

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter Peserta Didik Muatan Bahasa Indonesia

Amar Salahuddin^{1*}, Samsiwal Komar², Dodi Widia Nanda³

^{1,2,3}Universitas Dharmas Indonesia

Email: amarsalahuddin@undhari.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Untuk menghasilkan suatu produk dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancang), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), Evaluate (Evaluasi). Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh guru kelas IV SDN 10 Koto Baru mendapatkan hasil nilai 90 % dikategorikan sangat praktis. Dan Praktisi oleh siswa kelas IV SDN 10 Koto Baru mendapatkan hasil nilai 92,9% dikategorikan sangat praktis dengan memiliki nilai rata-rata 91,45 % kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai yang tuntas 82,35 % yang mana terdiri dari 14 orang siswa yang tuntas KKM dan 3 orang siswa yang tidak tuntas 17,64 %, maka bahwa video animasi ini dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual dikatakan efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 10 Koto Baru pada saat proses pembelajaran dan meningkatkan nilai KKM siswa.

Kata Kunci: Karakter, Media, Audio Visual, Bahasa Indonesia.

Abstract

This research employed Research and Development (R&D). In order to produce a product with a good selection of development, it produces a good product as well. The Research and development methods (research and development) are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products (Sugiyono, 2017). The researcher applies the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The ADDIE development procedure includes 5 stages, namely: Analyze (Analysis), Design (Design), Develop (Development), Implement (Implementation), Evaluate (Evaluate). The results of the practitioner's assessment by the fourth grade teacher at SDN 10 Koto Baru got a score of 90% categorized as very practical, and the practitioner by grade IV student at SDN 10 Koto Baru got a score of 92.9% categorized as very practical with an average score of 91.45 % category is very practical. Based on the research conducted, the results obtained a complete score of 82.35 % which consists of 14 students who completed the KKM and 3 students who did not complete 17.64%, so that this animated video is categorized as effective. This shows that the audio-visual learning media is said to be effective for use by students of SDN 10 Koto Baru during the learning process and increases students' KKM scores.

Keywords: Character, Media, Audio Visual, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang penting sepanjang hidup manusia karena pendidikan dapat menghasilkan manusia yang handal dan bermartabat. Pendidikan juga menjadi penentu nasib dan masa depan suatu bangsa. Oleh sebab itu, sistem pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Nurkholis, 2013). Mengingat peran pendidikan sangat strategis, terlebih di era global sekarang. Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi 3 yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan awal selama 9 tahun pertama masa sekolah anak-anak. Pendidikan dasar menjadi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang

sederajat, serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, ilmu pengetahuan mengalami perkembangan. Ilmu pengetahuan terus berkembang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung dampak dari teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia, misalnya aspek kehidupan manusia yang dapat dipengaruhi besar dari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan, sebuah proses pembelajaran yang inovatif sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik di dalam pembelajaran di kelas maupun dalam belajar mandiri (Fitriyani, 2019). Dalam pembelajaran, salah satu komponen pentingnya adalah media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Interaksi peserta didik dan pendidik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan sebuah media. Media memiliki beberapa peran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri (Maya, 2016).

Media pembelajaran yang berhasil adalah media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik pada saat pembelajaran, sehingga siswa mengerti materi yang di sampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media audio visual (Adam & Syastra, 2015). Media audio visual cukup efektif digunakan pada saat pembelajaran. Media audio visual adalah alat pembelajaran yang memberikan suara (audio) serta gambar (visual) secara bersamaan pada saat diputar menggunakan aplikasi digital (Asmara, 2015). Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Media sebagai alat perangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keahlian atau keterampilan siswa pada proses pembelajaran. Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan peserta didik pada pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi pada saat belajar. Manfaat dari media pembelajaran antara lain dapat membuat peserta didik memahami konsep yang rumit dan dapat mempermudah guru dalam proses mengajar (Prananda, 2020). Pembentukan ini merupakan upaya kreatif sekolah, yang sadar akan perannya sebagai wadah sistemik pembentukan karakter dalam mengembangkan nilai-nilai moral terhadap peserta didik (Setiawan, 2013).

Begitu juga dengan Pendidikan karakter mengantarkan siswa untuk belajar memaknai kearifan. Melalui bahasa siswa mampu mempelajari nilai-nilai moral atau agama, serta nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat. Integrasi yang dimaksud meliputi pemuatan nilai-nilai ke dalam substansi pada semua mata pelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi dipraktikkannya nilai-nilai dalam setiap aktivitas pembelajaran di dalam dan diluar kelas. Dalam Pembelajaran pendidikan karakter didefinisikan sebagai pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan atau dirujuk pada suatu nilai (Suryawati, 2016). Penguatan adalah upaya untuk melapisi suatu perilaku anak sehingga kuat. Pengembangan perilaku adalah proses adaptasi perilaku anak terhadap situasi dan kondisi baru yang dihadapi berdasarkan pengalaman baru. Kegiatan penguatan dan pengembangan didasarkan pada suatu nilai yang dirujuk. Artinya proses pendidikan karakter adalah proses yang terjadi karena didesain secara sadar, bukan suatu kebetulan (Sulistiyowati, 2013).

Berkenaan dengan materi yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah mendengarkan, membaca, bercakap-cakap, mengarang dan menulis. Secara umum nilai-nilai yang terdapat pada materi-materi pembelajaran bahasa Indonesia adalah kejujuran, keberanian, rasional, kreatifitas, menghargai, kerja keras, sopan santun dan sebagainya. Bahasa mencerminkan bangsa, itulah kira-kira gambaran bagaimana hubungan bahasa dengan pendidikan karakter. Bahasa yang notabene alat komunikasi mempunyai dampak yang besar terhadap perilaku manusia, baik itu ketika proses pembelajaran berlangsung maupun di luar proses pembelajaran. Penggunaan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dapat mengetahui bagaimana karakter atau kepribadian seseorang. Kepribadian tersebut dapat dilihat dari bagaimana tutur kata seseorang dalam berkomunikasi, gaya bahasa yang digunakan dan keefektifan kata demi kata pada saat berkomunikasi dengan orang lain sehingga mudah untuk dipahami. Apabila bahasa yang digunakan seseorang pada saat berkomunikasi baik, teratur, dan mudah dipahami maka orang lain akan beranggapan bahwa orang tersebut memiliki kepribadian yang baik. Begitu pula sebaliknya, jika penggunaan bahasa yang digunakan seseorang pada saat berkomunikasi tidak teratur, dan sulit dipahami, maka orang lain akan beranggapan bahwa orang tersebut memiliki kepribadian yang kurang baik (Sulistiyowati, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran terlalu yang monoton atau pasif dalam

pembelajaran sehingga siswa merasa mudah bosan dan kurang tertarik, sedangkan penggunaan media pembelajaran audio visual sangat jarang khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Serta kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran khususnya media audio visual. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendidik dengan model pembelajaran konvensional (adat dan kebiasaan), terutama didalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena sebagian guru belum terlalu mampu membuat media pembelajaran berbasis *software*, serta membuat media pembelajaran berbasis *software* sedikit memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada saat belajar. Setelah melakukan wawancara kepada guru bahwa guru memang sudah menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap pembelajaran hanya saja kurang efektif karena peserta didik belum dapat menerapkan nilai-nilai pada pembelajaran, untuk dirinya, sekolah, dan masyarakat. Sehingga banyak ditemui siswa berkata kotor, bertingkah laku tidak sopan, tidak membuang sampah pada tempatnya, tidak berkata jujur dan banyak tidak mematuhi peraturan sekolah.

METODE

Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Untuk menghasilkan suatu produk dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk menghasilkan suatu produk tertentu yaitu metode penelitian *Research dan development* (R&D) karena dengan menggunakan metode penelitian dapat memecahkan setiap masalah yang akan dihadapi dalam permasalahan setiap produk (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang didalam pendahuluan maka peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan sederhana. ADDIE merupakan singkatan dari tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. (Munir, 2016). Menurut Salahuddin dan Jayanty (2021:59) ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan dalam perangkat pembelajaran, termasuk modul. Sesuai dengan urutan langkah kerjanya, model ADDIE merupakan singkatan dari *analyze-design-develop-implement-evaluate*. Model ADDIE digagas pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Molenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan sumber belajar dari ahli sumber belajar dan ahli materi serta respon dari siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis tersebut akan dijabarkan sebagai berikut. 1) Analisis Validitas Media. 2). Analisis Praktikalitas Sumber Belajar 3). Analisis Efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik, yang telah dilaksanakan di SDN 10 Koto Baru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (ADDIE). Proses pengembangan dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut:

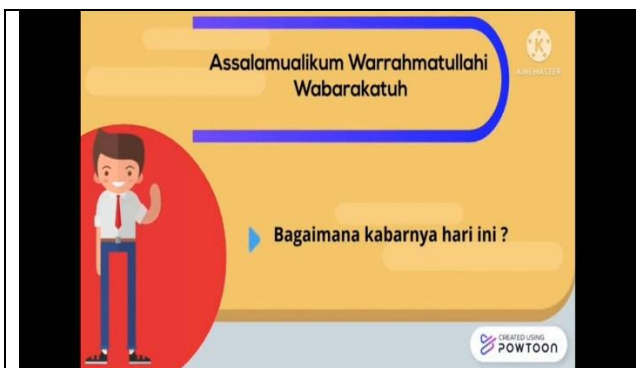
Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. 1) Analisis Kebutuhan. Pada tahapan analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui

kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2) Analisis Peserta didik. Hasil analisis siswa di SDN 10 Koto Baru kelas IV diketahui siswanya berjumlah 17 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa siswa asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak adanya media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku tidak ada media lain. 3) Analisis Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran audio visual ini adalah materi wawancara yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk produk atau pun media video animasi, sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Hasil Tahap Perancangan (Design)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut : 1) Hasil Rancangan RPP proses perancangan media video animasi diawali dengan perancangan RPP. Perancangan RPP disusun sesuai dengan KI, KD, terlebih dahulu guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah. Peneliti merancang untuk tema 3 (peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1(hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku) yang dilakukan dengan 1 kali pertemuan. Hasil rancangan media video (dalam aspek penyajian) media audio visual yang peneliti rancang disesuaikan dengan KI dan KD yang ditetapkan kurikulum, media video diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Pengembangan media video animasi disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Materi pada media video dikembangkan mengacu pada hasil analisis KI dan KD serta indikator yang telah dirumuskan. Adapun spesifikasi media video yang dikembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Bagian Awal Video



Gambar 2 Bagian Judul Video



Gambar 3 Bagian Isi Video



Gambar 4 Bagian Isi Video



Gambar 5 Bagian Penutup Video



Gambar 6 Bagian Penutup Video

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 10 Koto Baru, dengan jumlah peserta didik 17 orang pada semester genap tahun ajaran 2022. Penyajian data produk medi pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik ada beberapa tahap:

Tabel 1 Data Validasi Uji Coba Produk video

Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Kategori
Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{28}{30} \times 100$ % V = 93,3%	Sangat Valid
Dosen FILKOM UNDHARI	$V = \frac{27}{30} \times 100$ % V = 90 %	Sangat Valid
Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{30}{40} \times 100$ % V = 82,5 %	Sangat Valid
Rata-rata	88,6 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator terlihat : validator Aprimadedi, S.S, M.Pd dengan hasil 93,3% di kategorikan sangat valid, validator Zainul Aras Z, M.S.I dengan hasil 90 % di kategorikan sangat valid dan validator Sonia Yulia Friska, M.Pd dengan hasil 82,5 % di kategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian media audio visual yang telah di rancang peneliti mendapat rata-rata 88,6 % sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

Tabel 2 Validasi RPP

Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Kategori
Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{16}{20} \times 100$ % V = 80 %	Sangat Valid
Wali Kelas IV	$V = \frac{19}{20} \times 100$ % V = 95 %	Sangat Valid
Rata-rata	87,5 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil validasi RPP yang dilakukan oleh validator terlihat : validator

Sonia Yulia Friska, M.Pd dengan hasil 80 % di kategorikan sangat valid, validator Reni Juwita, S.Pd dengan hasil 95 % di kategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian RPP yang telah di rancang peneliti mendapat rata-rata sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

Tabel 3 Validasi Soal

Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Kategori
Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{32}{35} \times 100$ % $V = 91,4 \%$	Sangat Valid
Wali Kelas IV	$V = \frac{32}{35} \times 100$ % $V = 91,4 \%$	
Rata-rata	91,4 %	

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil validasi soal yang dilakukan oleh validator terlihat : validator Sonia Yulia Friska, M.Pd dengan hasil 91,4 % di kategorikan sangat valid, validator Reni Juwita, S.Pd dengan hasil 91,4 % di kategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian soal yang telah di rancang peneliti mendapat rata-rata 91,4% sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar, data validasi ini dapat dilihat pada

Hasil Tahap Implementasi (*implementation*)

Setelah media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia dinyatakan sangat valid oleh validator, maka media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia di laksanakan di SDN 10 Koto Baru dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah 17 orang peserta didik.

Tabel 4 Data Praktikalitas Uji Coba Produk Media audio visual

No	Praktisi	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Kategori
1	Pendidik Kelas IV	$P = \frac{36}{40} \times 100$ %	Sangat Praktis
2	Peserta didik Kelas IV	$P =$ $\frac{1.580}{17} \times 100 \%$ $P = 92,9 \%$	Sangat Praktis
	Rata-rata	91,45 %	Sangat Praktis

Dari tabel 4 dapat dilihat hasil belajar praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi : praktisi Pendidik Kelas IV dengan hasil 90 % di kategorikan sangat praktis, praktisi Peserta didik Kelas IV dengan hasil 92,9 % di kategorikan sangat praktis, karena media audio visual yang dikembangkan kadang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media audio visual yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 91,45 % di kategorikan sangat praktis. Sehingga tepat penggunaan dan bisa di terapkan di Sekolah Dasar.

Data kepraktisan di ambil dari respon pendidik dan peserta didik, angket respon pendidik di berikan untuk mengetahui kepraktisan pendidik terhadap media audio visual yang telah dikembangkan. Angket praktikalitas diisi oleh pendidik kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN 10 Koto Baru.

Tabel 5 Hasil Praktikalitas Media Audio visual

Praktisi	Jumlah	Skor Max	%	Kategori
----------	--------	----------	---	----------

I	36	40	90 %	Sangat Praktis
II	1.580	17	92,9 %	Sangat Praktis
Jumlah secara keseluruhan			91, 45 %	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat dilihat kepraktisan media audio visual dari dua praktisi I : 90 %, dan praktisi II : 92,9 %. Sehingga diperoleh rata-rata hasil praktikalitas media audio visual adalah 91, 45 % dengan kategori sangat praktis. Data praktis media audio visual.

Hasil Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahapan evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar) efektifitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang di nilai. Selain itu, tes hasil belajar peserta didik dengan rata-rata dikategorikan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata dikategorikan tidak efektif Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifitas media pembelajaran yang diterapkan di SDN 10 Koto Baru.

Data Efektifitas penyajian data efektifitas pada uji coba produk media pembelajaran audio visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia yaitu berguna untuk mengetahui keefektifan media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel 6.

Tabel 6 Data Efektifitas Uji Coba Produk Media Audio visual

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100 \%$
1	Peserta didik yang tuntas	14	$E = \frac{14}{17} \times 100 \%$ E = 82, 35 %
2	Peserta didik yang tidak tuntas	3	$E = \frac{3}{17} \times 100 \%$ E = 17, 64 %

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu : ketuntasan hasil peserta didik dengan rata-rata 82, 35 % di kategorikan sangat efektif karena e-modul tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 17, 64 % di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga media pembelajaran audio visual dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Data keefektifan media pembelajaran audio visual dapat dilihat dari hasil tes belajar peserta didik kelas IV SDN 10 Koto Baru, hasil keefektifan media pembelajaran audio visual. Data efektifitas juga di ambil melalui lembar efektifitas penilaian sikap karakter peserta didik di kelas IV SD. Dapat di lihat dari lembar efektifitas pada tabel.

Tabel 7. Tabel efektifitas penilaian sikap

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100 \%$	Keterangan
1	Penilaian sikap peserta didik	17	$E = \frac{1547}{17} \times 100 \%$ E = 90 %	Sangat baik

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa hasil penilaian sikap peserta didik dengan rata rata 90% . Sehingga media pembelajaran audio visual dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap Media pembelajaran Audio Visual berbasis nilai

karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk Media pembelajaran Audio Visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Baru.
2. Validasi media pembelajaran audio visual yang dilakukan oleh validatornya memperoleh hasil rata-rata persentase 88,6 % pada katagori sangat valid. Sehingga media pembelajaran audio visual tepat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar.
3. Praktikalitas media pembelajaran audio visual yang dinilai dari angket respon pendidik dengan persentase 90 % pada katagori sangat praktis. Angket respon peserta didik yang terdiri dari 17 orang peserta didik dengan persentase 92,9 % katagori sangat praktis.

Efektivitas media pembelajaran audio visual dengan jumlah peserta didik 17 orang dengan persentase 82,35 % termasuk dalam katagori sangat efektif. Sehingga produk Media pembelajaran Audio Visual berbasis nilai karakter peserta didik muatan Bahasa Indonesia memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik yang lebih efektif dengan demikian media audio visual efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 10 Koto Baru

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media PemAyu, N. rafika, Arthur, R., & Neolaka, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1. *Jurnal PenSil*, 8(1), 40–46. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.10628>belajaran Berbasis Audio Visual Tenta. *Anjar Purba Asmara*, 15(2), 156–178.
- Dr, S. (2017). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104.
- Munir, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Statistik Deskriptif Dengan Model ADDIE* (p. 19).
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Pelajaran, T. (2016). *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung*. 0177, 2018.
- Prananda, Gingga. Wardana, A. Y. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Setiawan, D. (2013). Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembalikan Kecerdasan Moral. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 55–56.
- Sulistiyowati, E. (2013). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN A . Pendahuluan Pendidikan adalah hal yang penting sepanjang hidup manusia karena pendidikan dapat menghasilkan manusia yang handal dan bermartabat . Pendidikan juga menentukan nasib dan masa depan suatu bangsa . Ole. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 311–330.
- Suryawati, D. P. (2016). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 314.