

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGURAI URUTAN PERISTIWA PADA  
KELAS II SDN 24 TEMMALEBBA**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo  
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian  
Studi Jenjang Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh :**

**NURMALA SARI**  
NIM : 16.0205.0031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGURAI URUTAN PERISTIWA PADA  
KELAS II SDN 24 TEMMALEBBA**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo  
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian  
Studi Jenjang Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



**IAIN PALOPO**

Oleh

**NURMALA SARI**  
NIM : 16.0205.0031

**PEMBIMBING**

- 1. Dr. Firman, S. Pd., M. Pd**
- 2. Mirnawati, S. Pd., M. Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa pada Kelas II SDN 24 Temmalebba* yang ditulis oleh *Nurmala Sari* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *16 0205 0031*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *23 Agustus 2023 M* bertepatan dengan *6 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 10 Oktober 2023  
24 Rabiul Awal 1445 H

### TIM PENGUJI

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.    | Ketua Sidang  |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S. S., M. Pd. | Penguji I     |
| 3. Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.          | Penguji II    |
| 4. Dr. Firman, S. Pd., M. Pd.           | Pembimbing I  |
| 5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.              | Pembimbing II |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Fakultas  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ilmu Keguruan,



*H. Sukirman, S.S., M.Pd.*  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



*Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.*  
NIP 19791011 201101 1 003

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul : Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa Pada Kelas II SDN 24 Temmalebba

yang ditulis oleh :

Nama : Nurmala Sari  
Nim : 16 0205 0031  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program  
Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.  
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

  
Dr. Husein S. Pd., M. Pd  
NIP 198106072011011009

Pembimbing II

  
Mirnawati S. Pd., M. Pd  
NIDN 2003048501

## PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa Pada Kelas II SDN 24 Temmalebba.

Yang ditulis oleh:

Nama : Nurmala Sari

Nim : 16.0205.0031

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Penguji I



**Prof. Dr. H. Sukirman, S. S., M. Pd**  
NIP 196705162000031002

Penguji II



**Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.**  
NIDN 198710042020121005

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul, Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa Pada Kelas II SDN 24 Temmalebba. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam ujian *munaqasyah* pada hari senin tanggal 23 Agustus Tahun 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak.

### TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Ketua Sidang

(Signature)  
tanggal :

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S. S., M. Pd.

Penguji I

(Signature)  
tanggal : 23/8/2023

3. Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.

Penguji II

(Signature)  
tanggal :

4. Dr. Firman, S. Pd., M. Pd.

Pembimbing I/Penguji

(Signature)  
tanggal :

5. Mirnawati, S. Pd., M. Pd.

Penguji II/Penguji

(Signature)  
tanggal :

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :  
Hal :  
Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:


Nama : Nurmala Sari  
NIM : 16.0205.0031  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa Pada Kelas II SDN 24 Temmalebba

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.  
Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

### TIM PENGUJI

1. Prof. Dr. H. Sukirman, S. S., M. Pd  
Penguji I
2. Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd  
Penguji II
3. Dr. Firman, S. Pd., M. Pd  
Pembimbing I/Penguji
4. Mirawati, S. Pd., M. Pd.  
Pembimbing II/Penguji

()  
tanggal : 22/6/23

()  
tanggal :

()  
tanggal :

()  
tanggal :

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurmala Sari  
Nim : 15 0206 0031  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

  
Nurmala Sari  
NIM. 1502060031





## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan berjudul “Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa pada Kelas II SDN 24 Temmalebba” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulis skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag. selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu

Alia Lestari, M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd., selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.

3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan bapak Nurul Aswar, S. Pd., M.Pd. selaku ketua prodi dan sekretaris prodi PGMI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd. dan Bapak alm. Dr. Muhammad Andi Ajiegoena S.Pd., M.Pd. selaku ketua prodi dan sekretaris prodi PGMI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

5. Bapak Dr. Firman, S. Pd., M. Pddan Ibu Mirnawati S. Pd., M. Pd. Masing- masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dan pamengenal, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd., dan Kak Ika Murdika, S.Pd., Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

7. Ibu Kamriah, S.Pd., MM selaku Kepala Sekolah SDN 24 Temmalebba Palopo, guru kelas II beserta staf dan siswa-siswa yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

8. Terkhusus kepada orang tua tercinta ayahanda Munir dan ibunda Hasmini, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, kepada saudariku (Muh. Iqbal, Milda Sari dan Hasmun) yang selalu memberi dukungan

dan semangat, kepada tanteku tercinta Atirah terima kasih karena telah menjadi tante sekaligus ibu saya, terimakasih atas doa,cinta kasih, dukungan, semangat, motivasi dan yang selalu diberikan untuk menyelesaikan kuliah dan seluruh keluarga yang selama ini membantu dan mendoakan. Mudah-mudahan Allah swt mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

9. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Iain Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas B), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

10. Kepada sahabat-sahabat penulis Widiyanti Astuti, Erni Achfar, Sri yang selalu memberikan semangat dan dorongan yang luar biasa serta selalu ada ketika penulis membutuhkan pertolongan.

Mudah-mudahan semua bantuan, doa, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Amin.

Palopo, 29 Juni 2023

Penulis,

**Nurmala Sari**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	š	es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	Šad	š	es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	ḍ	de dengan titik di bawah
ط	Ṭa	ṭ	te dengan titik di bawah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ظ	Za	z	zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
و	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauला*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf		Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ...	أ...	<i>fathah dan alif' atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas

ي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

#### 4. *Tāmarbūṭah*

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*. Transliterasinya adalah (t), sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h)

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sedang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-faḍīla*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. *Syaddah (tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasdīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasdīd* (◌ْ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberikan tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نَعِمَّ : *nu‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ber-tasdid* di akhir sebuah kalimat dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *alī* (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : *arabī* (bukan ‘Arabiyy atau Araby)

## 6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma‘rifah* (ال) dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

السَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*



## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ( ' ) hanya berlaku sebagai hamzah yang terletak di tengah atau akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan kata arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia. Atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari Al-Qur'an), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tertentu menjadi bagian dari satu rangkaian taks arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-arba in al-nawāwī*

*risālah fi ri āyah al-maslahah*

## ***B. Daftar Singkatan***

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = Subhanahu Wa Ta'ala

saw. = Sallallahu 'Alaihi Wasallam

QS .../...: 78 = QS Al-Nahl : 78

HR = Hadis Riwayat

dkk = dan kawan-kawan

ADDIE = *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

R&D = *Research and Development*

PC = *Personal Computer*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PENGUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS TIM PENGUJI</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	9
B. Landasan Teori.....	12
1. Model ADDIE.....	12
2. Media Pembelajaran.....	15
3. Mengurai Urutan Peristiwa (Memilah Sampah) .....	20
4. Media Audio Visual .....	22
C. Kerangkaa Pikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Subjek dan Objek Penelitan .....	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
D. Prosedur Penelitian .....	28
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	31
F. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58

<b>DATAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN</b> .....	62



## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Qs. An-Nahl /16 : 78 ..... 3



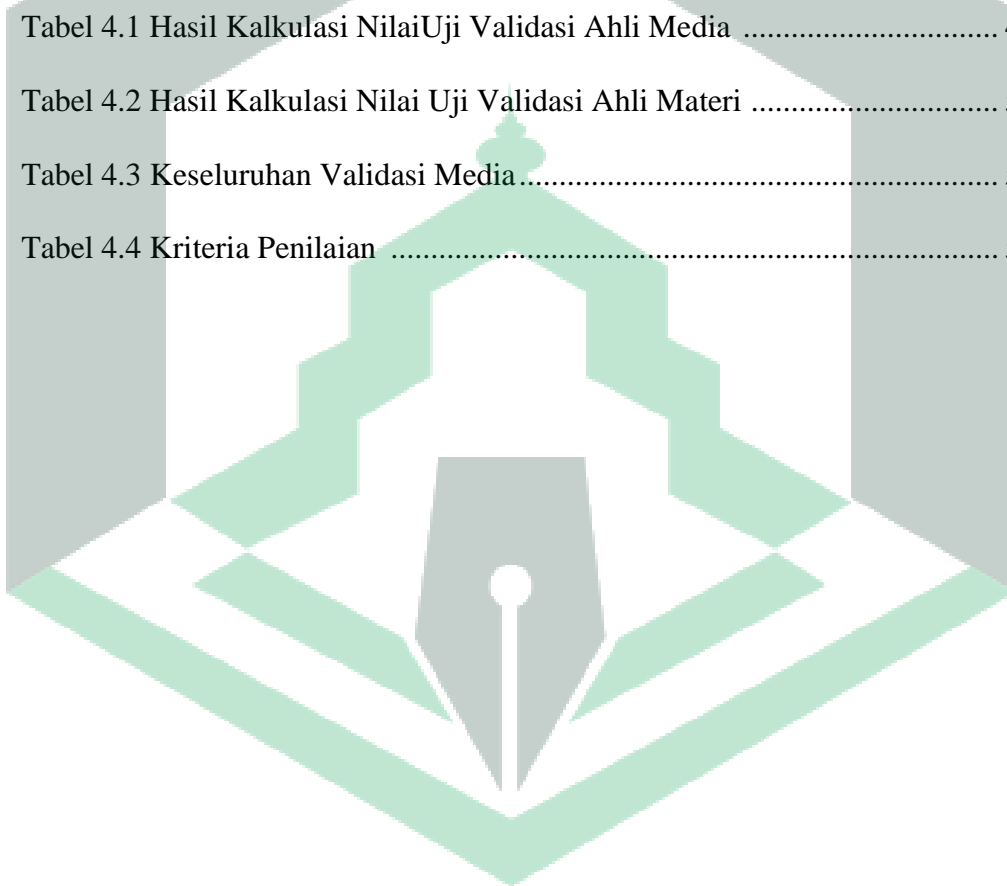
## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Ilmu .....	1
----------------------------------	---



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru KelasII.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Materi.....	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument untuk Uji Kepraktisan .....	35
Tabel 3.5 Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas.....	38
Tabel 3.6 Klasifikasi Aspek Penilaian Kepraktisan.....	39
Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi NilaiUji Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel 4.3 Keseluruhan Validasi Media.....	52
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian .....	53



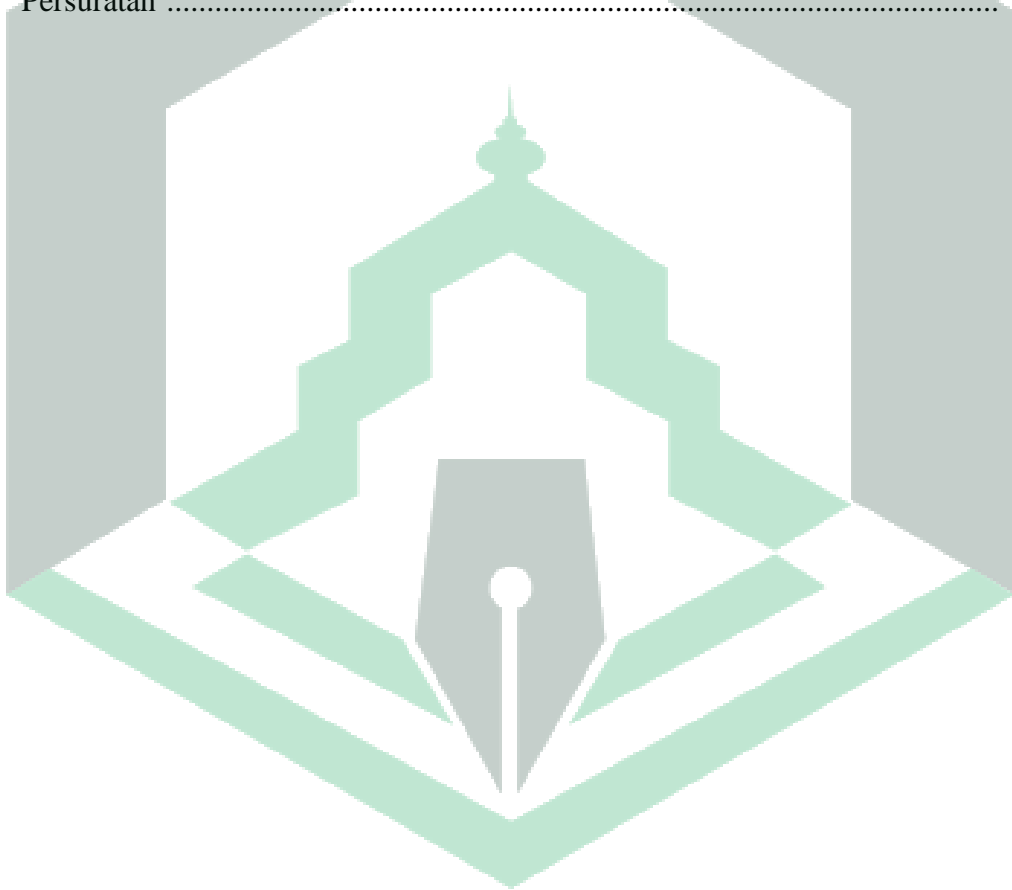


## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 3.1 Alamat SDN 24 Temmalebba Palopo .....	28
Gambar 4.1 Kesulitan Memahami Materi.....	42
Gambar 4.2 Pembelajaran yang Disukai Siswa .....	43
Gambar 4.3 Gaya Belajar yang Disukai Siswa.....	43
Gambar 4.4 Model Tugas yang Disukai Siswa.....	44
Gambar 4.5 Jenis Videoyang Disukai Siswa .....	43
Gambar 4.7 Bagian Depan dan Bagian Penutup Video Animasi .....	45
Gambar 4.8 Tampilan Uraian Materi yang Terdapat pada Media .....	48
Gambar 4.9 Hasil Kalkulasi Uji Kepraktisan.....	53
Bagan 2.1 Model ADDIE.....	12
Bagan 2.3 Kerangka Pikir .....	25
Bagan 4.8 Alur Pembuatan Media Berbasis Audio Visual .....	45
Bagan 4.9 Penjabaran Isi Media Berbasis Audio Visual .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara Guru .....	62
Angket Siswa .....	63
Media Audio visual mengurai urutan peristiwa .....	64
Lembar Validasi Modul .....	66
Lembar Uji Kepraktisan.....	74
Dokumentasi Foto .....	76
Persuratan .....	76



## ABSTRAK

**Nurmala Sari, 2023.** *"Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa Pada Kelas II SDN 24 Temmalebba"*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan Mirnawati

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba, mengetahui rancangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba, mengetahui validitas media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba, mengetahui kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan memodifikasi tahapan-tahapan pengembangan ADDIE terdiri 4 tahap yaitu: Analisis, desain, develop, implementasi. Dilakukan di SDN 24 Temmalebba Palopo, subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas II. Teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan siswa lebih suka belajar menggunakan handphone, laptop, PC, model tugas pilihan ganda, gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu audio visual, jenis video animasi yang disukai oleh siswa yaitu video animasi 2D. Produk yang dikembangkan berupa media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 validator diantaranya: validator media dan validator materi memperoleh nilai 82% kategorikan sangat valid. Kepraktisan modul memperoleh hasil 88% kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan modul pembelajaran sangat praktis dalam membant siswa memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: *Media Audio Visual, Mengurai Urutan Peristiwa , Kelas II Sekolah Dasar.*

## ABSTRACT

**Nurmala Sari, 2023.** "Development of Audio Visual-Based Media Outlining the Sequence of Events in Class II of SDN 24 Temmalebba". Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Firman and Mirnawati.

This study aims to determine the need for audio-visual-based media to parse the sequence of events in class II SDN 24 Temmalebba, to determine the design of audio-visual-based media to parse the sequence of events in class II SDN 24 Temmalebba, to determine the validity of audio-visual-based media to parse the sequence of events in class II SDN 24 Temmalebba, knows the practicality of audio-visual-based media in parsing the sequence of events in class II SDN 24 Temmalebba. The research method used is Research and Development (R&D) by modifying the ADDIE development stages consisting of 4 stages, namely: Analysis, design, develop, implementation. Conducted at SDN 24 Temmalebba Palopo, the research subjects were teachers and second grade students. Data collection techniques namely, observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study stated that students prefer to study using mobile phones, laptops, PCs, multiple choice assignment models, the learning style preferred by students is audio-visual, the type of animated video that is preferred by students is 2D animation video. The product being developed is in the form of audio-visual-based media outlining the sequence of events. The developed media was validated by 2 validators including: the media validator and the material validator obtained a score of 82%, categorized as very valid. The practicality of the module gets 88% in the very practical category. These results show that learning modules are very practical in helping students understand learning material.

**Keywords:** *Audio Visual Media, Unraveling the Sequence of Events, Grade II Elementary School.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Tujuan pendidikan itu pula akan menentukan ke arah mana anak didik dibawa. Hal tersebut berkaitan dengan segala usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan usaha terhadap anak-anak kelak setelah pendidikannya dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya serta menjadikannya sebagai jalan hidup sehari-hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial kemasyarakatan. Jadi tujuan pendidikan yakni membuat manusia cerdas, terampil, berakhlak, dan menjadi warga Negara yang baik.

Sebagaimana dalam hadis Rasulullah saw yang di riwayatkan oleh H.R Tirmidzi adalah sebagai berikut:

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي).

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barang siapa berjalan di suatu jalan untuk mencari

ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.”<sup>1</sup> (H.R. At- Tirmidzi: 4

Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah guru memotivasi peserta didik salah satunya dengan meningkatkan intensitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.<sup>2</sup>

Manfaat media pembelajaran antara lain: meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar. Salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang terkandung didalamnya adalah media audio visual. Allah telah menciptakan alat-alat untuk mendapat ilmu berupa pendengaran, penglihatan, dan akal, hal ini dibuktikan dengan diturunkannya wahyu Allah yaitu Qs. An-Nahl (16) : 78

---

<sup>1</sup>Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saunah, Saunan Tirmidzi, Kitab. Al-'Ilmu, Jus. 4, No. 2655, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1994), h. 294

<sup>2</sup>Yunus Suherman, "Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK", *Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur, Lembang Bandung*, 2018, h. 69.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahannya : dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>3</sup>

Media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*. Media jenis ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini. Hampir semua informasi dalam segala bidang sudah dapat diubah dan ditampilkan dalam bentuk digital termasuk media pembelajaran. Keadaan seperti ini memungkinkan siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri dengan perangkat TIK yang dimilikinya tanpa batasan ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara terhadap salah satu Guru yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas II SDN 24 Temmalebba, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di antaranya : (1); Masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran, seperti metode ceramah dalam menyampaikan materi (2); Guru yang kurang memahami dalam penggunaan metode pembelajaran, (3); Kurangnya inovasi guru dalam menyediakan media, (4); Proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Cet. VIII; Bandung: Diponegoro, 2015), h. 220

mengerjakan soal di buku siswa dan LKS sehingga membuat siswa merasa bosan dan pembelajaran, (5); Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya guru dalam menyediakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan, (6); Terlebih pada materi pembelajaran tema dimana siswa kurang memahami konsep-konsep dan kurang memberikan contoh-contoh yang nyata, jika proses pembelajaran dilakukan secara monoton yang artinya pembelajaran yang berpusat pada guru maka tidak akan mampu meningkatkan pemahaman siswa, (7); Dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Merujuk pada permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yaitu dengan mengembangkan media berbasis audiovisual. Media audiovisual adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media audiovisual dapat merangsang perkembangan otak anak-anak. Salah satunya perkembangan kognitif, dalam perkembangan kognitif anak, media audiovisual sangat bermanfaat bagi pembelajaran anak Sekolah Dasar, karena dengan media audiovisual anak-anak bisa belajar sambil bermain. Manfaat media audiovisual dalam pembelajaran anak sekolah dasar sangat banyak di antaranya: (1); mempermudah dalam menyampaikan dan menerima pembelajaran. (2); mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, hal ini disebabkan karena sifat audiovisual yang menarik dengan gambar yang dibuat semenarik mungkin. (3); mengekalkan informasi yang didapat, karena selain bisa menampilkan gambar



media audiovisual juga mengeluarkan suara. (4); tidak membosankan, maksudnya ialah karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suaradan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman vidio, slide suaradan sebagainya .

Berdasarkan uraian yang dijelaskan tersebut maka peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian pengembangan pada materi mengurai peristiwa berbantuan media berbasis audio visual di kelas II SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa pada Kelas II SDN 24 Temmalebba”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
2. Bagaimana rancangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
3. Bagaimana validitas media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
4. Bagaimana kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian terkait dengan rumusan masalah yaitu untuk:

1. Mengetahui kebutuhan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
2. Mengetahui rancangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
3. Mengetahui validitas media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?
4. Mengetahui kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba?

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat teoretis dan praktis yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta penelitian-penelitian berikutnya yang relevan sebagai sumber informasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat Bagi Siswa**

Penerapan media berbasis audio visual dalam pembelajaran mengurai urutan peristiwa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Manfaat Bagi Guru

Penerapan media berbasis audio visual dalam pembelajaran mengurai urutan peristiwa dapat memberikan informasi baru kepada guru mengenai pembelajaran yang inovatif dan guru akan lebih termotivasi untuk menggunakannya sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penerapan media berbasis audio visual dalam pembelajaran mengurai urutan peristiwa, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

**E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan audiovisual yaitu : Media berbasis audiovisual ini yang di dalamnya terdapat video mata pelajaran mengurai urutan peristiwa. Media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat dan didengar, rekaman video, slide suara, serta pertanyaan tentang pembelajaran. Di dalam media ini yang akan menjelaskan materinya adalah boneka animasi seorang guru, dan disela penjelasan materi juga ada beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materinya dan dengan saya menggunakan boneka animasi ini akan menumbuhkan rasa minat belajar peserta didik.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi pengembangan

- a. Media audiovisual pada materi mengurai urutan peristiwa dapat membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran dan mampu membawa pembelajaran ke dalam kehidupan nyata.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan media audiovisual.
- c. Bahan-bahan dalam membuat media audiovisual ini mencerminkan dan dinyatakan layak dan dapat bertahan lama.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan adalah modul atau bahan ajar terbatas yang berisikan materi mengurai urutan peristiwa saja.
- b. Uji coba produk dilakukan pada satu sekolah saja sehingga belum diketahui penggunaan produk untuk sekolah yang lain
- c. Produk yang dihasilkan hanya dapat digunakan melalui handphone, laptop, komputer, maupun tablet.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa peneliti atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang relevan, dimana hasil penelitiannya memiliki kesamaan isi dan konteks dari judul penelitian ini.

Beberapa penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut:

1. Kharisma Azmi Yoningsih, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis untuk Pembelajaran Teks Prosedur dan Teks Deskripsi*”, Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut. *Pertama*, analisis kebutuhan media pembelajaran audio visual bermuatan nilai humanis dengan menghasilkan karakteristik media pembelajaran yang terdiri atas empat aspek, yaitu (1) aspek kebutuhan isi, (2) aspek kebutuhan penyajian, (3) aspek kebutuhan bahasa, dan (4) aspek kebutuhan muatan. *Kedua*, prinsip pengembangan media pembelajaran audio visual dengan tema makanan tradisional bermuatan nilai humanis terdiri atas empat aspek, yaitu (1) prinsip pengembangan media pembelajaran pada aspek isi disesuaikan dengan prinsip efektivitas, relevansi, dapat digunakan, dan kontekstual, (2) prinsip pengembangan media pembelajaran aspek penyajian disesuaikan dengan prinsip efisiensi, dapat digunakan, kontekstual, (3) prinsip pengembangan media pembelajaran aspek bahasa disesuaikan dengan prinsip efektivitas, relevansi, dan kontekstual, dan (4) prinsip pengembangan media pembelajaran aspek muatan disesuaikan dengan prinsip efektivitas, dan kontekstual.<sup>4</sup>

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran audiovisual, menggunakan jenis penelitian *Research &*

---

<sup>4</sup>Kharisma Azmi Yoningsih, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis untuk Pembelajaran Teks Prosedur dan Teks Deskripsi*” Pendidikan Khusus, vol. 15, no. 1 (2020), h. 1. <https://journalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/33748> (03 september 2020)

*Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain memiliki perbedaan pada tujuan penelitiannya, terdapat beberapa perbedaan lainnya yaitu Perbedaan dalam penjabaran penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan media pembelajaran audio visual yang bermuatan humanis dengan menghasilkan karakteristik media pembelajaran. Sedangkan yang ditekankan oleh peneliti adalah sejauh mana pengembangan media audio visual pada materi mengurai urutan peristiwa.

2. Fuji Laksono, “*Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*”, Penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*. Hasil validasi dari ahli materi mendapat kategori “baik” dan hasil validasi dari ahli media mendapat kategori “sangat baik”, pada uji kelompok besar mendapat hasil “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya materi budaya hidup sehat kesehatan tangan dan kaki, pada peserta didik kelas II SDN Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.<sup>5</sup>

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dan mengembangkan media pembelajaran. Perbedaannya yaitu (1) pada jenis mata pelajaran Perbedaan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*, hasil tersebut disimpulkan bahwa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya materi budaya hidup sehat kesehatan tangan dan kaki. Sedangkan yang

---

<sup>5</sup>Fuji Laksono, “*Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*” Pendidikan, vol. 1, no. 2 (2016), h. 147, <https://www.kalamatika.matematika-uhamka.com/index.php/kmk/article/view/16/pdf/03> (03 september 2020)

ditekankan oleh peneliti adalah sejauh mana pengembangan media audio visual pada materi mengurai urutan peristiwa.

3. Adi Nugroho, “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumpitan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean*”, Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan yang menggunakan software *Adobe After Effect CS6* dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 88,15% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 69,75% masuk pada kategori layak, dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan rerata skor 83.17% masuk kategori sangat layak, meskipun tidak sampai tahap pembuatan produk dikarenakan media ini hanya sebatas teori dan keterbatasan waktu dalam uji coba produk, 2) kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini valid atau layak dengan revisi. Kemudian menurut peserta didik dengan media pembelajaran audio visual tersebut mereka lebih memahami materi dan proses pembuatan batik.<sup>6</sup>

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D), mengembangkan modul pembelajaran dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan yang menggunakan software *Adobe After Effect CS6*, sedangkan yang ditekankan oleh peneliti adalah sejauh mana pengembangan media audio visual pada materi mengurai urutan peristiwa.

Kesimpulan dari ketiga penelitian tersebut, memiliki relevansi dalam pengembangan modul pembelajaran dengan menggunakan penelitian *Research*

---

<sup>6</sup>Adi Nugroho, “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumpitan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean*” *Joined Journal*, vol. 20, no. 20 (Maret 2018), h. 32. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/download/839/749> (3 September 2020)

&Development (R&D) dan memiliki perbedaan dari mata pelajaran, subjek dan objek, kelas yang diteliti serta tujuan dari penelitian yang berbeda.

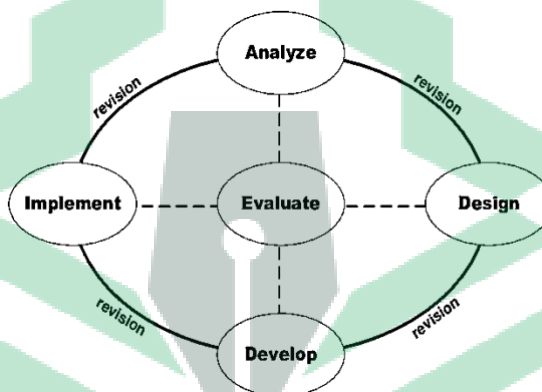
## B. Landasan Teori

Penelitian ini terdapat beberapa konsep yang digunakan dalam melakukan pengembangan, konsep-konsep tersebut diuraikan sebagai berikut:

### 1. Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan dari Model ADDIE diimplementasikan

Dapat dilihat pada bagan ADDIE berikut ini:



Bagan 2.1 Model ADDIE

#### a. Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap ini merupakan tahap menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.



b. Tahap Desain (*design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa,
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran,
- 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar,
- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran,
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*development*)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangkangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah memproduksi atau merevisi bahan

ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Tahap Implementasi(*implementation*)

Tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran,
- 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

e. Tahap evaluasi(*evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi

formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).<sup>7</sup>

Kelebihan dari model ADDIE Sederhana untuk dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Kekurangan dari model ADDIE dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama.

## 2. Media Pembelajaran

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik.<sup>8</sup> Jika dilihat berdasarkan pelaksanaan dari sistem media itu sendiri memfokuskan pada kreativitas dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi media tersebut tidak dimaksudkan sebagai pengganti guru, akan tetapi untuk membuat guru sebagai fasilitator pada proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa latin, yakni *medium* Artinya, secara harfiah, 'tengah' atau 'perantara'. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* atau komunikasi dari pengirim kepada penerima.<sup>9</sup> Media secara luas dipahami sebagai

<sup>7</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*”, HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL, vol. 3, no.1 ( Juni 2019), h. 36-37 <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/1563/1737> ( September 2021)

<sup>8</sup> Ayu Fitria, “*Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*”, Cakrawala Dini, vol. 5, no. 2 (01 Januari 2014), h. 58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498/6484> (September 2022)

<sup>9</sup> Sri Widiawati, “*Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang*”, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram (05 Agustus 2021), h. 22.

kejadian yang dapat mengembangkan keadaan, sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan merupakan sesuatu yang mentransmisikan pesan dan memungkinkan khalayak (siswa) untuk memiliki pikiran, perasaan dan keinginan mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan media yang inovatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak untuk mencapai apa yang mereka inginkan.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan
- 2) Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.
- 3) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 4) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.
- 5) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

---

<sup>10</sup> Muhammad Naharuddin Arsyad, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang" Jurnal Sejarah dan Pembelajaran, vol. 8, no. 2 (2018), h. 23, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/2702> (19 September 2022)

- 6) Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
- 7) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif
- 8) Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.<sup>11</sup>Media pembelajaran seharusnya mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3) Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang umum dan dapat digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media audio, jenis media pembelajaran audio biasanya digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio ini berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media audio seperti; radio, telepon, laboratorium bahasa, tape recorder, dan lainnya.
- 2) Media visual, jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media ini biasanya pendidik akan memanfaatkan berbagai macam teknologi berupa; alat proyeksi atau

---

<sup>11</sup>Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani,“ Manfaat Media Dalam Pembelajaran” Axiom vol. 7, no. 1 (2018), h. 12, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778> (19 September 2020)

proyektor. Kelebihan dari media visual adalah; lebih mudah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian materi, menggambarkan fakta, dan yang pasti mudah untuk dicerna dan diingat. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu; media visual diam dan media visual gerak dan media visual diam (foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain). Media visual gerak (proyeksi gerak seperti film bisu dan sebagainya).

- 3) Media audio visual, jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media ini dibedakan menjadi 2 yaitu; media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara). Media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lainnya).
- 4) Media serbaneka, jenis media pembelajaran serbaneka merupakan instrumen pengajaran yang disesuaikan dengan kondisi/ potensi suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain. Contoh media pembelajaran serbaneka yaitu: (1) Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya; papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku. (2) Media tiga dimensi diantaranya; model, *mock up*, dan diorama. (3) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contohnya; seorang guru membawa kelinci, burung dan ikan lalu mengajak siswanya

langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah. (4) Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

- 5) Peta dan globe, jenis media pembelajaran peta dan globe merupakan media yang menyajikan gambaran dan data sebuah lokasi. Misalnya; keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai, dan gunung).Kelebihan dari jenis pembelajaran peta dan globe, antara lain: (1) Untuk merangsang minat siswa terhadap pengaruh-pengaruh geografis. (2) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran secara spesifik tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya. (3) Memungkinkan siswa mengerti dan paham akan posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan, dan lain sebagainya.
- 6) Gambar Fotografi, jenis media pembelajaran gambar fotografi adalah media pengajaran sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar fotografi yang kerap digunakan oleh pendidik, di antaranya adalah; surat kabar, kartun, lukisan, dan ilustrasi. Dalam proses pembelajaran jenis ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik, antara lain: (1) Gambar fotografi harus cukup memadai. (2) Gambar yang digunakan harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu. (3) Validitas gambar, maksudnya “apakah gambar itu benar atau tidak”. (4) Gambar fotografi yang digunakan harus cukup besar dan

jas. (5) Gambar yang digunakan harus memikat perhatian anak, misalnya; binatang, kereta api, kapal terbang, dan sebagainya.<sup>12</sup>

### 3. Mengurai Urutan Peristiwa (Memilah Sampah)

a. Jenis-jenis sampah rumah tangga secara umum, yaitu:

#### 1) Sampah Organik

Sampah organik adalah limbah yang bersal dari sisa makhluk hidup (alam) seperti hewan, manusia, tumbuhan yang mengalami pembusukan atau pelapukan. Sampah ini tergolong sampah yang ramah lingkungan karena dapat di urai oleh bakteri secara lami dan berlangsungnya cepat.<sup>13</sup>Sampah organik adalah aneka sampah yang bisa diuraikan secara alami oleh lingkungan karena berasal dari sisa-sisa makhluk hidup. Contohnya dedaunan, sisa sayur dan buah, bangkai hewan, kotoran hewan, sisa daging, nasi dan seterusnya. Jenis sampah ini masih bisa diuraikan secara alami oleh hewan pengurai.

#### 2) Sampah Anorganik

Sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan non-hayati, baik berupa produk sinterik maupun hasil proses teknologi pengolahan bahan tambang. Sampah anorganik ialah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan non hayati baik berupaproduk sinterik maupun hasil proses teknologi pengelolaan bahan tambang atausumber daya alam dan tidak dapat diuraikan

---

<sup>12</sup> Fifit Firmadani, “*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*”, KoPeN, vol. 2, no.1 (2020) [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084) (April 2022)

<sup>13</sup> Agus Taufiq, M Fajar Maulana, “*Sosialisasi Sampah Organik dan Non Organik Serta Pelatihan Kreasi Sampah*”, Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan, vol. 4, no.1 (Januari 2015) <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/download/7898/6907>.



oleh alam, Contohnya: botol plastik, tasplastik, kaleng.<sup>14</sup>Sampah anorganik (sampah kering),yaitu sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan,kertas, plastik mainan, botol dan gelas minuman, kaleng, dan sebagainya. Sampah jenisini tidak dapat terdegradasi secara alami oleh alam.

### 3) Sampah B3

Sampah B3 tidak dapat diolah atau dikelola oleh para pelaku daur ulang karena sampah B3 termasuk dalam sampah spesifik , sampah spesifik adalah sampah yang karena sifat, konsentrasi, dan/atau volume memerlukan pengelolaan khusus. Sampah B3 ini tidak boleh dibuang secara langsung ke lingkungan tetapi harus dikelola oleh pihak yang berwenang seperti instansi terkait atau pelaku usaha pengolahan limbah B3 yang mengetahui cara mengolah sampah B3.<sup>15</sup>Contoh sampah B3 ini antara lain batu batere, lampu bohlam/neon, wadah kemasan pembersih lantai, sisa racun tikus/serangga, sisa oli dan lain sebagainya.

#### b. Cara Memilah Sampah

- 1) Siapkan setidaknya tiga wadah yang berbeda untuk ketiga jenis sampah tersebut. Khusus untuk sampah B3, sebaiknya dilapisi dengan box tebal karena bahannya berbahaya.

---

<sup>14</sup>Novi Marliani “ *Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi Dari Pendidikan Lingkungan Hidup*”, *FORMATIF*, vol. 4, no. 2 (2014) hal. 127, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/146/140>

<sup>15</sup>Ika Wahyuning Widiarti “*Pengelolaan Sampah Berbasis “Zero Waste” Skala Rumah Tangga Secara Mandiri*”, *JurnalSainsdanTeknologiLingkungan*, vol4, no 2 (Juni 2012) Hal. 110, <https://journal.uii.ac.id/JSTL/article/view/4877/4312>

- 2) Supaya pemilahan sampah efektif, pastikan seluruh anggota keluarga atau orang terdekat yang tinggal bersamamu juga tahu tentang ini. Sehingga jelaskan kepada mereka tentang masing-masing jenis sampah dan tempatnya. Lebih baik lagi kalau Kamu juga jelaskan nilai penting dari pemilahan sampah itu, supaya mereka juga termotivasi untuk disiplin.
- 3) Kalau sudah terpisah, sampah organik lebih baik diolah sendiri menjadi pupuk kompos atau olahan lain.
- 4) Sedangkan sampah anorganik bisa Kamu kirim ke pengolah sampah, misalnya bank sampah. Untuk sampah B3, proses pembuangannya memang sedikit lebih rumit. Karena idealnya dikubur dalam tanah yang dalam dan melewati batas air tanah dalam. Anda bisa mencari info tentang tempat pembuangan sampah B3 terdekat di lingkungan yang bisa menanganinya.<sup>16</sup>

#### 4. Media Audio Visual

##### a. Definisi

Menurut perjalanan sejarah, dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan ditinjau dari cara penyajian materi pembelajarannya. Media audiovisual yaitu, jenis media selain yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan

---

<sup>16</sup>Anih Sri Suryani, "Peran Bank Sampah dalam Efektivitas Pengelolaan Sampah (Studi Kasus Bank Sampah Malang)", *Jurnal Aspirasi*, vol. 5, no. 1 (2014) hal 22 <https://dprexternal3.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/447>

lain sebagainya.<sup>17</sup>Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media.

Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar.Misalnya rekaman vidio, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya.Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.Artinya media audiovisual ini media yang mengandung unsur suara dan gambar, dan dari itu kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik untuk diterapkan disiswa sekolah dasar.<sup>18</sup>

Media audiovisual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar, mengajar berlangsung.<sup>19</sup>Artinya media ini dapat menggunakan beberapa indra pada manusia yaitu indra penglihatan danindra pendengaran. Yang dimana mata digunakan untuk melihat apa yang ada dalam media sedangkan telinga untuk mendengar apa saja poin dari penjelasan media tersebut.

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan juga unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman vidio, slide, suara, dan sebagainya. Artinya tidak jauh beda dengan pendapat sanjaya, yang dimana media ini dapat

---

<sup>17</sup>Nim Hasnawir “*Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam di smp negeri 26 poleang timur kec. Poleang timur kab. Bombana*”, Skripsi IAIN Kendari (2017), hal. 52

<sup>18</sup> Rahayu dan Pitria Sri,“*Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Film Pendidikan Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Geografi Warga Belajar Program Kesetaraan Paket C Di Pkbm Al-Fattah)*”, Skripsi Universitas Siliwangi (14 february 2022), h.33

<sup>19</sup>Hafid Abdul Tamsil. “*Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19*”. *Jendela PNS*, Vol. 6, No. 1, (2021) hal. 45 <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3140>

menggunakan indra penglihatan dan pendengaran kita dan untuk melatih titik fokus kita pada apa yang ada.<sup>20</sup>

Media audiovisual merupakan media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Artinya media audiovisual ini melatih dua indra sekaligus dalam satu proses jadi sangatlah baik jika digunakan untuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar, selain melatih dua indra, juga adaat menumbuhkan rasa minat belajar peserta didik.<sup>21</sup>Media dalam penelitian ini adalah berbentuk media audiovisual dalam bentuk video animasi yaitu sebuah gambar yang bergerak yang berasal dari objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan oleh peneliti.

### C. Kerangka Pikir

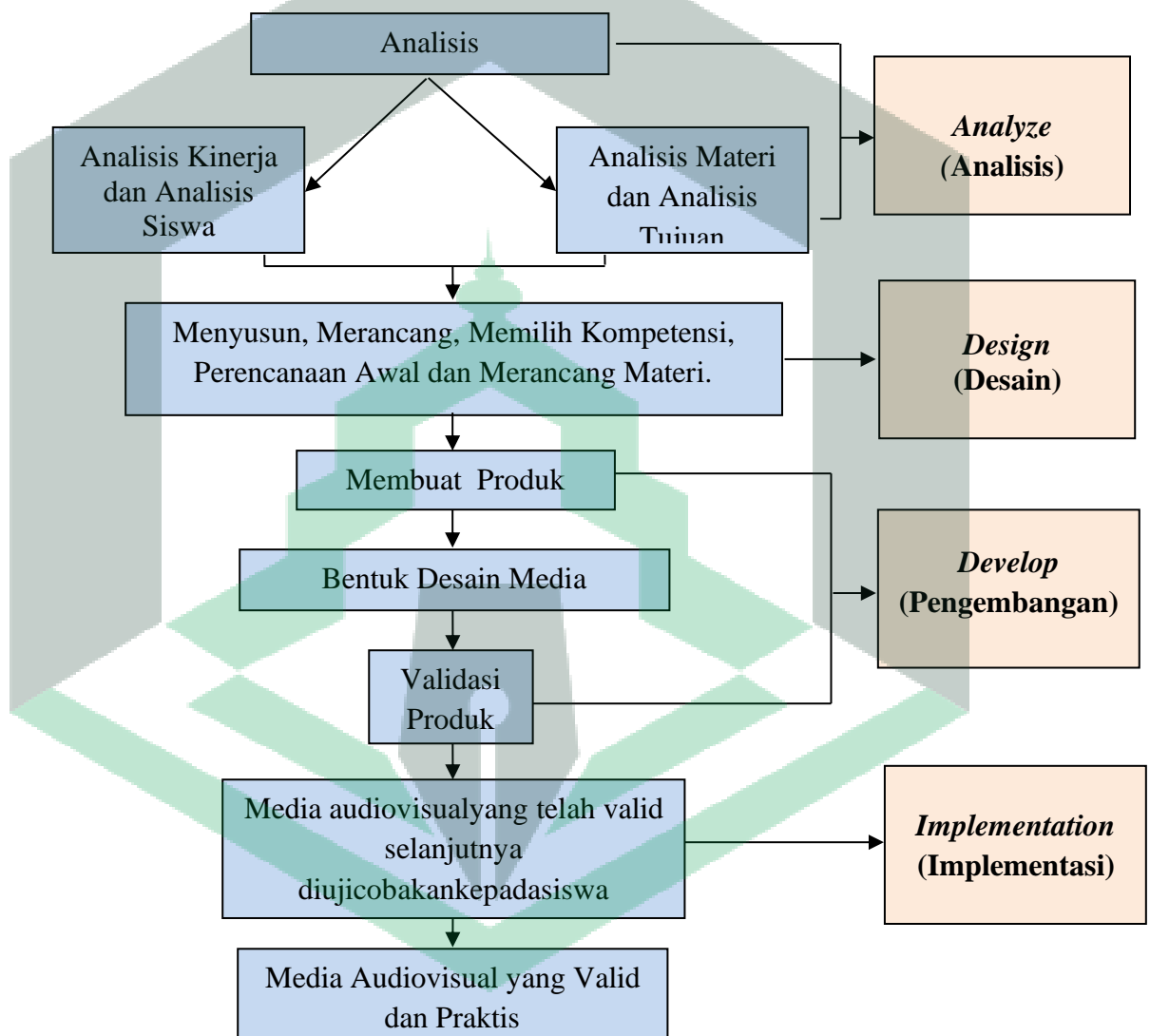
Peneliti dalam hal ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R & D) Pada model ini yang akan di kembangkan adalah media pembelajaran audiovisual pada materi mengurai urutan peristiwa kelas II SDN 24 Temmalebba Palopo yang akan dikombinasikan dengan model ADDIE. Sesuai dengan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah namun peneliti hanya menggunakan 4 langkah saja. Pertama yaitu *Analyze* (Analisis) yang terdiri dari analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan. Selanjutnya masuk pada tahap kedua yaitu *Design* (Desain) terdiri dari menyusun,

---

<sup>20</sup>Farid Helmi Setyawan "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android". Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 3, No.2, (2016)hal. 31 <https://eco-entrepreneur.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3490>

<sup>21</sup>Deden Darma Wiadi "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Biologi Kelas XII IPA SMA Pokok Bahasan Substansi Genetik SMA Negeri 4 Kota Jambi". Jurnal Ilmiah Dikdaya, Vol. 10, No. 2(2020) hal.12 <http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/178>

merancang, memilih kompetensi, perencanaan awal dan merancang materi. Selanjutnya tahap ketiga *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap pembuatan produk dan validasi oleh beberapa ahli. Selanjutnya tahap keempat *implementation* (Implementasi) merupakan tahap uji kepraktisan produk. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>22</sup> Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar yaitu produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Jenis metode yang digunakan ini adalah metode penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang bertujuan mengembangkan media berbasis audiovisual pada materi mengurai urutan peristiwa.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi peneliti hanya sampai empat fase saja.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *mix methods* atau disebut juga dengan penelitian campuran yang menggabungkan dan mengkombinasikan dua bentuk

---

<sup>22</sup>Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*," (Bandung: Alfabeta, 2014), hal.297

pendekatan dalam penelitian, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk proses analisis kebutuhan sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melakukan uji validasi serta kepraktisan.

## **B. Subjek Dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah guru dan siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah hal apa yang ingin diteliti.

### **1. Subjek**

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun sebuah lembaga. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDN 24 Temmalebba Palopo yang berjumlah 29 siswa dan siswi

### **2. Objek**

Objek penelitian adalah sifat keadaan suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa kelas II di SDN 24 Temmalebba dalam mengetahui jenis-jenis sampah.

## **C. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat**

Penelitian dilakukan di SDN 24 Temmalebba Palopo yang beralamatkan di Jl. Dr Ratulangi Km 4. Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan, kode pos 91914. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alamat SDN 24 Temmalebba Palopo

## 2. Waktu

Waktu penelitian ini terhitung pada bulan Januari 2022 sampai bulan Juni 2023.

### D. Prosedur Penelitian

Pengembangan model pembelajaran mengurai urutan peristiwa yang digunakan mengacu pada pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian ini hanya menggunakan 4 tahap saja yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan implementasi (*implementation*).

#### 1. Analisis (*analyze*)

Tahap definisi termasuk dalam langkah ini antara lain menjangkau informasi yang potensial terkait dengan kondisi pembelajaran mengurai urutan peristiwa pada kelas II di SDN 24 Temmalebba sebagai sumber masalah dengan cara observasi dan wawancara.

- a. Analisis kinerja, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis masalah dasar yang dihadapi oleh guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis bahan ajar



yang digunakan siswa serta strategi pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pada siswanya.

- b. Analisis siswa, analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam melalui wawancara ke beberapa siswa.
- c. Analisis materi, analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.
- d. Analisis tujuan, Analisis tujuan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya tujuan modul yang telah ditentukan dan ketercapaian tujuan modul. Tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan modul.

## 2. *Design* (desain)

Langkah ini termasuk menyusun, merancang, pemilihan kompetensi, perancangan awal dan merancang materi.

- a. Penyusunan materi, materi yang diangkat dalam pengembangan media berbasis audio visual adalah materi mengurai urutan peristiwa yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator mata pelajaran.

- b. Pemilihan format bahan ajar dalam pengembangan bahan ajar ini mempersiapkan alat dan bahan pembuatan modul yaitu aplikasi edit video *capcut* dan animasi *greenscren*
- c. Rancangan awal meliputi pemilihan karakter animasi, warna, tata letak tulisan, cover video, langkah pertama dengan membuat cover dan seluruh pembuatan dan pengeditan isi materi serta pengisian suara dengan menggunakan aplikasi *capcut*.

### 3. *Develop* (mengembangkan)

#### a. Tahap Bentuk Desain

Media berbasis audio visual ini berbentuk video pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah, dan dapat ditampilkan menggunakan LCD pada proses pembelajaran yang didalamnya terdapat materi tentang mengurai urutan peristiwa. Media audio visual ini juga terdapat animasi kartun yang menarik sebagai karakter dalam video sehingga siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Pada tahapan pembentukan desain ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Penyusunan komponen-komponen isi media yang digunakan meliputi kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, tes atau latihan, dan daftar pustaka.
- 2) Pembuatan desain media berbasis audio visual adalah cover media audio visual dan desain isi media audio visual. Pembuatan karakter animasi kartun yang menjadi tokoh penjelas materi dalam media pembelajaran, selanjutnya

yaitu pemilihan warna-warna yang cerah, pemilihan huruf, (*typography*), tata letak yang proposional, dan penyajian bahasa yang mudah dipahami.

- b. Tahap validasi ahli, tahap ini yaitu produk berupamedia berbasis audio visual menguraikan urutan peristiwa akan diuji kevalidannya oleh para ahli yang yang berkompeten dalam bidangnya untuk menilai dan mengetahui layak atau tidaknya produk tersebut digunakan. Para ahli juga dapat memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki modul tersebut.

#### 4. *Implementation* (penerapan)

Tahap ini yaitu setelah produk dinyatakan valid, Bahan ajar media berbasis audio visual menguraikan urutan peristiwa akan diuji cobakan kepada siswa kelas II dan membagikan angket praktikalitas kepada siswa.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yaitu terdiri dari wawancara, kuesioner atau angket, observasi dan dokumentasi

##### a. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab terhadap narasumber baik itu secara langsung maupun tidak langsung.<sup>23</sup> Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu wawancara kepada guru kelas II selaku narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait masalah yang terdapat pada proses belajar mengajar.

---

<sup>23</sup> Sambas Ali Muhidin, Maman Abdurrahman, "*analisis korelasi, regresi dan jalur dalam penelitian*", Cat. II (Bandung : CV PUSTAKA SETIA, 2011), 21

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas II

No	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
1	Menganalisis masalah dasar yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran	1,2,6	3
2	Menganalisis gaya belajar siswa	3,4,5	3
3	Menganalisis tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran	8,9	2
4	Menganalisis bentuk evaluasi siswa yang dapat digunakan dalam pembelajaran	7,10,11	3

b. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>24</sup> Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh penilaian serta saran dari ahli materi dan ahli media terhadap modul pembelajaran membaca intensif serta angket digunakan untuk menguji kepraktisan modul pembelajaran yang telah dikembangkan.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2014), 142.

## 1) Angket Penilaian Produk untuk Ahli Media

Penilaian produk untuk ahli media terdiri dari 3 aspek dengan jumlah 12 indikator. Kisi-kisi penilaian produk untuk ahli media dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Keterpaduan	Media audio visual menampilkan gambar sesuai dengan materi	1
		Media audio visual menampilkan suara pendukung yang sesuai	2
		Media audio visual yang disajikan memiliki kekontrasan warna yang tepat	3
		Ukuran font media audio visual proporsional	4
2	Desain	Resolusi media audio visual tinggi	5
		Kejelasan audio	6
		Animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	7
		Pemilihan beground pada media audio visual sudah sesuai	8
		Media audio visual menampilkan rujukan	9
3	Penggunaan	Media audio visual mempermudah pemahaman materi	10
		Media audio visual menyajikan informasi sebagai sumber belajar	11
		Media audio visual mudah diakses sesuai keinginan	12
Total			12

## 2) Angket Penilaian Produk untuk Ahli Materi

Penilaian produk untuk ahli materi terdiri dari 4 aspek dengan jumlah 14 indikator. Kisi-kisi penilaian produk untuk ahli bahasa dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Aspek Kelayakan isi	Kesesuain materi dengan KD dan Indikator	1
		Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	2
		Materi pada media audio visual mudah dimengerti siswa	3
		Materi pada media audio visual dapat memotivasi belajar siswa	4
		Materi pada media audio visual sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	6
		Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	7
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	8
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	9
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	10
3	Aspek Penyajian	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	11
		Pendukung penyajian materi pada modul (	12

		Referensi)	
4	Aspek Belajar Mandiri	Media audio visual dapat menarik minat belajar siswa	13
		Media audio visual dapat membantu siswa belajar mandiri	14
<b>Total</b>			<b>14</b>

### 3) Angket Uji Kepraktisan

Penilaian kepraktisan terdiri dari 3 aspek dengan jumlah 8 indikator. Kisi-kisi penilaian produk untuk ahli bahasa dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument untuk Uji Kepraktisan

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Kemudahan Penggunaan	Menghemat waktu dalam proses pembelajaran	1
		Mudah di gunakan dalam proses pembelajaran	2
2	Desain kulit modul (Cover)	Dapat digunakan di manapun dan kapanpun	3
		Dapat digunakan berulang kali sesuai kebutuhan	4
		Dapat digunakan di dalam dan di luar pembelajaran	5
3	Desain isi media audio visual	Dapat memudahkan dalam memahami materi mengurai urutan peristiwa	6
		Dapat membantu fokus belajar	7

No	Aspek	Indikator	No Butir
		Memberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan kemampuan saya dalam memahami pelajaran	8
Total			8

#### c. Obsevasi

Mengamati secara langsung ditempat penelitian, melihat situasi dan kondisi yang ada relevansinya terhadap masalah yang diteliti. Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang sedianya tidak akan terungkap oleh responden dalam wawancara karena bersifat sensitive atau ingin ditutupi karena dapat merugikan nama lembaga dan peneliti juga memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas, mengamati kondisi saat siswa belajar, dan sumber belajar yang digunakan ketika proses pembelajaran.

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar nilai siswa, RPP yang digunakan oleh guru dan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan, maka peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa gambar/foto pada saat proses pembelajaran.



## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan dalam mengumpulkan data dari seluruh sumber data yang berfungsi untuk mendukung pengembangan produk. Pada penelitian pengembangan (*Reserchand Development*) menggunakan metode penelitian gabungan (*mixed method*) dimana metode ini dikenal dengan ciri penggunaannya yang menggabungkan dua jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini penulis menggunakan penelitian *mixed method sequential explanatory* yaitu metode gabungan yang mengurutkan penggunaan jenis penelitian kualitatif diawal lalu diikuti oleh jenis penelitian kuantitatif. Berikut uraian teknik analisis data yang digunakan penulis :

### 1. Data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menjabarkan dan mendeskripsikan penggambaran produk yang dipadukan dengan analisis kualitatif pada hasil kevalidan dan kelayakan produk. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan bahan lainnya.

### 2. Data kuantitatif

Data yang telah ditampilkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis statistik deskripsi dan diarahkan untuk kevalidan dan kepraktisan produk media berbasis audio visual. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dianalisis untuk menjelaskan kevalidan produk bahan ajar tersebut. Data yang dianalisis adalah Adapun skala penilaian bahan ajar modul pada angket validasi yaitu :

a. Uji Validasi

Instrumen kevalidandigunakanuntukmengetahuiapakahmedia pembelajaran yang telah dirancang valid atautidak menggunakan rumus persentase untuk setiap kemungkinan jawaban yang diperoleh dari membagi frekuensi yang diperoleh dengan jumlah subjek, kemudian dikali dengan 100% rumusnya yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $f$  = Frekuensi dari setiap jawaban yang dipilih
- $n$  = Jumlah
- 100% = Konstanta<sup>25</sup>Selanjutnya persentase yang diperoleh diterjemahkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas

Persentase	Kategoti
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak valid

<sup>25</sup> R Djati Munggara," *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta,* " skripsi universitas pendidikan Indonesia (2012) hal. 72-73 <http://repository.upi.edu/9024/>

## b. Uji Kepraktisan

Persentase untuk setiap kemungkinan jawaban yang diperoleh dari membagi frekuensi yang diperoleh dengan jumlah subjek, kemudian dikali dengan 100% rumusnya yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $f$  = Frekuensi dari setiap jawaban yang dipilih
- $n$  = Jumlah
- 100% = Konstanta<sup>26</sup> Selanjutnya persentase yang diperoleh diterjemahkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Aspek Penilaian Kepraktisan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak valid

Uji validasi dan uji kepraktisan dari media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa dikatakan valid dan praktis apabila keduanya mencapai persentase 80% dan dianggap belum valid apabila belum mencapai persentase 80% dan

<sup>26</sup> R Djati Munggara, "Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta," skripsi universitas pendidikan Indonesia (2012) hal. 72-73 <http://repository.upi.edu/9024/>

peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari para validator sampai mencapai presentase yang telah ditentukan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze, Desing, Development, Implementation*, dan *Evaluation* namun peneliti hanya menggunakan 4 langkah saja. Berikut tahapan yang dikembangkan:

1. Hasil analisis kebutuhan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba.

- a) Analisis kinerja

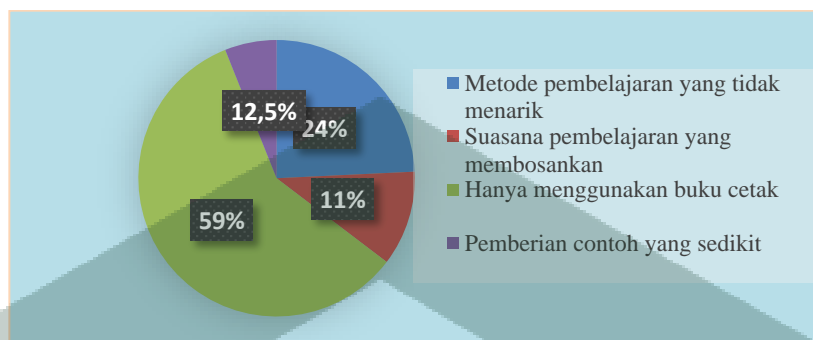
Tahap analisis kinerja ini, peneliti menggunakan instrument wawancara guru dan angket siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara guru, peneliti memperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran kegiatan pembelajaran dilakukan dengan guru membagikan bukupaket kepada siswa lalu guru memaparkan materi kemudian guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal yang ada dalam buku paket.<sup>27</sup>

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik yang membuat suasana belajar menjadi bosan dan siswa pun tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan materi dari guru. Ditambah juga dengan penggunaan

---

<sup>27</sup> Hasil Wawancara Guru

buku paket sebagai bahan ajar satu-satunya mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi pelajaran.<sup>28</sup> Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

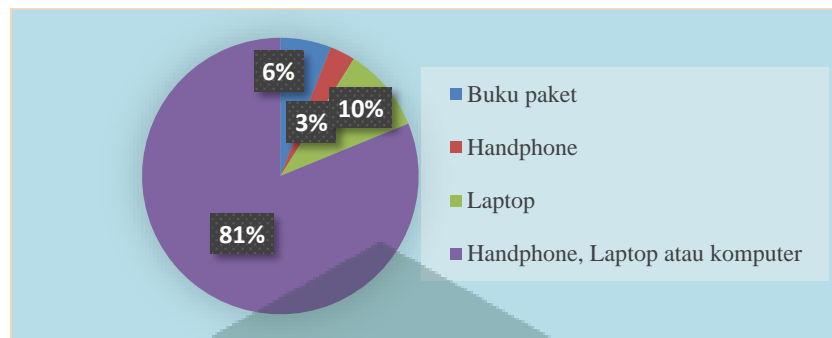


Gambar 4.1 Kesulitan Memahami Materi

Berdasarkan hasil analisis kinerja disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan bahan ajar tambahan yang didalamnya dipaparkan materi yang menarik agar dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Maka peneliti kemudian melakukan pengembangan media pembelajaran dengan merancang sebuah media berbasis audio visual yang dapat digunakan dilaptop, komputer, maupun handphone. Materi dalam media berbasis audio visual disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis, dan memicusiswa untuk lebih antusias dalam belajar. Media audio visual yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil angket mengenai tanggapan siswa tentang media berbasis audio visual diperoleh bahwa siswa lebih menyukai belajar dengan menggunakan handphone, laptop, atau komputer. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

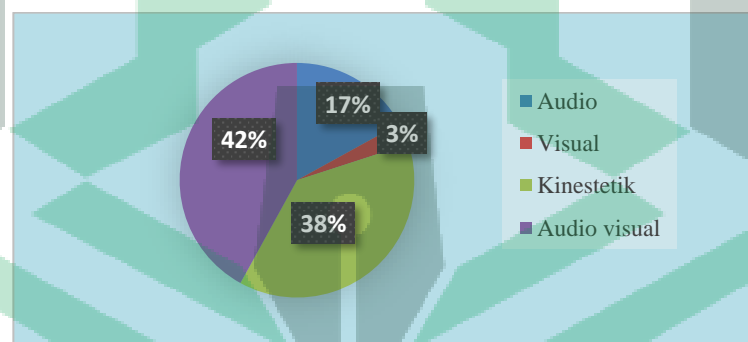
<sup>28</sup> Hasil Angket Siswa



Gambar 4.2 Pembelajaran yang Disukai Siswa

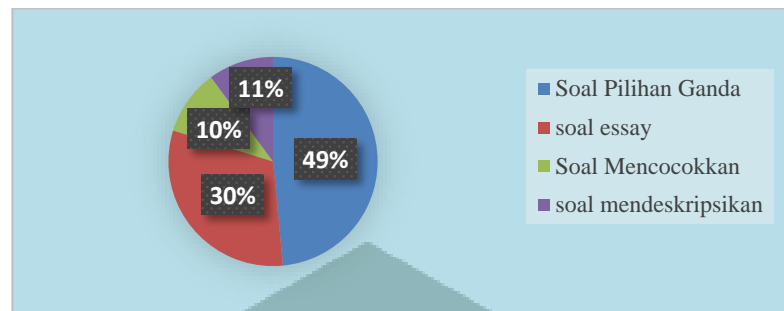
b) Analisis siswa

Berdasarkan hasil angket siswa yang tertera pada diagram mengenai gaya belajar yang disukai oleh siswa diperoleh sebanyak 17% siswa menyukai gaya belajar audio, 3% siswa menyukai gaya belajar visual, 42% siswa menyukai gaya belajar audio visual, dan 38% siswa menyukai gaya belajar kinestetik. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 Gaya Belajar yang Disukai Siswa

Berdasarkan hasil angket siswa yang tertera pada diagram mengenai model tugas yang disukai oleh siswa diperoleh sebanyak 30% siswa menyukai bentuk soal essay, 10% siswa menyukai bentuk soal mencocokkan, 49% siswa menyukai bentuk soal pilihan ganda dan 11% siswa menyukai bentuk soal mendeskripsikan. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

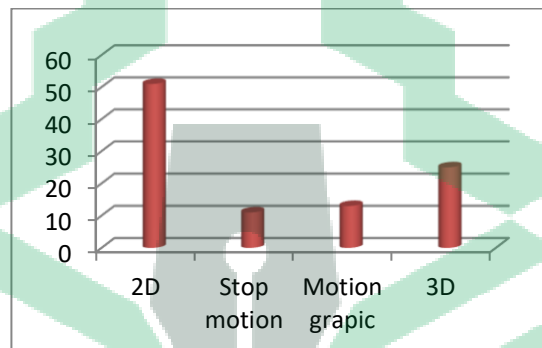


Gambar 4.4 Model Tugas yang Disukai Siswa

c) Analisis materi

Berdasarkan angket siswa diperoleh sebanyak 51% siswa menyukai jenis animasi 2D, 11% siswa menyukai jenis animasi stop motion, 13% siswa menyukai jenis animasi motion graphic dan 25% siswa menyukai jenis animasi 3D.

Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini.



Gambar 4.5 Jenis video animasi yang Disukai Siswa

d) Analisis tujuan

Berdasarkan analisis tujuan penelitian menggunakan instrumen berupa dokumen seperti menganalisis kompetensi dan tujuan pembelajaran dalam mengurai urutan peristiwa. Adapun peneliti memperoleh informasi bahwa



kurikulum yang digunakan di kelas II SDN 24 Temmalebba yaitu kurikulum 2013. Sebelum bahan ajar dikembangkan tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk melihat hasil yang akan diperoleh pada pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan materi pembelajaran dan kompetensi dasar. Adapun tujuan pembelajaran yaitu :

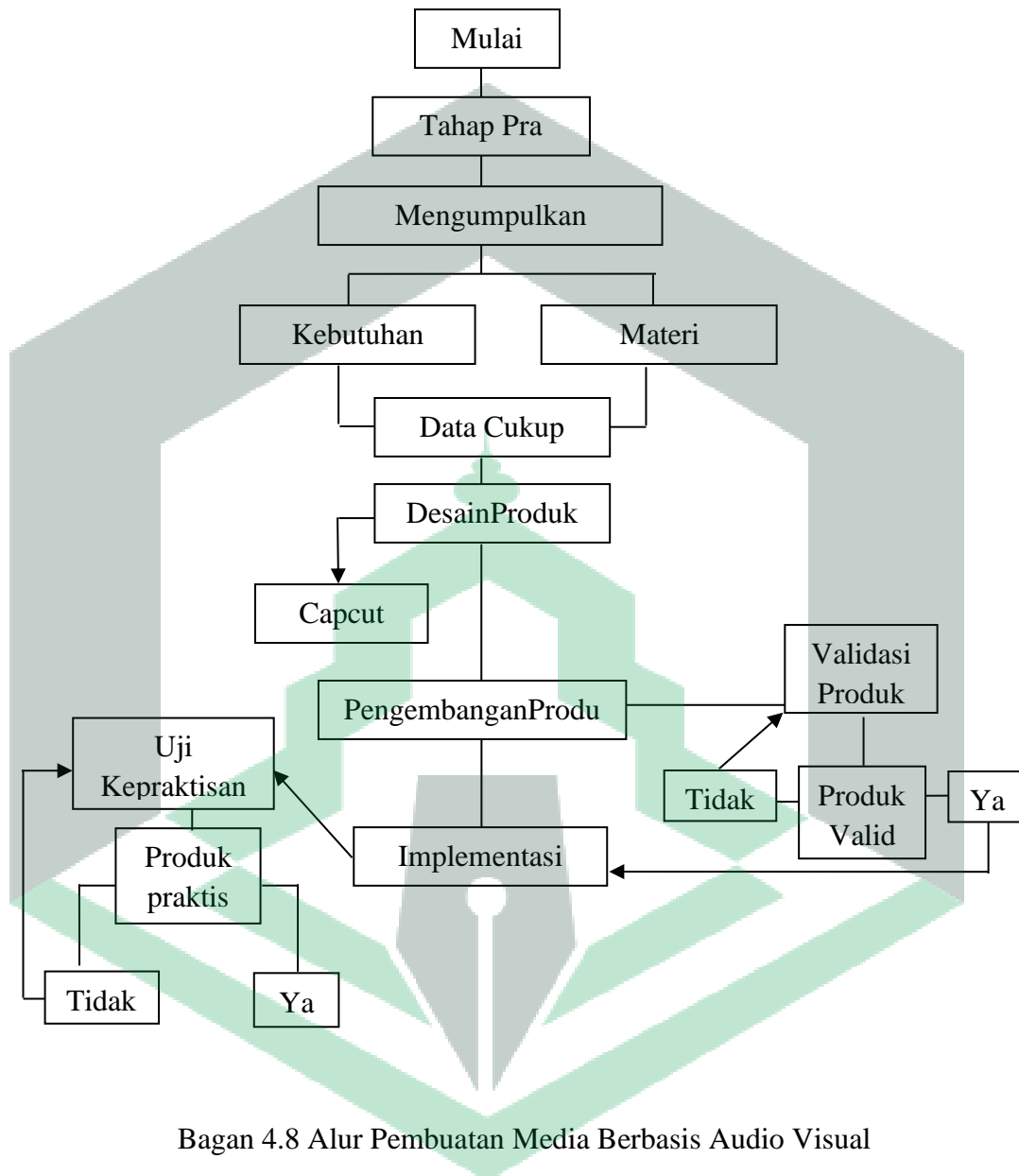
- 1) Melalui video singkat animasi, siswa dapat membuat hasil laporan pengamatan tentang dampak dari peristiwa membuang sampah sembarangan.
  - 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan isi video yang ditampilkan berkaitan dengan lingkungan yang tercemar oleh sampah.
2. Hasil rancangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba.

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran dengan melihat pertimbangan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Hasil dari tahapan analisis dijadikan sebagai acuan dalam merancang media audio visual yang terdiri dari bagian pembuka video, tujuan intruksional, pemaparan materi, soal latihan, daftar pustaka dan bagian penutup. Berikut ini *desain* bagian depan dan bagian belakang yang dibuat oleh peneliti :

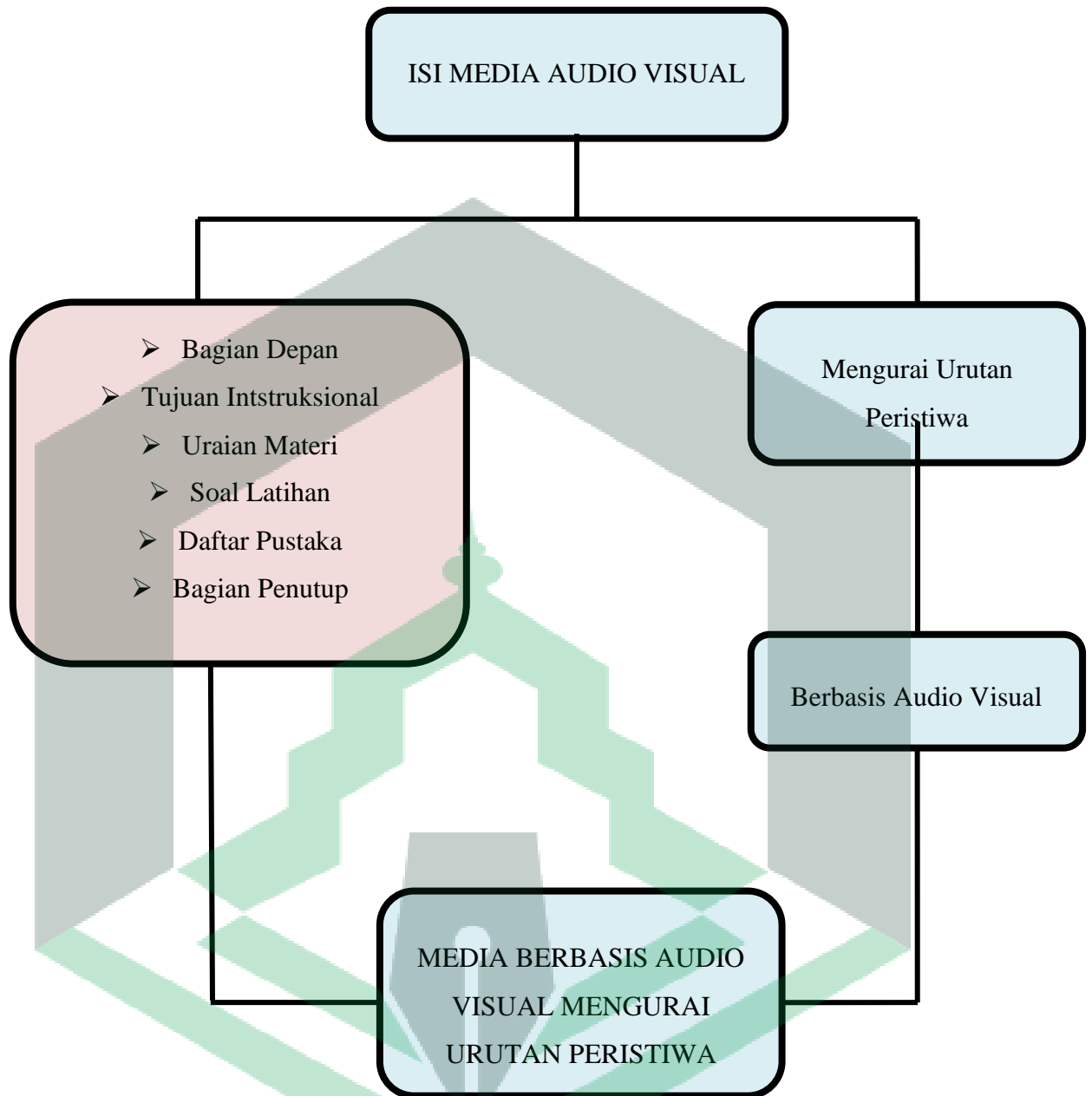


Gambar 4.7 Bagian Depan dan Bagian Penutup Video Animasi

Adapun rancangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa disajikan dalam *Flowcart* berikut ini:



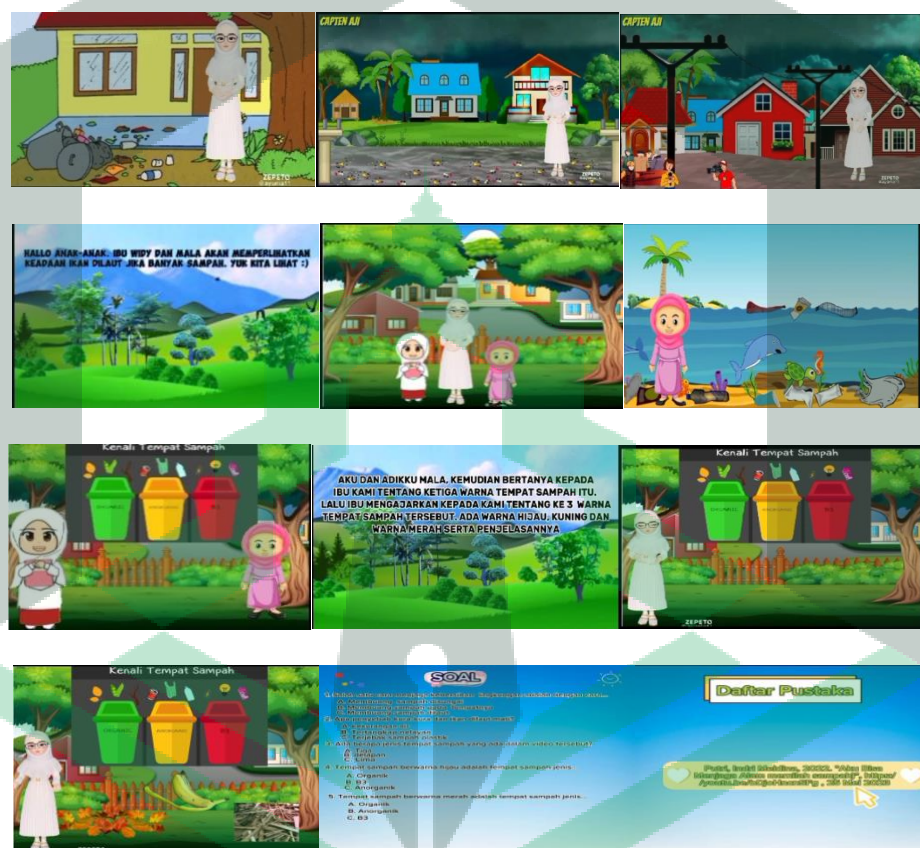
Bagan 4.8 Alur Pembuatan Media Berbasis Audio Visual



Bagan 4.9 Penjabaran Isi Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan bagan di atas, sistematika pembuatan media dimulai dengan menguraikan materi mengurai urutan peristiwa pada kurikulum k13 kelas II SDN dalam bentuk video yang dibuat pada aplikasi capcut, serta pemberian contoh soal yang terdapat pada uraian materi, memberikan soal latihan.

Produk yang dihasilkan berupa media berbasis audio visual yang dirancang menggunakan aplikasi capcut. Siswa dapat menggunakan media ini melalui LCD bahkanhandphone, laptop, maupun PC. media pembelajaran membahas materi mengurai urtan peristiwa yang terdiri dari mengapa kita harus membuang sampah ditempat sampah? mengapa kita harus membuangnya sesuai dengan jenisnya? dan apa saja jenis-jenis sampah?



Gambar 4.8 Tampilan Uraian Materi yang Terdapat pada Media

3. Hasil validitas media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelasII SDN 24 Temmalebba.

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap *desain* modul pembelajaran.

Pada tahapan validasi ini produk pembelajaran berupa mediaberbasis audio

visual yang telah dibuat, selanjutnya akan divalidasi oleh beberapa ahli atau validator. Uji validasi bertujuan untuk mengukur kevalidan dari media berbasis audio visual pembelajaran sebelum digunakan oleh siswa. Jika media berbasis audio visual belum valid atau belum layak maka akan dilakukan revisi hingga media berbasis audio visual dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa.

a. Hasil validasi dari dosen ahli sebagai berikut :

1) Validasi Ahli Media

Ibu Hj. Dr. Salmilah, S.Kom, MT. sebagai ahli media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Hal yang direvisi seperti cantumkan semua sumber referensi yang digunakan termasuk video youtube dan tambahkan evaluasi. Revisi dari validator sudah peneliti perbaiki dengan cara menambahkan referensi yang diambil dari video youtube dan telah menambahkan evaluasi. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Media audio visual menampilkan gambar sesuai dengan materi	3
2.	Media audio visual menampilkan suara pendukung yang sesuai	4
3.	Media audio visual yang disajikan memiliki kekontrasan warna yang tepat	3
4.	Ukuran font media audio visual proporsional	3
5.	Resolusi media audio visual tinggi	3

No	Aspek yang Dinilai	Skor
6.	Kejelasan audio	4
7.	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	3
8.	Pemilihan beground pada media audio visual sudah sesuai	3
9.	Media audio visual menampilkan rujukan	3
10.	Media audio visual mempermudah pemahaman materi	3
11.	Media audio visual menyajikan informasi sebagai sumber belajar	3
12.	Media audio visual mudah diakses sesuai keinginan	4
<b>Jumlah skor</b>		<b>39</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,25</b>
<b>Presentase skor</b>		<b>81%</b>
<b>Kategori penilaian</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 12 aspek penilaian yang memiliki presentase rata-rata skor **3,25** sehingga diperoleh presentase skor **81%** dengan kategori **Sangat Valid**.

## 2) Validasi Ahli Materi

IbuLilis Suryani, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Hal yang direvisi seperti soal pada evaluasi harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan pada warna tong sampah dituliskan jenis sampah, serta pada penjelasan ini harus ada contoh yang real mengenai

jenis sampah yang siswa biasa lihat. Revisi dari validator sudah peneliti perbaiki dengan cara soal menambahkan evaluasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan telah menuliskan jenis sampah serta menambahkan contoh yang real mengenai jenis sampah yang siswa biasa lihat. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuain materi dengan KD dan Indikator	2
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	3
3.	Materi pada media audio visual mudah dimengerti siswa	4
4.	Materi pada media audio visual dapat memotivasi belajar siswa	4
5.	Materi pada media audio visual sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4
7.	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	4
8.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4
9.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	4
11.	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan	3

	tujuan pembelajaran	
12.	Pendukung penyajian materi pada modul ( Referensi)	3
13.	Media audio visual dapat menarik minat belajar siswa	3
14.	Media audio visual dapat membantu siswa belajar mandiri	3
<b>Jumlah skor</b>		<b>47</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,35</b>
<b>Presentase skor</b>		<b>83%</b>
<b>Kategori penilaian</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 14 aspek penilaian yang memiliki presentase rata-rata skor **3,35** sehingga diperoleh presentase skor **83%** dengan kategori **Sangat Valid**.

Hasil keseluruhan validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat rekapitulasi pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Keseluruhan Validasi

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	81%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	83%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>82%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil validasi media berbasis audio visual memperoleh 82% dikatakan sangat valid karena mencapai nilai persentase 80% hal tersebut sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

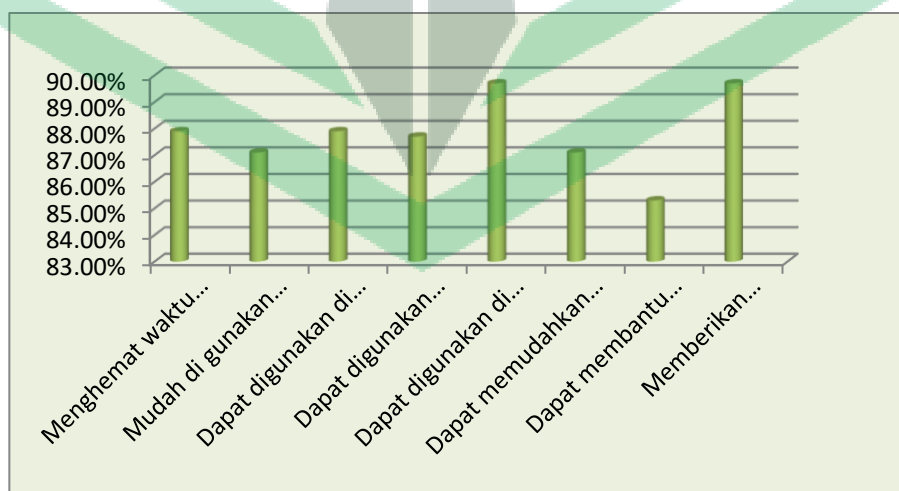


Tabel 4.4 Kriteria Penilaian

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

4. Hasil kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba.

Tahap implementasi merupakan tahap untuk mengimplementasikan media berbasis audio visual yang telah dikembangkan. Media berbasis audio visual yang telah dikembangkan diterapkan dengan cara disebar pada siswa kelas II yang berjumlah 24 siswa melalui grup whatsapp kelas. Pada tahap implementasi dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui seberapa praktis Media berbasis audio visual jika digunakan dalam pembelajaran di rumah. Uji kepraktisan dilakukan dengan cara menyebarkan angket uji kepraktisan secara online melalui grup whatsapp kelas. Berikut hasil uji kepraktisan dan hasil persentase:



Gambar 4.9 Hasil Kalkulasi Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh tingkat kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa 88% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa sudah sangat praktis untuk digunakan pada siswa kelas II di SDN 24 Temmalebba.

## **B. Pembahasan**

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana kebutuhan bahan ajar, untuk mengetahui desain bahan ajar, untuk mengetahui tingkat validitas dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa.

### **1. Kebutuhan Bahan Ajar**

Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari siswa mengenai bahan ajar yang disukai oleh siswa dalam pembelajaran mengurai urutan peristiwa yaitu siswa lebih suka belajar dengan menggunakan handphone, laptop, atau komputer, model tugas yang disukai siswa adalah pilihan ganda, gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu audio visual, jenis video animasi yang disukai oleh siswa yaitu video animasi 2D. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ni Made Liana Candra Dewidkk<sup>29</sup> yang mengatakan bahwa pada usia anak SD dalam pemilihan penggunaan media video animasi merupakan salah satu pilihan yang bagus karena dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

---

<sup>29</sup>Ni Made Liana Candrawati, dkk, “ *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernafasan Kelas V,*” jurnal edutech undiksha, vol. 9, no. 1 (Juni 2021) , h. 9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32501>

## 2. Desain Bahan Ajar

Pada tahap *desain*, peneliti merancang sebuah media pembelajaran interaktif yaitu media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Media berbasis audio visual dirancang menggunakan aplikasi capcut. Media dirancang semenarik mungkin dengan menambahkan karakter animasi. Peneliti menyajikan materi pembelajaran berbentuk video animasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Barron<sup>30</sup> bahwa penerapan teknologi interaktif dalam lingkungan pembelajaran mampu membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran.

## 3. Validitas Bahan Ajar

Produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh kedua validator. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa dengan total nilai 83% dinyatakan sangat valid dengan revisi kecil dan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Ega Ayu Lestari<sup>31</sup> jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid.

## 4. Kepraktisan Bahan Ajar

---

<sup>30</sup> Kunchayono, "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," JMIE: Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education, vol. 2, no. 2 (2018) h.219

<sup>31</sup> Ega Ayu Lestari, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi", Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018. h. 112

Uji kepraktisan bertujuan untuk menilai kepraktisan dari media berbasis audio visual yang dilakukan dengan menyebarkan angket uji kepraktisan kepada siswa. Hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa yaitu sebesar 88% dengan kategori sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa sudah praktis untuk digunakan pada siswa kelas III SDN 24 Temmalebba Palopo. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari R Djati Munggara<sup>32</sup> bahwa kepraktisan suatu modul pembelajaran dinyatakan praktis apabila mencapai persentase di atas 80% dan dinyatakan tidak praktis apabila persentase di bawah 80%.

---

<sup>32</sup> R Djati Munggara, "Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta," skripsi universitas pendidikan Indonesia (2012) hal. 72-73 <http://repository.upi.edu/9024/>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa pada kelas II SDN 24 Temmalebba sebagai berikut :

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara guru dan angket siswa kelas II dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa dibutuhkan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengurai urutan peristiwa, adapun media pembelajaran yang disukai siswa yaitu siswa lebih suka belajar dengan menggunakan handphone, laptop, atau komputer, model tugas pilihan ganda, gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu audio visual, jenis video animasi yang disukai oleh siswa yaitu video animasi 2D.
2. Proses merancang bahan ajar ini mengacu pada *flowcart* produk yang telah dibuat dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap bahan ajar, (2) tahap *Design*, yang berisi tentang format, desain, dan media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli terhadap media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa. Produk media berbasis audio visual yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan pada siswa kelas III SDN 24 Temmalebba Palopo.

3. Kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli media 73%, nilai dari ahli materi 93%, sehingga total keseluruhan hasil 83% bernilai sangat valid.
4. Hasil yang diperoleh dari tingkat uji kepraktisan media berbasis audio visual 88% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis audio visual mengurai urutan peristiwa sudah sangat praktis untuk digunakan pada siswa kelas II di SDN 24 Temmalebba.

#### ***B. Saran***

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media berbasis audio visual ini untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran pada materi mengurai urutan peristiwa.
3. Bagi siswa bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, lebih cepat dalam memahami isi materi dan minat belajar siswa bisa lebih meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Isa bin Saunah, Abu Isa Muhammad bin, Saunan Tirmidzi, *Kitab. al-‘Ilmu*, Jus. 4, No. 2655, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1994)
- Suherman, Yunus, “*Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*”, *Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur*, Lembang Bandung, 2018
- Yoningsih, Kharisma Azmi, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis untuk Pembelajaran Teks Prosedur dan Teks Deskripsi*” *Pendidikan Khusus*, vol. 15, no. 1 (2020), <https://journalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/33748>
- Fuji Laksono, “*Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*” *Pendidikan*, vol. 1, no. 2 (2016), <https://www.kalamatika.matematika.uhamka.com/index.php/kmk/article/view/16/pdf>
- Adi Nugroho, “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumpitan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean*” *Joined Journal*, vol. 20, no. 20 (Maret 2018), h. 32. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/download/839/749>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*”, *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, vol. 3, no.1 ( Juni 2019), <https://halqa.umsida.ac.id/index.php/halqa/article/download/1563/1737>
- Fitria, Ayu, “*Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*”, *Cakrawala Dini*, vol. 5, no. 2 (01 Januari 2014), <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498/6484>
- Widiawati, Sri, “*Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang*”, *Skrripsi Universitas Muhammadiyah Mataram (05 Agustus 2021)*
- Arsyad, Muhammad Naharuddin, “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*” *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2 (2018), <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/2702>

- Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*” *Axiom* vol. 7, no. 1 (2018), <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Firmadani, Fifit, “*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*”, *KoPeN*, vol. 2, no.1 (2020) [http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084)
- Maulana, Agus Taufiq dan M Fajar, “*Sosialisasi Sampah Organik dan Non Organik Serta Pelatihan Kreasi Sampah*”, *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, vol. 4, no.1 (Janiari 2015) <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/download/7898/6907>.
- Marliani, Novi “*Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi Dari Pendidikan Lingkungan Hidup*”, *FORMATIF*, vol. 4, no. 2 (2014) <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/146/140>
- Widiarti, Ika Wahyuning “*Pengelolaan Sampah Berbasis “Zero Waste” Skala Rumah Tangga Secara Mandiri*”, *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*, vol 4, no 2 (Juni 2012) <https://journal.uii.ac.id/JSTL/article/view/4877/4312>
- Suryani, Anih Sri, “*Peran Bank Sampah dalam Efektivitas Pengelolaan Sampah (Studi Kasus Bank Sampah Malang)*”, *Jurnal Aspirasi*, vol. 5, no. 1 (2014) <https://dprexternal3.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/447>
- Hasnawir, Nim “*Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 26 Poleang Timur Kec. Poleang Timur Kab. Bombana*”, *Skripsi IAIN Kendari* (2017)
- Sri, Rahayu dan Pitria, “*Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Film Pendidikan Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Geografi Warga Belajar Program Kesetaraan Paket C Di Pkbm Al-Fattah)*”, *Skripsi Universitas Siliwangi*
- Tamsil, Hafid Abdul. “*Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19*”. *Jendela PNS*, Vol. 6, No. 1, (2021) <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/314>
- Setyawan, Farid Helmi “*Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*”. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 3, No.2, (2016) <https://eco-entrepreneur.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3490>



Wiadi,Deden Darma “Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Biologi Kelas XII IPA SMA Pokok Bahasan Substansi Genetik SMA Negeri 4 Kota Jambi”. Jurnal Ilmiah Dikdaya, Vol. 10, No. 2 (2020)  
<http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/178>

Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,” Bandung: Alfabeta, 2014

Munggara, R Djati,” Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, ” skripsi universitas pendidikan Indonesia (2012)  
<http://repository.upi.edu/9024>

RI, Departemen Agama, *Al-Quran dan Terjemahnya*,(Cet.VIII; Bandung: Diponegoro, 2015)

Kuncahyono, “Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” JMIE: Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education, vol. 2, no. 2 (2018)

Ni Made Liana Candrawati, dkk, “ Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernafasan Kelas V,” jurnal edutech undiksha, vol. 9, no. 1 (Juni 2021),  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32501>

Lestari,Ega Ayu, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi”, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## A. WAWANCARA GURU

**PERTANYAAN INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MEMBACA  
INTENSIF BERBASIS FLIPBOOK PADA SISWA KELAS III SDN 24  
TEMMALEBBA PALOPO**

(Pedoman wawancara untuk guru kelas III SDN 24 Temmalebba)

1. Apakah Ibu selalu mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (rpp) sebelum melaksanakan pembelajaran?
2. Apa saja masalah-masalah yang Ibu hadapi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung?
3. Bagaimana cara Ibu dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa mudah dalam memahami pembelajaran?
4. Bagaimana proses pembelajaran yang disukai oleh siswa?
5. Bagaimana gaya belajar siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung?
6. Apa yang menjadi faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran?
7. Apakah Ibu menggunakan alat bantu untuk menyampaikan materi?
8. Apakah siswa aktif dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan pada proses belajar mengajar?
9. Bagaimana cara ibu memberikan tugas kepada siswa dan bagaimana respon siswa ketika diberikan tugas tersebut?
10. Apa saja sumber pembelajaran yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
11. Apakah pembelajaran yang Ibu ajarkan membutuhkan alat bantu seperti modul pembelajaran?

## B. ANGKET SISWA

Nama : Indah Putri Ramadhany

Kelas : 2A

### Pengantar :

Kepada adik-adik kelas II yang saya banggakan. Saya mengharapkan pertipasi adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah modul pembelajaran membaca intensif berbasis *flipbook* pada siswa kelas II SDN 24 Temmalebba Palopo. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk 23

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan pulpen berwarna hitam/biru
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dipilih.

### Pertanyaan :

1. Saya lebih suka belajar dengan menggunakan...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input checked="" type="checkbox"/> Buku paket</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Handphone</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input type="checkbox"/> Laptop</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Handphone, laptop, dan komputer</li> </ol>
--	---
2. Saya lebih suka mengerjakan tugas secara...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input type="checkbox"/> Berkelompok</li> <li>b. <input checked="" type="checkbox"/> Dengan Teman sebangku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input type="checkbox"/> Individu</li> <li>d. <input checked="" type="checkbox"/> Belajar sambil bermain</li> </ol>
---	---
3. Saya lebih suka belajar dengan menggunakan gaya belajar...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input type="checkbox"/> Audio</li> <li>b. <input type="checkbox"/> visual</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input checked="" type="checkbox"/> Audio Visual</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Kinestetik</li> </ol>
---	---
4. Saya kurang fokus dalam proses pembelajaran berlangsung karena...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input type="checkbox"/> Suasana pembelajaran yang membosankan</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Metode pembelajaran yang tidak menaik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input type="checkbox"/> Pemberian contoh yang sedikit</li> <li>d. <input checked="" type="checkbox"/> hanya menggunakan buku cetak</li> </ol>
--	--
5. Saya lebih suka belajar di...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input checked="" type="checkbox"/> Dalam kelas</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Perpustakaan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input type="checkbox"/> Luar kelas</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Rumah</li> </ol>
--	---
6. Model tugas yang saya sukai adalah...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input type="checkbox"/> Essay</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Mencocokkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input checked="" type="checkbox"/> Pilihan Ganda</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Mendeskripsikan</li> </ol>
--	---
7. Saya mengerjakan tugas dengan cara...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input type="checkbox"/> Menyontek pada teman</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Menyuruh orang lain mengerjakannya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input checked="" type="checkbox"/> Mengerjakan sendiri</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Mencari jawaban di internet</li> </ol>
--	---
8. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan ...
 

<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <input checked="" type="checkbox"/> Buku cetak</li> <li>b. <input type="checkbox"/> Video Animasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>c. <input type="checkbox"/> Modul Digital Handphone, atau laptop</li> <li>d. <input type="checkbox"/> Lembar Kegiatan Siswa</li> </ol>
--	---

### C. MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL MENGURAI URUTAN PERISTIWA







**Kenali Tempat Sampah**

**SOAL**

- Salah satu cara menjaga kebersihan lingkungan adalah dengan cara...
  - Membuang sampah disungai
  - Membuang sampah pada tempatnya
  - Membuang sampah diluar
- Apa penyebab kura-kura dan ikan dilaut mati?
  - kekurangan air
  - Fertangkap nelayan
  - Terjebak sampah plastik
- Ada berapa jenis tempat sampah yang ada dalam video tersebut?
  - Tiga
  - delapan
  - Enam
- Tempat sampah berwarna hijau adalah tempat sampah jenis...
  - Organik
  - B3
  - Anorganik
- Tempat sampah berwarna merah adalah tempat sampah jenis...
  - Organik
  - Anorganik
  - B3

**Daftar Pustaka**

Purri, Indri Maslina, 2022. "Aku Bisa Menjaga Alam menjadi bersih sampah!", <https://youtu.be/bDjat4mcn5Pg>, 25 Mei 2023

**TERIMA KASIH KEPADA :**  
**PENGISI SWARA**  
 WIDIYANTI ASTUTI  
 NURMALA SANI  
**DIBELAK OLEH :**  
 NURMALA SANI  
**DOSEN PEMBIMBING :**  
 Dr. Firman, S. Pd., M.Pd  
 Nirmawati, S. Pd., M.Pd

## D. LEMBAR UJI KEPRAKTISAN

1	Cap waktu	Nama	Kelas	1. Dapat mer2.	Mudah say3.	Dapat say4.	Dapat say5.	Dapat say6.	Memudah7.	Dapat mer8.	Memberikan kesempatan
2	2023/03/28	Adiba syaqili	3 B	4	3	3	3	3	4	4	4
3	2023/03/28	Afkar putra a3	B	3	4	4	4	4	3	3	4
4	2023/03/28	Algis ganend	3 B	3	4	3	3	4	4	4	4
5	2023/03/28	Alika Talita Z3	B	3	3	3	4	4	3	4	4
6	2023/03/28	Aqilah azzal	3 B	4	4	3	4	4	4	3	3
7	2023/03/28	Athifa dzaky	3 B	4	4	3	4	3	2	4	4
8	2023/03/28	Azilah Febria	3 B	3	3	4	4	4	4	4	4
9	2023/03/28	Faramisa des	3 B	4	4	3	3	4	4	3	3
10	2023/03/28	Raringga	3 B	3	4	4	4	4	4	4	4
11	2023/03/28	Syalom diore	3 B	4	3	4	3	3	4	3	4
12	2023/03/28	Nurul Ainun	13 B	3	3	4	3	3	3	3	4
13	2023/03/28	Nazela tul Za	3 B	3	4	4	4	4	4	4	3
14	2023/03/28	Muh. Al Fatir	3 B	4	4	4	4	4	3	3	4
15	2023/03/28	Florenia Chi	3 B	4	3	3	4	4	3	3	4
16	2023/03/28	Restu army S3	B	4	3	4	4	4	4	4	3
17	2023/03/28	Muhammad 3	B	3	4	4	4	3	3	3	4
18	2023/03/28	Muh Rezkhy	13 B	3	3	4	4	3	3	2	4
19	2023/03/28	Zahira Rama	3 B	4	4	3	3	3	3	4	4
20	2023/03/28	Rista Saputri	3 B	3	3	3	3	4	3	3	3
21	2023/03/28	Muhammad 3	B	3	3	3	3	3	3	3	3
22	2023/03/28	Faris Akbar	13 B	4	4	4	4	4	4	4	4
23	2023/03/28	Muh. Rafa	3 B	3	4	4	3	4	4	4	3
24	2023/03/28	Naila Marsya	3 B	3	3	4	4	4	4	4	3

## E. DOKUMENTASI FOTO

### 1. Wawancara dengan ibu Hartati, S.Pd guru kelas II a



### 2. Membagikan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas II a





## G. PERSURATAN

### 1. Surat Izin Meneliti





**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

---

ASLI

**IZIN PENELITIAN**  
 NOMOR : 702/IP/DPMPPTSP/VI/2023

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama	: NURMALA SARI
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Agatis Balandal Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 16 0205 0031

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL MENGURAI URUTAN PERISTIWA PADA KELAS II SDN 24 TEMMALEBBA**

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 24 TEMMALEBBA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 13 Juni 2023 s.d. 13 Juli 2023

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal 13 Juni 2023  
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



**ERICK K. SIGA, S.Sos**  
 Pangkat: Paha Tk.I  
 NIP : 19830414 200701 1 005

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403/SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi lain yang melaksanakan penelitian



## 2. Surat Keterangan Selesai Meneliti

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 24 TEMMALEBBA**  
Alamat :JL. Dr. Ratulangi Balandai Palopo Telp (0471) 3311527

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.2/052/SDN 24/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 24 Temmalebba, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **NURMALA SARI**  
NIM : 16 0205 0031  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Berbasis Audio Visual Mengurai Urutan Peristiwa pada Kelas II SDN 24 Temmalebba"

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 24 Temmalebba pada tanggal 13 Juni s/d 13 Juli 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 14 Juni 2023  
Kepala Sekolah  
  
**KASMIRIAH, S.Pd.,MM**  
NIP. 19641231 198411 2 078



## H. BIODATA PENELITI

### RIWAYAT HIDUP



**Nurmalasari**, lahir di desa Masamba kecamatan masamba kabupaten Luwu Utara pada 19 September 1997. Penulis merupakan anak ke-7 dari 10 bersaudara, dari pasangan yang bernama Bapak Munir dan Ibu Hasmini. Penulis pertama kali masuk masuk pendidikan formal di SDN 017 Balikpapan Barat dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP 3 Masamba dan tamat pada tahun 2013. Setelah tamat di SMP, penulis melanjutkan ke SMA Negeri 1 Masamba, Kabupaten Luwu Utara dan tamat pada tahun 2016. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

contact person penulis: [malanouna190997@gmail.com](mailto:malanouna190997@gmail.com)