanpa dampingan oleh guru atau orang tua. Hal tersebut membantu guru maupun siswa untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh oleh siswa.

Peran media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, memperlancar proses kegiatan belajar mengajar, memperjelas materi pembelajaran, menarik minat siswa, tidak membosankan peserta didik. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif. Siswa lebih antusias dan merasa senang sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kompetensi wajib dimiliki peserta didik, khususnya kelas 1 yaitu kemampuan berfikir kritis, berperan aktif dalam merawat/memelihara alam dan anggota tubuhnya. Hal itu dapat didukung menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa, menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna, media yang menimbulkan siswa berpikir kritis, media yang interaktif, nyata, dan jelas. Saran guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yakni sangat diperlukan, sangat penting bagi siswa menuju digitalisasi pembelajaran, dan sangat penting karena sekarang peserta didik dituntut tidak hanya pandai dalam bidang akademis tetapi juga dalam bidang teknologi. Jadi media audiovisual sangat cocok dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan anak lebih aktif dalam pembelajaran.

Qonita (2018) peneliti menunjukkan bahwa media animasi *videoscribe* “ANVIS” telah mencakup empat fungsi media pembelajaran yang meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris oleh media ANVIS, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS berbasis *sparkolvideoscribe* yang dikembangkan dengan menggunakan model *bord and gall* yang telah dimodifikasi, dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi persiapan Kemerdekaan RI. Dimana setelah penayangan media ANVIS siswa dapat menghubungkan dengan informasi yang telah diperoleh pada pembelajaran sebelumnya dengan sedikit stimulus berupa pertanyaan sederhana yang diberikan oleh peneliti yang berperan sebagai guru. Hal ini yang akan dilakukan peneliti yang mencakup keterpunan fungsi media dan setelah penayangan video pembelajaran siswa mampu menghubungkan informasi yang didapatkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan siswa, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan diharapkan akan meningkatkan daya berpikir anak tentang manfaat dan fungsi anggota tubuh manusia pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Media yang digunakan adalah audiovisual pembelajaran. Pada media audiovisual ini pembelajaran yang disajikan dengan gambar yang menarik serta ilustrasi warna- warna bervariasi yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan “pengembangan media audiovisual berbasis canva pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tubuh siswa kelas I sekolah dasar negeri 4 randublatung”

METODE

Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa merupakan pengembangan dari media pembelajaran secara umum atau konvensional. Pada media konvensional atau umum tidak mampu bertahan lama sehingga dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual yang dirancang menjadi sebuah aplikasi sehingga media pembelajaran ini mampu digunakan di setiap saat, kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran audiovisual dibuat dengan pemanfaatan teknologi disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kemampuan pemahaman yang dimiliki oleh siswa terlebih dahulu. Dengan adanya kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh di dalam audiovisual akan memfokuskan pembelajaran pada materi IPAS. Desain pengembangan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa akan menggunakan langkah-langkah menurut Rusdi (2018: 121-133) yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan melakukan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut sugiono (2016:407). Untuk dapat menghasilkan sebuah produk baru, maka diperlukan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk baru tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap. Penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa audiovisual berbasis edukatif.

Model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penggunaan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model perkembangan ini disusun secara terprogram dengan urutan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pengembangan perangkat pembelajaran yang efektif. Penelitian *Research and Development (R&D)* dipilih karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran audiovisual materi bagian-bagian tubuh kelas I sekolah dasar yang disajikan dalam bentuk audiovisual secara menarik dan berwarna sesuai dengan karakteristik siswa sehingga pada saat pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan dalam memahami materi pembelajaran, dan tentunya media pembelajaran telah melalui tahapan pengujian validasi oleh para ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Randublatung. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan pada kelas I SD Negeri 4 Randublatung pada tanggal 5 april 2024 bersama guru pengampu

Bapak Riski Meido. Instrumen penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data dan instrument penelitian berupa observasi di kelas, wawancara (*Interview*) dengan guru pengajar, dan angket (kuesioner) terhadap kebutuhan siswa dalam belajar. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari guru kelas I dan siswa SD Negeri 4 Randublatung. Pada tahapan ini peneliti menggunakan sumber data primer yaitu observasi, hasil wawancara, dan hasil pengisian kuesioner siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “pengembangan media audiovisual berbasis canva pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tubuh siswa kelas I sekolah dasar negeri 4 randublatung” telah dilaksanakan pada tanggal 7 november 2024 dengan mendapatkan hasil data audiovisual dan pemahaman bagian-bagian tubuh oleh siswa. Kemudian dilakukan pengujian pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif digunakan saat pembelajaran.

Rata-rata nilai siswa kelas I sekolah dasar dalam pelajaran IPAS materi bagian-bagian tubuh sangat rendah. Saat sebelum menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata pemahaman bagian-bagian tubuh hanya mencapai 55 dari 15 siswa kelas I SD Negeri 4 Randublatung. Banyaknya kendala dari kurang pengetahuan, cara mengajar guru hanya menggunakan buku dan secara lisan, dan kurangnya media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas I tentang bagian-bagian tubuh manusia dengan cara menggunakan media audiovisual. Media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan bertujuan untuk mendapat tingkat keefektifan, efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman fungsi bagian tubuh manusia oleh siswa sekolah dasar.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio diatas.

Media audiovisual dipilih karna sangat praktis digunakan, membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan, dan memberi variasi yang baru dalam pembelajaran. Dengan adanya media audiovisual siswa lebih mudah memahami materi, siswa juga dapat mempelajari materi di rumah, dan siswa bukan hanya melihat buku terus menerus.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk bentuk

media audiovisual. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran audiovisual dan penilaian oleh para ahli. Adapun hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh melalui pengisian angket instrument penelitian.

Kegiatan analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, analisis dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pengembangan produk media Audiovisual. Kegiatan analisis dilaksanakan dengan mengacu pada hasil penelitian awal.

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yakni hasil wawancara, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa, diperoleh fakta, antara lain pembelajaran membutuhkan media yang menarik minat siswa agar proses belajar lebih maksimal, pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat bertahan lama dan memiliki desain serta warna yang menarik, kurangnya pengetahuan fungsi anggota tubuh. Belum pernah dikembangkan media audiovisual pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman fungsi tubuh manusia pada kelas I di SD Negeri 4 Randublatung. Selain itu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 100% siswa menyatakan perlu dibuat media pembelajaran yang berbentuk audiovisual untuk mempermudah pemahaman siswa.

Secara umum, langkah-langkah dan proses yang dilakukan pengembang dalam mendesain Media pembelajaran audiovisual yaitu pertama membuat desain tampilan *background* untuk detik awal, dan isi konten dalam media pembelajaran interaktif. Warna yang dipakai dalam setiap objek yang ada pada *background* dipilih dengan memperhatikan keseimbangan, kontras dan karakteristik warna. Selain itu, secara umum warna dan ilustrasi yang digunakan dalam media audiovisual adalah warna-warna yang terang, sehingga dapat menarik perhatian perhatian siswa. Bahan materi audiovisual dibuat dan diperoleh melalui aplikasi *Animaker* dan web yang ada di google. Membuat audio untuk mengisi suara berisi materi yang akan digunakan pada audiovisual pembelajaran. Selanjutnya melengkapi audiovisual pembelajaran dimulai dari menit awal dengan teks judul, materi, dan penutupan. Mengetik teks materi di aplikasi kemudian memilih jenis tulisan atau *font* dan ukuran yang sesuai dengan agar terlihat jelas. Memasukkan gambar/ilustrasi yang tepat. Memasukkan rekaman suara dan efek musik pada audiovisual pembelajaran. Yang terakhir menempatkan dan mengatur tata letak unsur-unsur grafis agar lebih harmonis dan proporsional.

Pada tahap pengembangan (*Development*) peneliti membuat media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan canva. Hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual, selanjutnya diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Mudzanatun. M.Pd	Materi	46	50	92%
2.	Henry Januar Saputra S.Pd M.Pd	Materi	40	50	80%

Persentase Ahli Materi	$92\% + 80\% : 2 = 86\%$
------------------------	--------------------------

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Dr, Bagus Ardi Saputro S.Pd. M.Pd	Media	40	50	80%
2.	Rofian S.Pd M.Pd	Media	49	50	98%
Persentase Ahli Materi		$80\% + 98\% : 2 = 89\%$			

Validasi diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran interaktif, serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Pada tabel 1 dan 2 menjelaskan tentang hasil penilaian dari masing- masing ahli.

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi berada pada interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Baik”. validasi ahli materi dari validator mendapatkan jumlah persentase sebesar 86 % dengan kriteria “Sangat Layak “ digunakan. Sedangkan penilaian dari validator ahli media berada pada interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Baik”. validasi ahli media dari validator mendapatkan jumlah persentase sebesar 89 % dengan kriteria “Sangat Layak “ digunakan.

No	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	Riski Meido	48	50	96 %	Sangat Layak
Persentase (%) = $\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$					Sangat Layak

Berdasarkan Tabel diatas menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Papan Pintar dengan responden Bapak Riski Meido selaku guru kelas I di SD Negeri 4 Randublatung memperoleh hasil skor persentase 96 %. Hasil perolehan nilai respon guru tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Layak” yang berarti media pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi bagian-bagian tubuh oleh siswa sekolah dasar.

Pada tahap implementasi di SD Negeri 4 Randublatung dilaksanakan pada tanggal 7 November 2024. Jumlah responden sebanyak 15 siswa. Pada saat implementasi sebelum menggunakan media audiovisual pembelajaran kemampuan memahami fungsi anggota tubuh sangat rendah, banyak siswa berkeliraran, dan siswa tidak fokus atau berkonstrasi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan saat menggunakan media pembelajaran siswa aktif untuk bertanya, berkonsentrasi, mudah memahami materi, dan kemampuan memahami fungsi anggota tubuh. Bisa dibuktikan saat pemberian contoh saat pengerjaan soal pretest posts

meningkat kemampuan pemahaman fungsi tubuh oleh siswa. Pada saat implementasi yang dikembangkan untuk menerangkan materi pembelajaran kepada siswa kemudian siswa diberi kesempatan untuk melihat media secara langsung. Pada saat siswa kelas I SD Negeri 4 Randublatung diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan langsung siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan tujuan belajar dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran terutama pada materi kelas I bagian- bagian tubuh manusia. Berdasarkan implementasi yang sudah dilakukan terlihat siswa merasa senang dan antusias terhadap media pembelajaran.

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi, evaluasi dilakukan dengan hasil validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran. Dari hasil validator ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran bahwa media pembelajaran audiovisual dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan untuk penelitian di lapangan. Selain itu penelitian ini dinyatakan efektif untuk kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh manusia oleh siswa yang dapat dilihat dari perbedaan hasil rata nilai pretest dan posttest. Pada nilai pretest siswa mendapat nilai rata-rata 50 dan sesudah menggunakan media pembelajaran siswa memperoleh nilai posttest 95. Hal ini membuktikan bahwa audiovisual dapat meningkatkan pemahaman fungsi tubuh di sekolah dasar. Peneliti juga menganalisa hasil angket respon guru dan dengan memberikan soal evaluasi guna mengetahui audiovisual pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa.

Pada penelitian ini tidak hanya pengembangan media audiovisual melainkan juga membahas mengenai kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa. Saat penggunaan video audiovisual kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa naik cukup tinggi. Dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa hanya 55 sesudah menggunakan audiovisual rata-rata siswa menjadi 90. Hal ini dapat di ujikan menggunakan soal pretests dan postes.

Berdasarkan pemahaman siswa kelas I SD Negeri 4 Randublatung menggunakan media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti mendapat tingkat keefektifan, efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman fungsi bagian tubuh manusia.

Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa “Dengan Adanya Audiovisual dapat Meningkatkan Kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh oleh Siswa Kelas I SD Negeri 4 Randublatung”. Dengan perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman bagian-bagian tubuh siswa kelas I sekolah dasar karena media audiovisual terbuat dari berbagai proses mulai dari penentuan desain, materi, animasi, pembuatan story board, dan editing video. Melalui beberapa proses tersebut audiovisual dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu media audiovisual mengajarkan siswa untuk mudah memahami fungsi bagian-bagian tubuh manusia.

Media audiovisual pembelajaran dinyatakan Valid atau Sangat Layak digunakan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu dari

hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media audiovisual pada siswa dengan materi pembelajaran bagian-bagian tubuh memperoleh respon yang positif dari siswa kelas I yang dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil nilai pre test dan post test. Saat pretest nilai rata-rata siswa hanya 55 sedangkan setelah post test nilai rata-rata siswa mencapai 90, dengan ini dapat dikatakan media audiovisual sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marisya, Aulia, and Elfia Sukma. 2020. "Konsep Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli." *Jurnal Pendidikan Tambusa* 4(3): 2191.
- Munadi, yudi. (2008). Media pembelajaran sebuah pendekatan baru. Gaung persada press.
- Qonita silmi, Muninda., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rusdi, M. 2018. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjaya, Wina (2014). Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke- 24. Bandung: Alfabeta