

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI BERBASIS PEMECAHAN MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Siti Kholifah¹, Ina Agustin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: kholip230202@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* dengan lima tahap yakni analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni wawancara, observasi, kuesioner serta tes. Hasil validasi audio visual animasi berbasis pemecahan masalah divalidasi oleh ahli media memperoleh skor 96%, ahli materi memperoleh skor 94% , dan ahli bahasa memperoleh skor 84% . Hasil angket respon guru mendapatkan nilai 82,60%, Hasil angket respons siswa mendapatkan nilai 93% serta tes siswa meningkat dengan skor rata-rata *N-Gain* 0,76 dalam kriteria tinggi. Lembar validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respons guru dan siswa terhadap angket,serta lembar tes siswa menyatakan bahwa media audio visual animasi yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis, dan afektif digunakan.

Kata kunci: Audio Visual; Animasi; Pemecahan Masalah; *ADDIE*; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Setiap negara sangat bergantung pada pendidikan untuk membangun sumber daya manusianya. Peran guru sebagai pelaksana pembelajaran sangat penting bagi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Menurut Asrohan *dalam* Faudy et al. (2017), kata “belajar,” yang berarti “perubahan pada diri individu” merupakan pakar kata dari istilah “pembelajaran”. menurut (Kalisom, 2021), pembelajaran adalah interaksi yang terjadi dilingkungan belajar antara siswa, guru dan sumber belajar.

Salah satu pembelajaran yang utama adalah matematika, siswa sering memandang matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat sulit karena konsepnya yang abstrak. Hal ini terlihat di kelas IV UPT SDN Dermawuharjo, dimana siswa kesulitan dalam memahami materi pengukuran volume dan memecahkan masalah. Jika tidak ditangani, kesulitan ini dapat menyebabkan siswa semakin takut pada matematika dan akan mengakibatkan hasil belajar yang buruk selain permasalahan tersebut juga ada permasalahan yang lain, yaitu keterbatasan alat dan media pembelajaran oleh guru. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif serta efektif penting untuk meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Sapriyah et al. (2019) *National Education Association (NEA)* menyatakan media sebagai bentuk komunikasi cetak dan audiovisual beserta perangkatnya.

Menurut Lestari (2022), hamdani berpendapat bahwa media melihat-mendengar atau media audio visual merupakan gabungan antara konten visual dan audio. Pendapat ini sejalan dengan (Azzuhri dan Nugrawiyati, 2018) yang menyatakan bahwa guru mengaplikasikan media audio visual untuk penyampaian informasi kepada siswa agar dapat menyerap baik dengan indera pendengaran maupun penglihatan secara bersamaan. Kemampuan video saat mengilustrasikan materi sangat penting untuk membantu pendidik menyampaikan informasi dengan jelas. Media video ini sering dikaitkan dengan animasi. Media animasi, menurut Apriansyah (2020) adalah tampilan benda atau gambar bergerak yang berubah posisinya seiring waktu untuk memberikan kesan bergerak. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan gambar dan video animasi yang relevan. Hal tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang mana dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. sehingga, pendidik memerlukan pembelajaran menarik yang terhubung dengan permasalahan dunia nyata dan pengalaman siswa.

Menurut branca *dalam* Sari dkk. (2018), keterampilan pemecahan masalah merupakan landasan matematika. Polya *dalam* Jainuri (2015) mengartikan pemecahan masalah sebagai pencarian solusi terhadap suatu masalah. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran melalui pendekatan ini, yang mengarah pada penyelidikan pemikiran yang lebih mendalam. Pengetahuan, sikap, dan kemampuan akan berubah akibat aktivitas individu. Modifikasi tersebut merupakan hasil proses pembelajaran yang disebut juga dengan hasil belajar. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar merupakan evaluasi terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa serta perubahan perilaku setelah proses pembelajaran selesai.

Model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media audiovisual terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jannah et al. (2020) berjudul “Efektivitas model PBL yang didukung media audiovisual terhadap hasil pembelajaran topik keindahan keberagaman di negaraku”. Penulis tertarik untuk membuat media yang berpusat pada ”pengembangan media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD” berdasarkan temuan tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang akan penulis manfaatkan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menciptakan produk baru, menguji keampuhan produk yang sudah ada, dan membuat desain baru untuk produk yang sudah ada. Menurut Borg & Gall dalam Hamzah (2019), penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk atau yang sudah ada, serta untuk menemukan solusi terhadap masalah. Penelitian memerlukan model pengembangan sebagai acuan dalam menciptakan produk. Model *ADDIE* adalah model yang dipergunakan dalam penelitian ini. Menurut Sumiati dan Nafitupulu (2022) terdiri dari lima tahapan yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis, peneliti mengelompokkan data-data terkait masalah yang ada di kelas 4 UPT SDN Dermawuharjo. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan 1). kesulitan siswa dalam memecahkan masalah, 2) siswa memiliki kesulitan pada bab pengukuran volume, 3). keterbatasan guru dalam menggunakan metode dan media serta 4). hasil belajar yang tidak memuaskan. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti bermaksud untuk membuat media audio visual animasi yang mampu memberikan pemahaman pada siswa mengenai konsep mengatasi permasalahan tersebut.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain melibatkan perancangan media pembelajaran secara sistematis. Peneliti mulai dengan membuat konsep video yang mencakup elemen-elemen penting seperti materi pembelajaran, alur cerita, dan instrumen penilaian. desain ini memastikan agar pengembangan produk memenuhi kebutuhan siswa dan efektif serta mendukung proses pembelajarannya

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti mengetahui desain produk yang dikembangkan saat ini. Produk akhir berupa kerangka konseptual media audio visual animasi yang disusun dan dikembangkan. Proses ini melibatkan pembuatan animasi, pengeditan video, serta pengintegrasian elemen multimedia yang mendukung pemahaman materi pengukuran volume

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan pengembangan produk yang dilakukan. Uji praktikalitas dilakukan melewati kuesioner guru (pendidik) dan 15 siswa/peserta didik kelas IV untuk mendapatkan umpan balik mengenai penggunaan media tersebut. Sementara itu, uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang dikerjakan oleh 15 siswa kelas IV setelah mereka menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Hasil dari kedua uji ini akan memberikan gambaran tentang sejauh mana media tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah Langkah akhir dimana pengembangan produk dinilai kembali. Validator yang berpengalaman akan menilai kelayakan media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah untuk digunakan dalam pembelajaran. Proses evaluasi ini memastikan produk yang dikembangkan tidak hanya menarik, namun harus efektif juga dalam meningkatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Peneliti menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Berikut adalah teknik-teknik tersebut:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Metode ini digunakan pada tahap awal pengumpulan informasi sebelum penelitian dilaksanakan, dengan subjek wawancara adalah guru kelas IV UPT SDN Dermawuharjo.
2. Observasi
Selain dengan wawancara, peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan di kelas 4. Observasi ini dilakukan di kelas IV UPT SDN Dermawuharjo
3. Kuisisioner
Data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran audio visual animasi berbasis pemecahan masalah dikumpulkan melalui penggunaan angket. Kuisisioner ini diberikan kepada tiga validator, yakni ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Selain itu juga melakukan penyebaran angket kepada wali kelas dan siswa kelas IV untuk menilai kepraktisan media.
4. Tes
Tes ini berisi soal soal yang harus dikerjakan subjek penelitian. Instrumen tes ini digunakan dalam memperoleh data keefektifan penggunaan media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas 4 UPT SDN Dermawuharjo.

Validator, guru, dan siswa kelas IV menjadi subjek uji dalam penelitian ini. Lembar penilaian berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi 3 validator (ahli media, ahli bahasa serta ahli materi), kuisisioner guru/wali kelas serta siswa, dan lembar tes siswa. Data penelitian terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Perolehan data akan dianalisis dan digunakan untuk merivisipengembangan media audio visual animasi, sehingga menghasilkan media yang layak berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan.

Analisis uji kevalidan media

Kriteria kevalidan dapat ditentukan dengan rumus berikut:

$$N = \frac{n}{p}$$

Keterangan:

P = Presentase skor

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Tahap akhir yang dilakukan yaitu membuat kesimpulan mengenai perhitungan hasil berdasar pada aspek tabel dibawah.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase(%)	Kriteria valid
80<P≤100	Sangat valid
60<P≤80	valid
40<P≤60	Cukup valid
20<P≤40	Kurang valid
0<P≤20	Tidak valid

Sumber: Agustina dalam Zainuri (2023)

Analisis uji kepraktisan media

Kriteria kepraktisan dapat ditentukan dengan rumus berikut :

$$N = \frac{n}{p}$$

Keterangan:

P = Presentase skor

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Tahap akhir yang dilakukan yaitu membuat kesimpulan mengenai perhitungan hasil berdasar pada aspek tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase(%)	Kriteria Praktis
80<P≤100	Sangat praktis
60<P≤80	praktis
40<P≤60	Cukup praktis
20<P≤40	Kurang praktis
0<P≤20	Tidak praktis

Sumber: Agustina dalam Zainuri (2023)

Analisis uji keefektifan media

Hasil dari perhitungan *N-Gain* yang telah diperoleh digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dari produk yang dianalisis menggunakan kriteria dibawah ini :

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - skor\ Pre\ test}{Skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Efektifitas

Nilai<G>	Kriteria
G≥0,7	Tinggi
0,7>G≥0,3	Cukup
G<0,3	Kurang

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

Tabel 4. Kriteria tingkat keafektifan

Presentase(%)	Interpretasi
<40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
≥ 76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan yaitu media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Dermawuharjo, merupakan metode yang digunakan untuk menyajikan hasil penelitian ini. Model *ADDIE* yang digunakan mempunyai lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

Tahap Analisis

Analisis Kebutuhan

Langkah ini penulis mewawancarai wali kelas 4 UPT SDN Dermawuharjo. Berikut hasil wawancaranya:

Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Hasil
1.	Acuan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang aktif, tidak hanya mengacu pada buku
2.	Sumber belajar yang digunakan berupa buku LKS matematika kelas 4, sehingga siswa membutuhkan sumber belajar yang lain untuk menunjang keberhasilan dalam belajarnya
3.	Siswa kesulitan dalam mata pelajaran matematika karena kurangnya media pembelajaran, khususnya pada materi pengukuran volume menggunakan satuan baku. sehingga, siswa membutuhkan media belajar yang cocok untuk materi pengukuran volume
4.	Guru sering memakai metode ceramah, sehingga siswa membutuhkan metode lain yang dapat menjadikan siswa aktif di dalam proses pembelajaran.

Analisis karakteristik Siswa

Dalam langkah ini mendapatkan hasil berikut :

Tabel 6. Hasil karakteristik siswa

No.	Hasil
1.	Siswa tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran yang dilakukan monoton dengan menggunakan buku pegangan siswa sebagai sumber materi
2.	Kurang aktifnya siswa saat proses belajar berlangsung

Analisis Kurikulum

Penerapan kurikulum pada pelajaran kelas 4 Sekolah Dasar adalah kurikulum merdeka. Salah satu mata pelajaran dari penerapan kurikulum merdeka adalah matematika materi pengukuran volume. Capaian pembelajaran yang ditetapkan untuk materi ini adalah agar peserta didik dapat mengukur dan memperkirakan luas serta volume menggunakan satuan baik baku maupun tidak baku, yang dinyatakan dalam bilangan cacah. Tujuan pembelajarannya adalah agar peserta didik dapat mengukur volume dengan satuan baku secara tepat dan dapat menuntaskan permasalahan mengenai pengukuran volume secara tepat.

Tahap Design

Hasil dari tahap perancangan atau desain diuraikan sebagai berikut.

Tabel 7. hasil tahap desain atau perancangan media audio visual animasi

No.	Tahapan	Aktivitas yang dilakukan	Hasil yang diperoleh
1.	Tahap desain	Penentuan media pembelajaran Merancang materi pembelajaran	Media yang ditentukan berupa media audio visual animasi a. Penulis mengumpulkan bahan ajar yang selaras dengan kurikulum merdeka yang digunakan di UPT SDN Dermawuharjo b. Selain informasi yang terdapat pada buku LKS matematika, perancangan bahan pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan daya tarik media audiovisual animasi untuk dipergunakan pada proses belajar mengajar.
		Menyusun media animasi desain audiovisual	Penyusunan desain audio visual animasi materi pengukuran volume meliputi : 1) pembukaan yang disampaikan oleh animasi guru. pembuatan karakter dan background di canva. 2) cara penyelesaian masalah dan penjelasan singkat mengenai satuan volume. 3) penyelesaian 3 permasalahan dan disertai pembahasan, 4) terdapat 10 soal evaluasi, 5) penutup. pembuatan video animasi di kinemaster dan untuk transisi dibuat di capcut.
		Menyusun instrument penilaian media audio visual animasi	Penyusunan instrument penilaian meliputi validasi media audio visual animasi untuk menilai Tingkat kevalidan media tersebut. Selain itu, kuisisioner guru dan siswa dipergunakan sebagai evaluasi tingkat kepraktisan/kewajaran media, sementara evaluasi hasil test siswa bertujuan sebagai pengukur tingkat keefektifan/kecukupan media audio visual animasi.

Tahap Pengembangan

Ahli Media

Berikut adalah skor yang diperoleh dari lembar penilaian validator:

Tabel 8. Hasil validitas ahli media

No.	Deskripsi penilaian	Skor
1.	Pengembangan media memudahkan guru	5
2.	Pengembangan media memudahkan siswa	4
3.	Pengembangan media memudahkan guru dalam mengajar	5
4.	Kesesuaian desain tampilan media audio visual animasi dengan karakteristik siswa	5
5.	Media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah merupakan media belajar yang menarik	5
6.	Keefektifan penggunaan media audio visual animasi	5
7.	Kesesuaian background media audio visual animasi	5
8.	Media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah mempermudah siswa saat pembelajaran bab pengukuran volume	5
9.	Media yang digunakan dapat mengubah cara penyajian informasi	5
10.	Kejelasan teks, bahasa, gambar dan audio	4
Total Skor		48
presentase		96%
Kategori		Sangat valid

Ahli Materi

Berikut adalah skor yang diperoleh dari lembar penilaian validator:

Tabel 9. Validitas ahli materi

No.	Deskripsi penilaian	Skor
1.	Relevansi isi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5
2.	Relevansi materi dengan (ATP)	4
3.	Relevansi media dengan isi	5
4.	Kesesuaian materi dengan sasaran pembelajaran	5
5.	Kegunaan media audio visual animasi dalam mendorong siswa untuk memecahkan masalah	4
6.	Struktur materi mudah dipahami	5
7.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah sesuai	4
8.	Materi dapat disampaikan secara menarik	5
9.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa	5
10.	Menghubungkan konsep materi dengan kehidupan sehari-hari	5
Total Skor		47
Presentase		94%
Kategori		Sangat Valid

Ahli Bahasa

Berikut adalah skor yang diperoleh dari lembar penilaian validator:

Tabel 10. Hasil validitas ahli bahasa

No.	Deskripsi penilaian	Skor
1.	Ketepatan tata bahasa/gramatika media audiovisual animasi sesuai perkembangan siswa	4
2.	Ejaan media audiovisual animasi sudah benar	4
3.	Kalimat baku digunakan dalam media audio visual animasi	4
4.	Media yang bersifat animasi memudahkan dalam memahami pesan	4
5.	Pada media audio visual animasi, bahasanya jelas, sederhana dan mudah dipahami	5
6.	Pertumbuhan kecerdasan peserta didik sesuai dengan pengembangan produk	5
7.	Pertumbuhan emosi peserta didik sesuai dengan pengembangan produk	4
8.	Bahasa yang digunakan media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah mudah dipahami oleh siswa	4
9.	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berbahasa siswa SD	4

10. Penggunaan bahasa setara oleh ejaan yang disempurnakan (EYD)	4
Total skor	42
presentase	84%
Kategori	Sangat Valid

Tahap Implementasi

Hasil uji kepraktisan

Hasil uji kepraktisan media audio visual animasi ini didapatkan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Adapun hasil angket respons guru adalah sebagai berikut :

Tabel 11. hasil respons guru

No.	Deskripsi Penskoran	Nilai
1.	Kemudahan menyampaikan materi dengan menggunakan media audio visual animasi	3
2.	Ketertarikan guru menggunakan audio visual animasi	4
3.	Ketertarikan siswa pada audio visual animasi	4
4.	Respon baik siswa pada produk yang dikembangkan	3
5.	Penggunaan media audio visual animasi menjadikan saya betah saat mengajar	3
6.	Penggunaan media audio visual animasi mudah mengontrol siswa	3
7.	Penggunaan produk mempermudah siswa saat memecahkan masalah	4
8.	Tampilan media audio visual animasi menarik motivasi siswa dalam belajar	3
9.	Penggunaan produk yang dikembangkan menjadikan siswa aktif pada saat proses belajar	3
10.	Produk yang dikembangkan mudah dioperasikan	3
11.	Penggunaan produk yang dikembangkan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	3
12.	Penggunaan produk yang dikembangkan lebih efisien	3
13.	Media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan hasil belajara siswa	4
Jumlah skor		43
presentase		82,60%
kriteria		Sangat Praktis

Hasil respons siswa dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 12. hasil respons siswa

No.	Nama Responden	Aspek Penskoran									Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	Arvian Audrye Alfahrizi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
2.	Caca Najwa Asyillah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3.	David Dwi Bastian	3	4	3	2	4	3	4	3	2	28
4.	Elysia Putri Valencia	4	4	3	3	3	4	2	4	3	26
5.	Eva Putri Maulina	4	4	4	3	4	1	4	3	4	31
6.	Iqbal	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35
7.	Latho Zanu Fakhibran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
8.	Luekman Hengki Perdiansyah	3	4	3	4	4	3	4	4	3	32
9.	Muhammad Kefin Nurmaulana	3	4	4	4	3	4	4	4	4	33
10.	Novitanurmala Sari Juniya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
11.	Nur Koyim	3	4	4	4	3	4	4	4	4	33
12.	Putri Tazkia Nonni Azzahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

13.	Revina Aulya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
14.	Siska Adelia Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
15.	Wildan Aprilyo	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34
Jumlah Total										503	
Presentase										93%	
Kriteria										Sangat Praktis	

Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan media audio visual animasi ini dievaluasi berdasarkan hasil tes siswa. Peneliti melaksanakan dua jenis test yaitu pre-test, dikerjakan sebelum penerapan media serta pos test, dikerjakan sesudahnya. Hasil dari kedua tes ini kemudian dianalisis menggunakan *N-Gain score* Adapun hasil dari perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 13. hasil test siswa

No.	Nama Peserta didik	Skor		<i>N-Gain Score</i>	Kategori
		Pre-test	Postest		
1	Arvian Audrye Alfahrizi	70	100	1	Tinggi
2	Caca Najwa Asyillah	70	100	1	Tinggi
3	David Dwi Bastian	40	80	0,67	Sedang
4	Elysia Putri Valencia	50	90	0,8	Tinggi
5	Eva Putri Maulina	40	80	0,67	Sedang
6	Iqbal	40	70	0,5	Sedang
7	Latho Zanu Fakhبران	30	70	0,57	Sedang
8	Luekman Hengki Perdiansyah	50	90	0,8	Tinggi
9	Muhammad Kefin Nurmaulana	30	80	0,71	Tinggi
10	Novitanurmala Sari Juniya	40	90	0,83	Tinggi
11	Nur Koyim	50	80	0,6	Sedang
12	Putri Tazkia Nonni Azzahra	70	100	1	Tinggi
13	Revina Aulya	30	80	0,71	Tinggi
14	Siska Adelia Putri	70	100	1	Tinggi
15	Wildan Aprilyo	30	70	0,57	Sedang
Rata- rata				0,76	Tinggi
Presentase				76,25%	Efektif

Tahap Evaluasi

Pada langkah evaluasi, peneliti melakukan penilaian dalam proses pembelajaran yang dilakukan saat penggunaan produk yang dikembangkan. sasaran evaluasi ini adalah untuk menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Jika sebelum atau sesudah belajar mengalami peningkatan hasil, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Setelah menyelesaikan semua tahapan sebelumnya, peneliti juga mulai menganalisis data kuantitatif yang telah dikumpulkan.

Audio visual animasi berbasis pemecahan masalah yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada bagian media. Kekurangannya belum ada petunjuk awal penggunaan media audio visual animasi. Saran validator ahli media untuk perbaikan audio visual animasi ini adalah dibuat langkah-langkah atau petunjuk awal penggunaan media audio visual animasi.

Produk yang dikembangkan peneliti juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada bagian materi. Kekurangannya terdapat tujuan pembelajaran yang tidak sesuai dengan unsur ABCD dan video awal belum menunjukkan pemecahan masalah. Saran dari validator ahli materi untuk perbaikan audio visual animasi ini adalah tujuan pembelajaran harus sesuai unsur ABCD dan mengedit kembali video awal yang menunjukan pemecahan masalah

KESIMPULAN

Dari proses pengembangan produk media audio-visual animasi berbasis pemecahan masalah di UPT SDN Dermawuharjo, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sangat valid, sangat praktis

dan afektif untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Validasi produk ini didukung oleh hasil evaluasi dari tiga ahli yakni ahli media memperoleh skor 96%, ahli bahasa memperoleh skor 84% serta ahli materi memperoleh skor 94%. kemudian, angket respon dari guru menunjukkan nilai 82,60%, sementara respon siswa mencapai 93%. Hasil tes siswa kelas IV juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai *N-Gain* sebanyak 0,76 dalam kriteria tinggi. Kesimpulan ini menyatakan bahwa media audio visual animasi berbasis pemecahan masalah afektif dipergunakan pada proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. F. (2017). Analisis Pembelajaran Aktif dengan Pendekatan Collaborative Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Di STAIN Kudus. *QUALITY*, 1(2).
- An, K. V. M. A. B., & Zainuri, A. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Devita, A., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1414-1418.
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Jainuri, M. (2014). Kemampuan Pemecahan Masalah. *Academia Edu*, 1-7.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan model pbl berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar tema indah nya keberagaman di negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342-350.
- Kalisom, S. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mulok Materi Upacara Adat Daerah Bima di SMAN 4 Kota Bima Kelas X IPS 4 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 190-208.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97-111.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sari, D. P., Putra, R. W. Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63-72.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Sumiati, S. N. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 95-101.