



Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD Gmim I Kakaskasen

Isabela Maranatha Gosal^{1*}

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia, Email: gosalnatha@gmail.com

Deitje A. Katuuk²

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia, Email: deitjekatuuk@unima.ac.id

Widdy H.F Rorimpandey³

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia, Email: widdyrorimpandey@unima.ac.id

Abstrack. This study aimed to develop audio-visual media on the topic of changes in the states of matter for third-grade students at SD GMIM 1 Kakaskasen and to determine the validity, practicality, and feasibility of its use in IPAS learning. This research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of the define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects were 20 third-grade students of SD GMIM 1 Kakaskasen. Data collection techniques included observation, interviews, validation sheets, teacher and student response questionnaires, and students' comprehension tests in the form of pre-tests and post-tests. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results showed that the developed audio-visual media achieved a very high level in the "very feasible" category. The material expert validation reached 98.4%, media expert validation 96.9%, and learning practitioner validation 95.3%, with an overall average of 96.9%, which falls into the very feasible category. In terms of practicality, the teacher response reached 95.3% and the student response reached 89%, with an average of 92%, categorized as very practical. The N-gain calculation result of 0.63 was classified in the moderate category. Based on these findings, it can be concluded that the developed audio-visual media on the topic of changes in the states of matter is considered very feasible, very practical, and suitable for use in IPAS learning for third-grade students at SD GMIM 1 Kakaskasen.

Kata Kunci: audio-visual media, changes in the states of matter, students' understanding of the material, elementary school.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes pemahaman siswa terhadap materi berupa pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang

dikembangkan memperoleh tingkat tinggi pada kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mencapai 98,4%, ahli media 96,9%, dan praktisi pembelajaran 95,3%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,9% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dari aspek kepraktisan, respons guru mencapai 95,3% dan respons siswa 89%, dengan rata-rata 92% yang tergolong sangat praktis. Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,63 berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual pada materi perubahan wujud benda yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS bagi siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen.

Keywords: media audio visual, perubahan wujud benda, pemahaman siswa terhadap materi, sekolah dasar.

Article History

Submitted: 19th January 2026

Accepted: 20th April 2026

Published: 30th April 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kurikulum terus mengalami pembaruan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Salah satu pembaruan tersebut adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu pembaruan yang dilakukan adalah penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum ini juga menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik didorong untuk aktif, kreatif, serta mampu membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Keberhasilan implementasi kurikulum juga ditentukan oleh pengelolaan yang baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang didukung oleh pemanfaatan sumber daya secara optimal (D.A Katuuk 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Materi dalam pembelajaran IPAS, seperti perubahan wujud benda, tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga membutuhkan pemahaman yang konkret agar peserta didik dapat mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Rorimpandey (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual sangat krusial dalam kegiatan belajar. Hal ini berfungsi untuk mendorong siswa agar lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual yang menggabungkan unsur gambar dan suara sehingga mampu menyajikan materi secara lebih nyata dan mudah dipahami (Batubara & Ariani, 2016). Menurut Firgi Jeremia Toar, Zoya F. Sumampow, dan Fonny Katili, penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, masih terdapat sekolah yang penggunaan media pembelajarannya belum optimal, di mana guru cenderung menggunakan media yang terbatas dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD GMIM I Kakaskasen, ditemukan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran, namun pemanfaatannya belum optimal dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Media yang digunakan cenderung monoton, didominasi oleh teks, serta kurang variatif secara visual sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang hanya berbasis teks dan bersifat monoton membuat materi menjadi kaku dan membosankan. Variasi unsur visual seperti gambar, grafik, atau video sangat dibutuhkan karena manusia menyerap sekitar 80% informasi melalui indra penglihatan. Apabila media kurang memiliki unsur visual, maka daya tangkap dan minat belajar siswa akan menurun drastis. Senada dengan hal tersebut, Hamalik (2019) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi utama sebagai penarik perhatian; jika media yang digunakan seragam dan hanya berisi tulisan,

maka media tersebut tidak mampu merangsang indra penglihatan secara optimal, sehingga perhatian siswa mudah teralihkan dan mereka tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa yang cenderung rendah. Siswa terlihat kurang antusias, cepat merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa belum mampu menjawab maupun mengemukakan pendapatnya secara aktif. Menurut Sinaulan, Nova Lisyee., Sengkey, Marssel Michael., Wulus, Jeremy., Paat, Arther., & Ngodu, Saputra. (2026), motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan akademik, di mana motivasi intrinsik yakni dorongan belajar yang berasal dari dalam diri individu karena minat, rasa ingin tahu, atau kepuasan pribadi terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Individu dengan motivasi intrinsik yang tinggi cenderung memiliki keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran, menggunakan strategi belajar yang lebih efektif, serta memperoleh prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan mereka yang memiliki motivasi rendah atau lebih bergantung pada dorongan eksternal. Oleh karena itu, rendahnya motivasi yang terjadi pada siswa menjadi salah satu penyebab utama pembelajaran tidak berjalan efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai dengan baik.

Permasalahan tersebut semakin terlihat pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda. Materi ini memerlukan pemahaman konsep yang baik, kemampuan visualisasi, serta keterampilan berpikir logis. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara konkret, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis animasi yang dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD GMIM I Kakaskasen terletak pada penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, kurang variatif, dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan serta karakteristik siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat, motivasi, serta kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda yang memerlukan visualisasi yang jelas dan konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual jenis animasi pada materi perubahan wujud benda dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD GMIM 1 KAKASKASEN.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media audio visual pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Metode R&D mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2003), yang telah dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*). Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SD GMIM 1 Kakaskasen Kecamatan Tomohon Utara. Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud benda dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih variatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, validasi dan angket, serta tes (pre-test dan post-tes). Instrumen penilaian menggunakan empat kategori skor, yaitu skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (cukup), dan skor 1 (kurang). Skor yang diberikan validator pada setiap indikator dijumlahkan, kemudian dibandingkan dengan skor maksimum dan dikalikan 100% untuk

memperoleh persentase tingkat kelayakan media. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (2019)

Sedangkan hasil tes dianalisis dengan menggunakan rumus Menurut Sugiyono (2019), perbandingan data secara deskriptif dapat digunakan untuk melihat perubahan atau peningkatan hasil belajar tanpa harus menggunakan uji statistik inferensial. Selain itu, untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa secara lebih spesifik, digunakan perhitungan N-gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = (\text{Post-test} - \text{Pre-test}) / (100 - \text{Pre-test})$$

Kriteria interpretasi N-gain adalah sebagai berikut:

$$g \geq 0,70 = \text{tinggi}$$

$$0,30 \leq g < 0,70 = \text{sedang}$$

$$g < 0,30 = \text{rendah}$$

Hasil perhitungan N-gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tahapan pengembangan model 4D yang meliputi define, design, develop, dan disseminate. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen dengan jumlah subjek sebanyak 20 siswa. Produk yang dikembangkan berupa media audio visual berbentuk video pembelajaran pada materi perubahan wujud benda dalam mata pelajaran IPAS. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda melalui tampilan gambar bergerak, animasi, narasi suara, teks, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahap define, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media

seederhana berupa buku dan gambar, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Guru kelas juga menyampaikan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak, warna menarik, dan suara yang jelas. Selain itu, materi perubahan wujud benda memerlukan visualisasi agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami lebih mudah oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media audio visual berbentuk video animasi sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pada tahap design, peneliti menyusun rancangan media berupa storyboard, naskah video, materi pembelajaran, ilustrasi gambar, narasi suara, serta instrumen penelitian. Media yang dikembangkan memiliki durasi 6 menit 40 detik dan disusun secara sistematis mulai dari pembuka, penjelasan materi inti, contoh perubahan wujud benda, penegasan materi, hingga penutup. Materi yang disajikan meliputi pengertian perubahan wujud benda serta jenis-jenis perubahan wujud benda yaitu mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

Pada tahap develop, rancangan media mulai direalisasikan menjadi produk nyata berupa video pembelajaran. Media audio visual yang dihasilkan memadukan unsur gambar, animasi, teks, narasi, dan audio pendukung agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan awal video dirancang dengan suasana yang menarik melalui tokoh animasi dan objek pendukung seperti es batu, panci beruap, dan gelas berisi air untuk membangun perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, video menyajikan penjelasan konsep perubahan wujud benda secara bertahap dan sederhana sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan baik.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,4% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, benar secara konsep, sistematis, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96,9% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas

visual dan audio yang baik, tampilan menarik, penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa, serta mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selanjutnya, hasil validasi praktisi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, membantu penyampaian materi, dan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran validator. Revisi yang dilakukan meliputi memperbesar ukuran teks agar lebih mudah dibaca siswa, menyederhanakan beberapa kalimat narasi agar lebih singkat dan jelas, menambahkan contoh-contoh yang lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memperbaiki sinkronisasi antara audio dan tampilan gambar. Setelah dilakukan revisi, media audio visual menjadi lebih baik dari segi tampilan, isi materi, dan keterbacaan sehingga semakin layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen, diperoleh hasil bahwa media audio visual yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil respons guru, media memperoleh persentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat praktis. Guru menyampaikan bahwa media membantu menjelaskan konsep perubahan wujud benda dengan lebih mudah, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menilai bahwa media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya sebagai alternatif sumber belajar di kelas.

Sementara itu, hasil respons siswa menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik untuk dilihat, warna dan gambar terlihat jelas, materi mudah dipahami, serta penyajian materi tersusun dengan baik. Selain itu, siswa merasa lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media menampilkan animasi, suara narasi, dan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan

mereka. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda melalui video pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan penjelasan biasa dari buku.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Ketika video diputar, siswa memperhatikan tampilan media dengan serius dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Beberapa siswa terlihat mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik setelah melihat contoh-contoh perubahan wujud benda dalam video. Siswa juga lebih percaya diri ketika diminta menjelaskan kembali jenis-jenis perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun. Selain itu, siswa tampak lebih mudah mengingat materi karena penjelasan disertai gambar bergerak dan contoh nyata yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, peneliti memberikan pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah penggunaan media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 60,5, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,5. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Sebagian besar siswa yang sebelumnya masih kesulitan membedakan jenis-jenis perubahan wujud benda menjadi lebih memahami konsep setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual.

Berdasarkan hasil persentase pemahaman siswa, diketahui bahwa sebanyak 17 siswa atau 85% telah memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi perubahan wujud benda, sedangkan 3 siswa atau 15% masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual. Peningkatan pemahaman siswa juga dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain dan diperoleh nilai sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan cukup efektif

dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

Pada tahap disseminate, media audio visual yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan kemudian diperkenalkan kepada guru kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen sebagai alternatif media pembelajaran IPAS. Peneliti juga menyerahkan media yang telah dikembangkan kepada pihak sekolah agar dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tidak hanya digunakan pada saat penelitian, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media dilakukan melalui model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap define ditemukan bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan media yang mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Selama ini siswa cenderung kurang fokus dan kurang tertarik ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Oleh karena itu, pengembangan media audio visual menjadi solusi yang tepat untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

Pada tahap design, media dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual dan suara yang menarik. Media yang dikembangkan berbentuk video pembelajaran yang memuat pembukaan, penyampaian tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh-contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, penegasan materi, serta penutup. Penyajian materi yang runtut dan menarik membuat siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Manshur dan Ramdlani (2020) serta Karlina (2017) yang menyatakan bahwa media audio visual merupakan perpaduan unsur suara dan gambar yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pada tahap develop, media audio visual yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98,4%, validasi ahli media sebesar 96,9%, dan validasi praktisi pembelajaran sebesar 95,3%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 96,9% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dari segi isi materi, bahasa, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media yang valid menunjukkan bahwa produk dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa secara optimal.

Selain memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, media audio visual juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil respons guru yang memperoleh persentase sebesar 95,3% dan respons siswa sebesar 89% dengan rata-rata keseluruhan 92%. Guru memberikan respons positif karena media mudah digunakan, membantu menjelaskan materi, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif memperhatikan materi, lebih berani bertanya, serta lebih mudah memahami contoh-contoh perubahan wujud benda yang ditampilkan dalam video. Respon positif siswa menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Dari segi pemahaman siswa, penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 60,5 pada pre-test menjadi 85,5 pada post-test. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 85%, yaitu sebanyak 17 dari 20 siswa telah mencapai nilai minimum yang ditetapkan. Hasil N-gain sebesar 0,63 juga menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa berada pada kategori sedang menuju tinggi. Peningkatan tersebut terjadi karena media audio visual membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda secara konkret melalui gambar bergerak, suara, dan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat langsung proses perubahan wujud benda sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media audio visual yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda pada siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen. Keberhasilan media terlihat dari tingginya hasil validasi para ahli, respon positif guru dan siswa, serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi. Setelah dinyatakan layak dan praktis, media pembelajaran ini kemudian disebarluaskan kepada guru kelas III sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Meskipun demikian, media audio visual yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Materi yang dikembangkan masih terbatas pada pokok bahasan perubahan wujud benda dan uji coba hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 20 siswa sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk penggunaan dalam skala yang lebih luas. Selain itu, penggunaan media audio visual memerlukan perangkat pendukung seperti laptop, LCD, dan speaker agar penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, pendapat Firgi Jeremia Toar, Zoya F. Sumampow, dan Fonny Katili menyatakan bahwa pemilihan model maupun media pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan, terbukti mampu

membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, serta berdampak positif terhadap hasil yang dicapai siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan ini semakin memperkuat bahwa penggunaan media video berpengaruh besar terhadap efektivitas belajar siswa.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Hetty J. Tumurang, Juliana M. Sumilat, dan Verent L. S. Pulisir (2022), video pembelajaran yang baik juga membuat siswa dapat mendengar, melihat, dan menemukan sendiri materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan hal itu, penelitian Tempay, T. J. K., Rorimpandey, W. H., & Liando, M. A. (2024) yang menyatakan juga bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara kelompok siswa yang menggunakan media video dan kelompok yang tidak menggunakan media video pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tombato.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan melalui model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate telah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Pada tahap define ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, pada tahap design dirancang media berupa video pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap develop, media direalisasikan, divalidasi, direvisi, dan diuji coba hingga memperoleh hasil yang sangat baik. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas di SD GMIM 1 Kakaskasen sebagai bentuk penerapan produk akhir. Hasil validasi menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 98,4%, ahli media sebesar 96,9%, dan praktisi pembelajaran sebesar 95,3%, dengan rata-rata keseluruhan 96,9%. Selain itu, media juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru sebesar 95,3% dan respons siswa sebesar 89%

dengan rata-rata keseluruhan 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dari segi pemahaman siswa, penggunaan media audio visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 60,5 menjadi 85,5 pada post-test. Tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 85%, yaitu 17 dari 20 siswa telah mencapai nilai minimum yang ditetapkan. Hasil N-gain sebesar 0,63 juga menunjukkan bahwa media memberikan peningkatan pemahaman siswa pada kategori sedang. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD GMIM 1 Kakaskasen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2018). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2019). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen: Revisi taksonomi pendidikan Bloom* (Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sinaulan, N. L., Sengkey, M. M., Wulus, J., Paat, A., & Ngodu, S. (2026). Hubungan Antara Motivasi Intrinsik Dan Prestasi Akademik: Tinjauan Pustaka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(1. A), 36-42. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12266>
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmaja, B. (2019). *Karakteristik Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Tumurang, H. J., Sumilat, J. M., & Pulisir, V. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar materi geometri bangun datar kelas IV. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(2), 344-

353.

<https://mail.jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/789>

Toar, F. J., Sumampow, Z. F., & Katili, F. (2026). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ampreng Kecamatan Langowan Barat*. *Indo Green Journal*, 4(2), 47-52.

<https://idngreen.com/index.php/green/article/view/183>

Atminingsih, R., & Hujair, A. H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual*. Surabaya: Pustaka Ilmu.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Gava Media.

Dewi, P., Putra, A., & Ganing, N. (2017). *Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Interaktif*. Malang: Inovasi Edukasi.

Tempay, T. J. K., Rorimpandey, W. H., & Liando, M. A. (2024). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Kristen 3 Bangunan Wuwuk*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 852-860.

<http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9362>

Ernanida, R., & Yusra, K. (2019). *Media Audio Visual dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Sains*.

Hadaming, R., & Wahyudi, T. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Proses Belajar Mengajar*. Pustaka Ilmu.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Jakarta: BSNP.

E. Mulyasa. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran. Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Suharsimi Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana, & Ahmad Rivai. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hamdani. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jihad, A., & Haris, A. (2018). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching* (8th Edition). Pearson.
- Kadarwati, S., & Malawi, H. (2017). *Model Pembelajaran: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Karlina, N. (2017). *Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Kemendikbud. (2022). *Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Manshur, A., & Ramdlani, A. (2020). *Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (Third Edition). Cambridge University Press.
- Mokorowu, N. T., Katuuk, D. A., Tarusu, D. T., & Pangkey, R. D. (2023). *Implementasi pendidikan karakter profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka di sdn 1 tombatu*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1544-1558.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/download/7314/4010>
- Nugraheni, N. (2017). *Peranan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran*. Pustaka Edukasi.
- Nur Kumala, F. (2016). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Metode Pembelajarannya*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- OECD. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/1209166a-en>

- Parta, I. (2022). *Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Purwono, H., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *Penggunaan Media dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Sianturi, A. (2021). *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pengembangan Kompetensi Siswa*. Medan: Penerbit Andalas.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2019). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sumarno, D. (2020). *Langkah-langkah Implementasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Tandayu, M. P., Rorimpandey, W. H., & Mongdong, R. J. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD GMIM 1 Tombatu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(3), 1029-1041. <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8990>
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. ASCD.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Utami, R., Koeswati, S., & Giarti, L. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa*. Malang: Litera Edu.
- Wahyudi, R. (2020). *Metode Research and Development dalam Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Windasari, A., & Sofyan, R. (2018). *Implementasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan