**JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR DAN KARAKTER**
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 32- 36
*Research & Learning in Education*
E-ISSN : 2809-4158

# PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO–VISUAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SDN 02 PASAR BARU PESISIR SELATAN

**Khairul Ikhwan[1]✉, Cici Kamala Dola[2]**
**Universitas Adzkia[1,2]**
k.ikhwan@adzkia.ac.id[2]✉

**Abstrak**
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada tematik terpadu tema 3 subtema 2. Latar belakang penelitian ini adalah media yang digunakan di sekolah belum menerapkan model pembelajaran, hanya memuat materi dan soal tanpa ilustrasi yang memadai, tampilan warna kurang menarik, serta menggunakan bahan kertas koran yang mudah rusak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R\&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi sangat baik dari para ahli, yaitu: desain (93,75%), materi (90%), bahasa (83,25%), dan RPP (87,5%). Media berbasis PBL ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Penerapan model PBL dalam media mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta menumbuhkan minat belajar mereka melalui proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan
.**Kata Kunci:** Media, Problem Based Learning, Tematik Terpadu, Validitas.

**Abstract**
*This study aims to develop and validate instructional media based on the Problem-Based Learning (PBL) model for integrated thematic learning, theme 3, sub-theme 2. The background of the study is that the media used in schools has not yet implemented a learning model, only presenting content and assignments without adequate illustrations, with unappealing visuals and printed on easily torn newspaper paper. This research is a type of Research and Development (R\&D) using the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results show that the developed media received highly valid scores from experts: design (93.75%), content (90%), language (83.25%), and lesson plan (87.5%). The PBL-based media is declared highly valid and suitable for use. The implementation of the PBL model in the media stimulates students' creative thinking skills and fosters their learning interest through a more active, contextual, and engaging learning process*
.***Keyword:*** *Media, Problem Based Learning, Integrated Thematic, Validity*

Copyright (c) 2024 Khairul Ikhwan, Cici Kamala Dola
✉ Corresponding author : k.ikhwan@adzkia.ac.id
Received:2 januari 2024, Accepted:30 Januari 2024, Published: 2 Februari 2024

Doi: 10.59701/pdk.v6i1.230

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Menurut Majid (2014:85) mengatakan bahwa "pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni *jasob* tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan *fogarty* pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik"(Ahmadi, 2017:90)".

Trianto (2017:07) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu dapat dikemas dengan tema atau topik tentang suatu wacana yang dibahas dari berbagai sudut pandang atau disiplin keilmuan yang mudah dipahami dan dikenal peserta didik. Dalam pembelajaran terpadu, suatu konsep atau tema dibahas dari berbagai aspek bidang kajian. Pembahasan tema juga dimungkinkan hanya dari aspek makhluk hidup dan proses kehidupan dan energy dan perubahannya. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang saling berhubungan dalam satu sama lain, yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kopetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok secara aktif menggali dan menemukan konsep dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan pembelajaran dikelas, perlu adanya kesesuaian media terhadap pembelajaran agar dapat membantu pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran sebagai salah satu untuk pemahaman hasil belajar siswa. Dalam mengajar guru kurangnya memahami konsep pembelajaran, dengan mengajar guru hanya menampilkan gambar dipapan tulis, dan menyuruh siswa tersebut untuk mencari pemahamannya tentang gambar yang tertera dipapan tulis. Sehingga siswa cenderung menerka tanpa memahami bagaimana proses pertumbuhan dan cara hewan tersebut berkembang. Hal ini menyebabkan kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di Sekolah Dasar pada hari Senin tanggal 13-14-15 2020. Menurut Apriani cayang selaku kepala sekolah SD Negeri 02 Pasar Baru, media pembelajaran yang ada di SD tempat beliau mengajar hanya berupa papan tulis (*whiteboard*), CD / DVD interaktif. Pada saat memasuki jam pembelajaran kebanyakan guru mengeluh dengan susahnya menemukan media yang cocok untuk materi daur hidup hewan pada kelas IV, siswa juga cenderung susah untuk membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Pada saat penulis ingin bertanya kepada guru tentang bagaimana media yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran berbentuk media berbasis *PBL* dibandingkan dengan konvesional, guru lebih memilih untuk menggunakan media konvesional alasannya karena, media konvesional lebih mengaktifkan guru ketimbang siswa, sementara media *PBL* lebih mengaktifkan siswa dibandingkan guru.

Salah satu media yang dapat memberikan daya tarik dan pemicu minat belajar yaitu media audio-visual, dapat menambah daya tahan ingatan peserta didik tentang objek belajar yang akan dipelajari oleh peserta didik nantinya. (Sanaky, 2013:124) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan suatu gambar bergerak seperti animasi atau film dengan adanya suara. Namun demikian banyak guru yang belum menghadirkan pembelajaran yang menampilkan materi daur hidup hewan dengan menggunakan media audio-visual berupa video.

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran akan dapat lebih optimal penyajian pembelajaran. jenis media audio visual penampilan medianya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk audio-visual. Selain

Doi: 10.59701/pdk.v6i1.230

itu fungsi media audi-visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang dapat dicerna dan diingat.

## METODOLOGI

Penelitian pengembangan media berbentuk audio-visual berbasis PBL menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif khususnya pada tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku, Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 dalam tematik terpadu. Pengembangan media berbentuk audio-visual ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan oleh Sugiono (2017). Model 4-D terdiri dari empat tahap yaitu pendefenisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), dan tahap penyebaran (Dessemination).

Berdasarkan analisis tersebut, terlihat bahwa diperlukan peengembangan media kreatif yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Demikian juga dalam menggunakan media audio-visual hendaknya lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat terjadinya proses pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan diatas penggunaan media berbentuk audio-visual akan sangat tepat bila diajarkan dikelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penialaian uji validitas produk untuk media dilakukan kepada ahli bidang media. Hasil validasi media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Penilaian Produk oleh Validator Ahli Desain**

| Aspek Yang dinilai | Skor yang diperoleh dari validator | Skor Nilai | Nilai Rata-rata | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| **Desain** | 48 | 93,75% | 3,87 | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 10, media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Dengan persentase 93,75 %, artinya media pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli *Design* dengan beberapa perbaikan yang harus diperbaiki. Dalam tahap ini peneliti melakukan validasi sebanyak tiga kali dengan catatan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli *Design*. Hal ini menjadikan media Audi-Visual dapat menampilkan materi pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dengan memahami materi daur hidup kupu-kupu tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 & 3.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Penialaian uji validitas produk untuk ahli Materi dilakukan kepada ahli bidang materi. Validator Materi pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual ini adalah Guru kelas IV SDIT 1 ADZKIA PADANG yaitu ibu Andriani S.P Hasil validasi media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Penilaian Produk oleh Validator Ahli Desain**

| Aspek Yang dinilai | Skor Yang diperoleh dari validator | Skor Nilai | Rata-rata Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| **Materi** | 40 | 90% | 3,80 | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil *review* atau validasi ahli materi pembelajaran media pembelajaran berbentuk Audio-Visual termasuk kategori layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu. Dengan persentase 90,%, artinya media pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli materi dan tidak perlu ada revisi dikarenakan materi pembelajaran yang akan dipindahkan ke Audio-Visual.

Doi: 10.59701/pdk.v6i1.230

**2. Hasil Validasi Ahli RPP**

Pada kegiatan ini, ahli diminta untuk menilai rpp pembelajaran yang sudah dibuat. Validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap rpp yang telah dirancang. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran validator dilakukan revisi terhadap rpp. Validator ahli rpp pada media pembelajaran berbentuk daur hidup kupu-kupu SDIT 1 ADZKIA PADANG Andriani, S.P. Penialaian uji validitas produk untuk media dilakukan kepada ahli bidang rpp. Hasil validasi media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Penilaian Produk oleh Validator Ahli RPP**

| Aspek Yang dinilai | Skor Yang diperoleh dari validator | Skor Nilai | Rata-rata Nilai | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| **RPP** | 70 | 87,5% | 3,70 | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 12 dan 13, rpp pembelajaran Berbentuk Audio-Visual layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Dengan persentase 87,5 %, artinya media pembelajaran ini masuk kategori "Sangat Valid" menurut ahli rpp dengan beberapa perbaikan yang harus diperbaiki. dalam tahap ini peneliti melakukan validasi sebanyak satu kali dengan catatan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli *rpp*. Hal ini menjadikan media Audi-Visual dapat menampilkan materi pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dengan memahami.

## KESIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu dikelas 4 Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Disekitar Rumahku Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 Sekolah Dasar Semester 2. Berdasarkan pengembangan hasil uji validitas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

### Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan pada penelitian ini valid dari segi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hal ini sesuai dengan hasil validator menunjukkan bahwa media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan untuk semester 2. Validasi media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual dilakukan berdasarkan 3 penilaian yaitu ahli *Design* diperoleh rata-rata 3,87 dengan kriteria sangat valid, penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 3.80 dengan kriteria sangat valid, penilaian ahli rpp 3.70 diperoleh rata-rata penilaian ahli Bahasa media Audio-Visual diperoleh skor 3.66 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa revisi berkaitan dengan hal tersebut. Sehingga pada akhirnya didapatkan penyajian media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang sangat valid.

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang telah dikembangkan menyajikan isi yang berkaitan dengan tema, materi, dan tingkat perkembangan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penyajian materi telah sesuai dengan tema 3 yang dirumuskan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar.

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual juga telah sesuai dengan materi Tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku) Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 di kelas IV Sekolah Dasar. Berbagai penyajian materi yang terdapat pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual memudahkan peserta didik memahami konsep materi dengan menyenangkan. Penyajian materi pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tema yang dipilih. Selain itu, penyajian pertanyaan dimasukkan pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual memberikan interaksi yang baik kepada peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dengan video.

Kemudian media pembelajaran berbentuk Audio-Visual didesain dengan warna dan gambar yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang

dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku) Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 dikelas IV Sekolah Dasar.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasihh saya kepada kepala sekolah dan majelis guru atas bantuannya dalam memperoleh dan mengumpulkan data penelitian. Semoga Kerjasama ini berlanjut untuk penelitian selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ain. Karisma. 2019. Pengembangan Media Audio-Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan. Vol 3 (3) pp.216-222

Arsyad. 2007. Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual tentang Pembuatan koloid. Jurnal Ilmiah Didaktika Vol 15 No. 2 Hal. 156-178. Tersedia Pada: https://jurnal.lar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/578481

Arifin. 2010. Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam .Vol1,No 1

Hamalik. Arsyad. Dwiasmoro. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Daur Hidup Hewan Berbasis Metode Montessori. Yogjakarta. Universitas Sanata Dharma. Hlm.19-30

Hanafiah Nanang dan Cucu Suhana.2010.Konsep Strategi Pembelajaran.Bandung : Refika Aditama

Harmawan. Herlina (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis SETS Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah. Jurnal: Indonesia Journal Of Science and Education, 1(1),17-29

Joni TR. Trianto. 2017. Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi Aksara

James Popham (Eva L. Baker) 2005. Konsep Strategi Pembelajaran.Bandung : Refika Aditama

Jacobsen. 2009. Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD. Yogjakarta: Diandra Creative

Kusuma, 2011. Model Pembelajaran di Sekolah.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Majid. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ngalimun, Muhammad Fauzani. 2017. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogjakarta: Aswaja Pressindo

Rusman, Tri Arum, Mudzanatun, dan Damayati, Aries Tika. 2017. Pengembangan keterampilan Pemecahan Masalah (PBL) Sebagai Kreatifitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. Sholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 7(3), 214-225

Remini. 2010. Pembelajaran Tematik Terpadu. Yogjakarta: Gaya Media

Sanaki. 2011. Media Pembelajaran SD. Bandung: Upi Press

Suprijanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Volume Kubus dan Balok Siswa Kelas IV SDN Krecek 1 Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Simki-pedagogia Vol.01 No.07 Hal.1-9, Tersedia Pada: http//simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017

Sukandi. Trianto. 2017. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono. Prof. 2017. Metode Penelitian. Bandung: Hak Cipta

Sukmadinata. 2011. Pengembangan Media Audio-Visula Model PBL dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah di SD (Fransina Thresiana Nomleni, Thedora. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol.8 No.3, September 2018:219-230

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2017. Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi aksara

Sugiono 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.