

Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Akbar¹, Muhammad Nizaar², Sukron Fujiaturrahman³, Haifaturrahmah⁴, Nursina Sari⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

muhamad2508akbar@gmail.com¹, nizar@ummat.ac.id², sukronfu27@gmail.com³,

haifaturrahmah@yahoo.com⁴, nursinasari1234@gmail.com⁵

Keywords:

Audio Visual Media;
Etnosains;
Interests.

Kata Kunci:

Media Audio Visual;
Etnosains;
Minat.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of ethnoscience-based audio-visual learning media on the learning interests of elementary school students. This type of research is Research and Development (R&D) research, ADDIE model (analysis, design, development, implementation & evaluation). The design of this study used one trial class (one group pre-test and post-test design), with the field trial sample being class IV B students at SDN 2 Sape, Bima Regency. The results of ethnoscience-based audio-visual media research showed effectiveness in the media through post-test and pre-test questionnaires with an average score on the post test of 63.48 and a pre-test of 39.52. Based on the calculation formula of the N-Gain test, it is obtained that for N-Gain the score obtains a value of 0.83 which belongs to the high category then multiplied by 68 percent which is included in the effective category.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis etnosains terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D), model ADDIE (*analysis, design, development, implementation & evaluation*). Desain penelitian ini menggunakan satu kelas uji coba (*one group pre-test and post-test design*), dengan sampel uji coba lapangannya adalah siswa kelas IV B di SDN 2 Sape, Kabupaten Bima. Adapun hasil dari penelitian media audio visual berbasis etnosains menunjukkan keefektifan pada media melalui angket *posttest* dan *pretest* dengan rata-rata nilai pada *posttest* 63,48 dan *pretest* 39,52. Berdasarkan rumus perhitungan uji N-Gain diperoleh bahwa Untuk N-Gain skor memperoleh nilai 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi kemudian dikalikan 68 persen yang termasuk dalam kategorik efektif.

Article History:

Received: 04-07-2022

Online : 20-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Karakter pembelajaran SD merupakan pembelajaran yang bersifat konkret. Pembelajaran bersifat konkret terjadi pada usia anak 7-11 tahun, pada tahapan ini siswa sekolah dasar mampu berpikir secara logis namun melalui benda-benda konkret. Menurut Marinda (2020) operasi konkret membuat anak bisa mengkoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pembelajaran bersifat konkret pada kegiatan pembelajaran umumnya dilaksanakan di sekolah dengan bantuan guru dan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pada tahapan operasional kongkret jika tanpa objek

fisik dihadapan siswa, siswa masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Haifaturrahmah, Hidayatullah, Maryani, et al., 2020).

Tantangan revolusi industri pada abad ini, keterlibatan akademisi dalam konteks ini adalah dalam usaha melakukan reformasi terhadap arah dan tujuan Pendidikan melalui inovasi pengembangan media pembelajaran (Haifaturrahmah, Hidayatullah, Mariyati, et al., 2020). Di dunia pendidikan teknologi dimanfaatkan secara multiguna dari pra-pembelajaran, proses pembelajaran maupun setelah pembelajaran berlangsung (Gani & Saddam, 2020). Menurut (Nomleni & Manu, 2018) media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media audio visual. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nizaar et al., (2020), kebutuhan guru akan media pembelajaran dalam bentuk video sangat penting, ini membutuhkan lebih banyak video yang dapat menjelaskan pelajaran-pelajaran abstrak yang sulit di kelas, sehingga media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, *slide* suara dan sebagainya (Purwono, 2014).

Kemudian salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan cara memanfaatkan budaya dan lingkungan sekitar. Menurut Widyaningrum, (2018) pembelajaran sains berbasis kearifan lokal di SD merupakan salah satu upaya untuk menanamkan nilai kearifan lokal pada anak sejak dini. Guru juga dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai macam inovasi salah satunya melalui etnosains. Etnosains mengangkat budaya dan kearifan lokal untuk dijadikan sebagai objek pembelajaran sains sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Menurut (Nuralita, 2020) pembelajaran Etnosains merupakan salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan yang menggabungkan antara budaya dengan sains. Etnosains mengangkat budaya dan kearifan lokal untuk dijadikan objek pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Dengan pembelajaran berbasis etnosains, peserta didik dapat menghubungkan fenomena atau budaya yang terjadi pada masyarakat setempat dengan kajian secara ilmiah sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik menjadi lebih bermakna yang nantinya akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik (Rahmi & Rosdiana, 2018).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SD merupakan pembelajaran yang konkret, salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang konkret adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran dan memanfaatkan budaya lokal sebagai objek pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami, lebih bermakna, dan juga menyenangkan.

B. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Pengembangan pada penelitian ini berfokus pada penelitian kuantitatif. Menurut Siyoto & Sodik (2015) metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Menurut Agustien et al., (2018) ADDIE

memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) *Analyze* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (mengevaluasi). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima yang berjumlah siswa 21 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket angket *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 tingkat kriteria, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Kemudian pada uji keefektifan produk peneliti melakukan penyebaran angket minat belajar siswa menggunakan media audio visual berbasis etnosains. Untuk mengetahui adanya perbedaan minat belajar dari hasil nilai *posttest* dan *pretest* peneliti menggunakan uji N-Gain.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kemudian Katergori perolehan nilai N-Gain *score* dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain seperti terlihat pada table 2.

Tabel 2. Kriterial Gain *Score*

Nilia N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara pembagian kategori perolehan N-Gain dalam persen dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase %	Tafsiran
< 30	Tidak Efektif
31-45	Kurang Efektif
46-55	Cukup Efektif
>56	Efektif

Arikunto (Nashiroh, dkk. 2020: 47)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini menghasikan produk media audio visual berbasis etnosains. Adapun data penilaian keefektifan dari media audio visual berbasis etnosains terhadap minat belajar siswa didapat dari 21 siswa melalui angket *posttest* dan *pretest*, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Hasil Minat Belajar Siswa

No.	Skor <i>post test</i>	Skor <i>pre test</i>
1.	65	40
2.	64	37
3.	65	42
4.	65	42
5.	62	43
6.	65	35
7.	68	41
8.	66	40
9.	64	36
10.	62	39
11.	62	46
12.	66	42
13.	61	39
14.	65	42
15.	57	41
16.	63	36
17.	63	32
18.	64	41
19.	60	45
20.	64	41
21.	62	42
Rata-rata	63,48	39,52

Adapun cara untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh penggunaan media audio visual berbasis etnosains pada nilai *posttest* dan *pretest* dilakukan analisis data menggunakan uji N-Gain seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil N- Gain

No.	Nilai		<i>Post-pre test</i>	Skor ideal (68)- <i>Pretest</i>	N-Gain Skor	N-Gain Score Persen
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
1.	40	65	25	28	0.89	61
2.	37	64	27	31	0.87	59
3.	42	65	23	26	0.88	60
4.	42	65	23	26	0.88	60
5.	43	62	19	25	0.76	52
6.	35	65	30	33	0.91	62
7.	41	68	27	27	1	68
8.	40	66	26	28	0.93	63
9.	36	64	28	32	0.87	60
10.	39	62	23	29	0.79	54
11.	46	62	16	22	0.73	49
12.	42	66	24	26	0.92	63
13.	39	61	22	29	0.76	52

14.	42	65	23	26	0.88	60
15.	41	57	16	27	0.59	40
16.	36	63	27	32	0.84	57
17.	32	63	31	36	0.86	59
18.	41	64	23	27	0.85	58
19.	45	60	15	23	0.65	44
20.	41	64	23	27	0.85	58
21.	42	62	20	26	0.77	52
Rata- Rata	40.09	63.47	Skor		0.83	57
					Tinggi	Efektif

Berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada uji lapangan ini menghasilkan skor rata-rata *pretest* 39,52% dan skor *posttest* 63,48% yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media audio visual berbasis etnosains. Untuk N-Gain skor memperoleh nilai 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi kemudian dikalikan 68 persen yang termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media audio visual berbasis etnosains dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis etnosains terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan dengan media audio visual berbasis etnosains sangat berpengaruh terhadap meningkat minat belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima. Hasil belajar yang terukur pada penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa yang dilihat dari hasil nilai antara *posttest* dengan *pretest*.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai alat penyampaian dari pembicara kepada pendengar, Andrean (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menghasilkan beberapa hal yang positif yaitu, lebih menarik, lebih interaktif, waktu lebih dapat dimaksimalkan, hasil belajar meningkat, peran pendidik semakin positif. Hasil penelitian dari Affiati et al., (2021) juga menyebutkan bahwa media audio dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis salah satunya adalah media audio visual, media audio visual merupakan media pembelajaran yang menampilkan unsur gambar dan suara dalam penyajiannya. Nurfadhillah et al., (2021) menyatakan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, lebih efektif dalam menerapkan materi kepada siswa karena dalam materi tersebut terdapat gambar dan juga suara kemudian siswa jadi tidak mudah bosan menyimak pembelajaran.

Selain dari unsur media unsur budaya yang sangat melekat pada kehidupan sehari-hari siswa hal tersebut juga sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mudah dan bermakna bagi pembelajaran siswa. Selain unsur budaya disekitar, dengan mengaitkan lingkungan sekitar, juga dapat meningkatkan motivasi belajar (Darmayanti et al., 2021).

Dari Hal tersebutlah yang mempengaruhi meningkatnya minat belajar siswa karna adanya unsur media dan unsur budaya yang menarik perhatian dan juga siswa mudah memahami karna

dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan digabungnya dua unsur tersebut dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis etnosains sangat berpengaruh terhadap meningkatkan minat belajar siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan media audio visual berbasis etnosains efektif digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan nilai yang diperoleh perbandingan antara nilai *posttest* 63,48 sedangkan *pretest* 39,52 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media audio visual berbasis etnosains dikategorikan sangat efektif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti juga memberikan beberapa saran yaitu agar banyak lagi peneliti yang melakukan penelitian dengan skala besar yang menggunakan media ini. Karena pada penelitian hanya dilakukan diseminasi secara terbatas pada sekolah SDN 2 Sape Kabupaten Bima, sehingga untuk penelitian selanjutnya pada Tahap Diseminasi bisa dilakukan dengan skala luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) kedua dosen pembimbing atas motivasi dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan (2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 2 Sape sebagai lokasi validasi soal yang telah menerima sekaligus memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian

REFERENSI

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Andrean, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Darmayanti, N. W. S., Wijaya, I. K. M. W. B., & Haifaturrahmah, H. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Bidang Studi IPA Di Tengah Pandemi Covid-19 Melalui Praktikum Berorientasikan Lingkungan Sekitar Rumah. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 139–143.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Mariyati, Y., Mus, A. H., Bilal, A. I., & Muttaqien, Z. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 227–234.
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 310–318.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., & Maryati, Y. (2020). Science Learning through YouTube Channell. *Proceeding umsurabaya*.

- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
- Nuralita, A. (2020). Analisis penerapan model Pembelajaran berbasis etnosains dalam pembelajaran tematik SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(1), 1–8.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149–165.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Rahmi, D. A., & Rosdiana, L. (2018). Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media science story berbasis etnosains. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 6(02).
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Alfabeta.
- Widyaningrum, R. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Dan Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2).