

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS EKSPERIMEN PADA PEMBELAJARAN  
IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 060971  
MEDAN TUNTUNGAN T.A 2022/2023**

***DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA  
EXPERIMENT BASED ON LEARNING IPA STUDENTS  
OF CLASS V SD NEGERI 060971  
PROFIT FIELD YEAR 2022/2023***

Trivani Fiantika<sup>(1)</sup>, Dr. Dedi Holden Simbolon<sup>(2), 1)2)</sup>Universitas Quality <sup>(1)2)</sup>Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>[trivanifiantika@gmail.com](mailto:trivanifiantika@gmail.com), <sup>2</sup>[dedisimbolon311@gmail.com](mailto:dedisimbolon311@gmail.com).

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini, 1) untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan. 2) untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 060871 Medan Tuntungan. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dengan model penelitian yakni *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi oleh validator yaitu 88,87% dan dinyatakan “sangat valid” dan dapat diuji cobakan. Berdasarkan angket kepraktisan guru terhadap media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen menunjukkan media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen memperoleh nilai kepraktisan yaitu 93,33% dan dinyatakan “sangat praktis”. Dapat disimpulkan sebagai berikut, 1) Berdasarkan perhitungan rata persentase penilaian oleh validator materi adalah 84% dengan demikian media Audio Visual Berbasis Eksperimen menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan namun perlu sedikit revisi. Berdasarkan perhitungan rata persentase penilaian validator desain adalah 93,75% dengan demikian media Audio Visual Berbasis Eksperimen menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan namun sedikit revisi. Dan diperoleh persentase untuk Media Audio Visual Berbasis Eksperimen adalah 88,87% menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan. Adapun kritik/saran dari seluruh validator juga peneliti perhatikan. 2) Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen dikatakan praktis. Kepraktisan media Audio Visual Berbasis Eksperimen dilihat dari angket respon guru. Pada tahap uji coba angker respon guru diperoleh persentase skor angket adalah 93,33%. Jadi persentase angket respon guru mengenai media Audio Visual Berbasis Eksperimen masuk dalam kategori “sangat praktis”.

*Kata Kunci: Pengembangan, Media Audio Visual Berbasis Eksperimen, Tema Perubahan Wujud Benda*

### **Abstract**

*The purpose of this study, 1) to determine the level of validity of the development of experimental-based audio-visual learning media in science learning for fifth grade students of SD Negeri 060971 Medan Tuntungan. 2) to find out the level of practicality of developing experiment-based audio-visual learning media in science learning for fifth grade students at SD Negeri 060871 Medan Tuntungan. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development (R&D). Dengan model penelitian yakni Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). The results showed that the results of validation by the validator were 88.87% and were declared "very valid" and could be tested. Based on the teacher's practicality questionnaire on experimental-based audio-visual learning media, it showed that experimental-based audio-visual learning media obtained a practicality value of 93.33% and was declared "very practical". It can be concluded as follows, 1) Based on the calculation of the average percentage of the assessment by the material validator is 84%, thus the Experiment-Based Audio Visual media shows the criteria of "very valid" or can be used but needs a little revision. Based on the calculation of the average percentage of the design validator's assessment is 93.75%, thus the Experiment-Based Audio Visual media shows the criteria of "very valid" or can be used but slightly revised. And the percentage obtained for Experiment-Based Audio Visual Media is 88.87% indicating the criteria of "very valid" or can be used. As for criticism/suggestions from all validators, researchers also pay attention. 2) Experiment-Based Audio Visual learning media is said to be practical. The practicality of Experiment-Based Audio Visual media can be seen from the teacher's response questionnaire. At the haunted trial stage the teacher's response obtained the percentage score of the questionnaire was 93.33%. So the percentage of the teacher's response questionnaire regarding Experiment-Based Audio Visual media is in the "very practical" category.*

*Keywords: Development, Experiment-Based Audio Visual Media, The Theme of Changes in the Shape of Things*

### **PENDAHULUAN**

Secara umum pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negars dan bangsa. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat dan negara. Pendidikan juga memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu).



Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh setiap individu. Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan kemampuan secara optimal dan dapat mewujudkan fungsi dirinya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat. Pendidikan adalah upaya pengembangan potensi anak didik dan dengan demikian anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas. Guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan siswa atau peserta didik. Sebagai guru harus menjadi perantara dalam hubungan antara manusia. Untuk mencapai itu, guru harus terampil mempergunakan pengetahuan tentang bagaimana siswa berinteraksi dan berkomunikasi.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negerinya. Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan adanya perencanaan terlebih dahulu, dengan perencanaan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa unsure yakni: pesertadidik (siswa), pendidik (guru), interaksi edukatif antara peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) materi pembelajaran, kurikulum pendidikan dan metode/model (yang menunjang pendidikan untuk mencapai tujuan didalam pendidikan). Unsur-unsur pendidikan di atas tidak dapat dipisahkan satu sama lain dikarenakan unsure pendidikan tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Secara umum, tugas guru adalah sebagai fasilitator yang bertugas sebagai



pencipta situasi yang dapat menciptakan minat belajar siswa bertambah di dalam proses belajar dan mengajar dan mempertimbangkan tuntutan kurikulum, kondisi siswa dan model pembelajaran. Guru harus selalu memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, setiap guru harus menguasai model dalam mengajar agar dapat mengelola kelas secara baik sehingga tercipta iklim belajar yang kondusif. Guru harus mampu membuat siswa terfokus pada materi yang diajarkan agar siswa mampu memahami pelajaran yang akan diajarkan kepadanya. Jika guru terampil dalam menggunakan model dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, pasti pembelajaran itu akan menyenangkan dan siswa juga akan aktif dalam proses belajar di kelas. Namun guru yang ada saat ini tidak semua menggunakan model pembelajaran ataupun media pembelajaran sebagai alat bantu, kebanyakan guru hanya menggunakan metode caramah dan penugasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini berakibat siswa tidak aktif dalam pembelajaran (Monalisa Br PA, 2018).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SLTA bahkan juga di Perguruan Tinggi Pembelajaran IPA memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan siswa tentang hal-hal yang terjadi dalam kehidupan alam dan sangat melekat dalam kegiatan sehari-hari.

Pembelajaran IPA pada hakekatnya melibatkan siswa secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga timbul rasa ingin tahu. Untuk menggali rasa ingin tahu siswa, salah satu cara yang ditempuh adalah menerapkan percobaan dalam kegiatan pembelajaran percobaan tidak hanya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan cara berfikir rasional serta pengalamannya bisa berkembang di masa datang. Percobaan akan memberikan pembelajaran yang bermakna, karena siswa menyusun pengetahuannya melalui sebuah proses pembelajaran secara langsung.

Dalam pembelajaran IPA tentu saja akan membutuhkan suatu media pembelajaran atau alat pembelajaran. Media atau alat pembelajaran digunakan sebagai alat perantara bagi siswa agar dapat mengamati berbagai gejala yang terjadi. Selain

alat-alat percobaan tentu saja diperlukan suatu media pembelajaran yang berupa petunjuk kerja, diantaranya Media Pembelajaran Berbasis Gambar (Rosmawita Barus, 2022).

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara bersama Wali Kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 yang bertempat di SDNegeri 060971 Medan Tuntungan, mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas VSD Negeri 060971 Medan Tuntungan, didapat informasi bahwa penggunaan Media Audio Visual di sekolah tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan cenderung hanya media gambar yang ada dibuku paket saja. sehingga guru menerapkan pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan serta kurangnya guru dalam menggunakan model yang bervariasi. Guru kurang menggunakan media pembelajaran, guru lebih menekankan hafalan, sehingga sikap siswa banyak berbicara dengan teman sebangkunya bahkan keaktifan siswa untuk bertanya dan

Menjawab pertanyaan dalam kegiatan belajar mengajar masih belum optimal. Sehingga siswa kurang menguasai materi yang diajarkan. Hal ini terjadi karena siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu penyebab guru tidak melakukan pembelajaran disertai media pembelajaran karena guru kurang terampil melakukannya disebabkan tidak pernah mengikuti pelatihan, pembelajaran yang dilaksanakan masih cenderung monoton. Sehingga menyebabkan siswa bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pemahaman yang rendah, menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Berkaitan dengan dibutuhkannya sebuah inovasi media pembelajaran dalam usaha menciptakan media pembelajaran yang baik, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan”.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau (*research and development /R & D*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk menjadi lebih efektif. Menurut Sugiyono (2019:407) penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti ini menggunakan model (*ADDIE*) (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena cocok dengan penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen. Penelitian mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan sebagai media ajar. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen pada materi IPA yaitu perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan. Tahun Ajaran 2022/2023.

Model (*ADDIE*) adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis:

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis adalah salah satu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat media Audio Visual berbasis Eksperimen materi perubahan wujud benda. Pada tahap pertama ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang berupa mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi media Audio Visual berbasis Eksperimen yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang media Audio Visual berbasis Eksperimen yang akan dikembangkan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah yang ada di SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 dan analisis pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar (SD). Analisis masalah di SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 dilakukan melalui wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan ibu Rince Situmorang S.Pd selaku guru wali kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Berikut hasil wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan secara langsung oleh peneliti

meliputi:

- a. Beragamnya karakteristik siswa, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak-anak yang pasif.
  - b. Media pembelajaran tidak tersedia.
  - c. Guru mengalami kendala dalam menyediakan media yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa.
2. Tahap Perencanaan (*Design*)
- Pada tahap ini mulai merancang Media Audio Visual berbasis Eksperimen materi perubahan wujud benda. Di dalam ini, peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti akan membuat perencanaan yang dibutuhkan. Peneliti mencari referensi terkait dengan pengembangan media yang akan dibuat yakni media Audio Visual berbasis Eksperimen materi perubahan wujud benda.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
- Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model ADDIE. Tahapan ini merupakan tahapan produksi untuk mewujudkan rencana pengembangan yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi bentuk yang nyata. Kegiatan dalam tahapan ini adalah memberikan detail pada setiap rancangan yang dibuat pada tahap desain. Selanjutnya peneliti melakukan pengaturan warna, gambar dan teks agar sesuai dan menarik terhadap media Audio Visual berbasis Eksperimen materi perubahan wujud benda sehingga produk siap untuk divalidasi. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Hasil validasi produk oleh 2 orang dosen PGSD dan 1 guru selaku wali kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 merupakan tahap evaluasi formatif, yakni melakukan revisi berdasarkan masukan dari hasil validasi.
4. Tahap Penerapan (*Implementation*)
- Tahap implementation merupakan kegiatan penerapan hasil produk yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator. Penerapan hasil produk pengembangan pada penelitian ini akan diuji cobakan dalam media audio visual



berbasis eksperimen materi perubahan wujud benda pada Siswa Kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan akan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan.

## 5. Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan tahap *Evaluation* atau penilaian. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data setiap tahapan yang digunakan. Tahap ini dilakukan uji coba media audio visual berbasis eksperimen materi perubahan wujud benda pada Siswa Kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini bertujuan agar percobaan media audio visual berbasis eksperimen materi perubahan wujud benda yang dikembangkan valid. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil umpan balik dari siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis eksperimen tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).

Pengambilan data dari angket respon guru digunakan untuk penilaian pada media Audio Visual Berbasis Eksperimen yang ditinjau dari aspek penyajian materi, aspek desain materi pembelajaran dan aspek bahasa. Setelah guru dan peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen di kelas V. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada guru untuk melihat respon guru dalam penggunaan media Audio Visual Berbasis Eksperimen di kelas V. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap media Audio Visual Berbasis Eksperimen diperoleh skor kepraktisan sebesar 93,33%.



Dengan kriteria penilaian angket respon guru terhadap media Audio Visual Berbasis Eksperimen termasuk kriteria “sangat praktis”.

Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual Berbasis Eksperimen dikelas V. Selanjutnya peneliti memberikan lembar angket respon guru terhadap Media Audio Visual Berbasis Ekperimen untuk mengetahui respon guru dalam penggunaan Media Audio Visual Berbasis Eksperimen dikelas V. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap Media Audio Visual Berbasis Eksperimen diperoleh skor kepraktisan sebesar 93,33%. Dengan kriteria penilaian angket respon guru terhadap Media Audio Visual termasuk kriteria “sangat praktis”.

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran audio visual berbasis eksperimen yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model ADDIE, dimulai dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Analisis data validasi media Audio Visual Berbasis Eksperimen dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata dari 2 dosen ahli. Berikut adalah penilaian keseluruhan dari setiap aspek yang dinilai oleh kedua validator.

**Tabel 4.6 Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen**

No	Nama Validator	Validasi	Persentase Kevalidan	Tingkat Kevalidan	Rata-Rata Persentase	Tingkat Kevalidan
1	Dr. Eka Kartika Silalahi S.Si.,M.Pd	Materi	84%	Sangat valid	84%	Sangat valid
2	Rita Herlina Br PA S.Pd.,M.Pd	Media	93,75%	Sangat valid	93,75%	Sangat valid
<b>Rata-rata keseluruhan penilaian dari para ahli terhadap keseluruhan aspek</b>					<b>88,87%</b>	<b>Sangat valid</b>

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

$\sum$  : Sigma (jumlah)



$x_i$  : nilai  $x$  ke  $i$  sampai  $n$

$n$  : jumlah individu

Jika dihitung maka:

177.75

$$Me = \frac{\quad}{2} \times 100\% \quad Me = 88,87\%$$

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai validator materi sebesar 84% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diuji cobakan. Nilai validator media sebesar 93,75% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diuji cobakan. Sehingga nilai rata-rata pada keseluruhan validator sebesar 88,87% dari rata-rata persentase maksimal 100% dengan demikian Media Audio Visual Berbasis Eksperimen menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

Analisis data uji coba lapangan dapat dilihat dari angket respon guru dan kepraktisan media Audio Visual Berbasis Eksperimen. Berikut adalah hasil data dari angket respon guru untuk melihat kepraktisan media Audio Visual Berbasis Eksperimen. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap media Audio Visual Berbasis Eksperimen diperoleh 93,33%, hal ini diketahui bahwa media pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen yang dikembangkan di SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 “sangat praktis”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dikelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023, disimpulkan:

1. Berdasarkan perhitungan rata persentase penilaian oleh validator materi adalah 84% dengan demikian media Audio Visual Berbasis Eksperimen menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan namun perlu sedikit revisi. Berdasarkan perhitungan rata persentase penilaian validator desain adalah 93,75% dengan demikian media Audio Visual Berbasis Eksperimen menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan namun sedikit revisi. Dan diperoleh persentase untuk Media Audio Visual Berbasis Eksperimen adalah 88,87% menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan. Adapun kritik/saran dari seluruh validator juga

peneliti perhatikan.

2. Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Eksperimen dikatakan praktis. Kepraktisan media Audio Visual Berbasis Eksperimen dilihat dari angket respon guru. Pada tahap uji coba angker respon guru diperoleh persentase skor angket adalah 93,33%. Jadi persentase angket respon guru mengenai media Audio Visual Berbasis Eksperimen masuk dalam kategori “sangat praktis”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R. (2021). Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI. Istitut Agama Islam Negeri Bengkulu , 9.
- Arief S, S., Anung , H., & Raahardjo, R. (2018). Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. PT Rajagrafindo.
- Barus, R. (2021). Pengembangan Percobaan Bupena Pada Tema Energi Siswa Kelas IV SDN 101890 Dalu X-A Kecamatan Tanjung Morawa . Universitas Quality, 18.
- Ega, R. W. (2016). Ragam Media Pembelajaran. yogyakarta: Kata Pena.
- Gilisaka, M. R. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio.Universitas Islam Negeri (UIN) , 20.
- Husain, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan . Makasar.
- Kompri. (2018). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M.A, D. A. (2019). Metode Penelitian&Pengembangan uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil. Litراسi Nusantara.
- Putri, R. P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Tema Cita-Citaku. Medan.
- Rovina, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Dokumenter Pada Materi Kultur Jaringan Tanaman Aggrek Hitam. Pekan Baru.
- Rosmawita, B. (2021). Pengembangan Percobaan Bupena Pada Tema Energi Siswa Kelas IV SDN 101890 Dalu X-A Kecamatan Tanjung Morawa . Universitas Quality , 18.
- Sanaky, H. F. (2013). Media Pembelajaran Intraktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Siregar, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan PowerPoint Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di Kelas IV SDN 101778 Medan Estate. Universitas Unimed , 9.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) . Bandung: Alfabeta.

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



- 
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Pengertian Populasi dan Sampel). Bandung: Alfabeta.
- Vaughan, Amir, F. S., & Agus, P. (2008). Digital Multimedia: Animasi, Saund Editing & Video Edidting. Andi, 104.