



Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif pada Topik Seni Tari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Komang Trisna Wikantari^{1*}, Kadek Suranata² 

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 10, 2024

Accepted June 20, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci:

Media, *Audiovisual*, SBDP.

Keywords:

Media, *Audiovisual*, SBDP.



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

Copyright © 2024 by Author.

Published by Universitas

Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya partisipasi serta keaktifan siswa dalam belajar SBDP Seni tari, atau pasif dalam memahami konsep pembelajaran SBDP Seni tari, dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran masih berpusat pada guru atau teacher center. Selain itu guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran SBDP. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula siswa kelas IV SD. Subjek dalam penelitian ini menggunakan 2 orang ahli media, 2 orang ahli tari, 2 orang praktisi, dan 22 siswa uji coba lapangan. Media audiovisual pembelajaran dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli dengan persentase hasil validitas ahli media diperoleh skor 93% kategori sangat baik, hasil validitas ahli tari diperoleh skor 89,5% kategori baik, hasil validitas praktisi diperoleh skor 88,5% kategori baik. Sedangkan uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audiovisual interaktif mendapatkan rata-rata nilai minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan yaitu 66 sedangkan rata-rata nilai 93 setelah diberikan perlakuan dan mendapatkan nilai signifikansi lebih kecil. Berdasarkan hasil validitas dan efektivitas media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam seni tari Bali.

ABSTRACT

Students' lack of participation and activeness in learning SBDP Dance, or being passive in understanding the concept of learning SBDP Dance, is motivated by the learning process still being centered on the teacher or teacher center. Apart from that, teachers rarely use learning media that supports the SBDP learning process. So this research aims to develop interactive audiovisual learning media on SBDP subjects on dance, as well as primary Balinese dance movement material for beginners in fourth-grade elementary school students. The subjects in this research were two media experts, 2 dance experts, 2 practitioners, and 22 field trial students. Learning audiovisual media was declared valid with very good qualifications from the experts, with the percentage of media expert validity results obtained with a score of 93% in the very good category, dance expert validity results obtained with a score of 89.5% in the good category, practitioner validity results obtained with a score of 88.5% in the good category. Meanwhile, field trials to determine the effectiveness of interactive audiovisual learning media obtained an average value of learning interest before and after being given treatment. The average score before being given treatment was 66, while the average score was 93 after being given treatment and got a smaller significance value. Based on the results of the validity and effectiveness of interactive audiovisual learning media in SBDP subjects, the topic of dance can increase students' interest in learning Balinese dance.

1. INTRODUCTION

Di era globalisasi saat ini, dimana untuk menjangkau segala urusan yang mencakup perkembangan zaman yaitu modernisasi sudah semakin meningkat. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat berarti guna menciptakan generasi penerus bangsa yang bermutu (Pujiasih, 2020; Yulianti, 2021). Pendidikan tumbuh bersamaan dengan seiring berkembangnya zaman, berbagai macam usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan semakin gencar dilaksanakan. Gagasan-gagasan baru sangat diperlukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di

*Corresponding author.

E-mail addresses: trisna.wikantari@undiksha.ac.id (Komang Trisna Wikantari)

sekolah. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan aktif dalam dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Surata, Suidiana, & Sudirgayasa, 2020; Wahyuningsih, 2022). Pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi dalam mengembangkan setiap aspek kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Terkait peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah berupaya untuk menyempurnakan proses pendidikan dengan mengikuti perkembangan teknologi serta tetap mempertahankan budaya nasional (Aryantini, Agung, & Dantes, 2018; Widodo, Indraswati, Sutisna, Nursaptini, & Anar, 2020). Salah satunya dengan pendidikan seni budaya yaitu seni tari. Seni tari sebagai salah satu mata pelajaran serta dijadikan ekstrakurikuler di sekolah yang memiliki nilai-nilai dan karakter yang dapat ditanamkan kepada siswa melalui pembelajaran (Hardjono, 2023; Sustiwati, Cerita, & Suryatini, 2021). Melalui pendidikan seni, berbagai kemampuan dasar manusia seperti fisik, perseptual, piker, emosional, kreativitas, social, dan estetika dapat dikembangkan.

Namun berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Jagaraga menunjukkan bahwa pada pembelajaran SBDP pada topik Seni tari masih cenderung mengarah kepada guru sebagai pusat pembelajaran atau teacher center. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa serta keaktifan dari siswa dalam belajar SBDP Seni tari, atau pasif dalam memahami konsep pembelajaran SBDP Seni tari. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran SBDP Seni tari, sehingga adanya indikasi bahwa, pembelajaran SBDP Seni tari terkesan membosankan dan sulit dipahami oleh diri siswa minat siswapun juga masih rendah untuk memahami seni tari terutama tarian Puspajali. Jika hal ini terus terjadi maka akan sangat berdampak terhadap pembelajaran. Rendahnya minat siswa terhadap seni tari, tentu akan berdampak terhadap kelangsungan budaya yang semakin tergerus oleh zaman. Oleh karena itu diharapkan guru mampu memilih dan menggunakan model, metode serta media pembelajaran yang inovatif agar mampu menarik minat belajar siswa (Nisa, Soekamto, Wagistina, & Suharto, 2021; Ramadhan & Muhroji, 2022). Selain itu media yang dikembangkan harus sesuai dengan kondisi dan tujuan dari pembelajaran SBDP Seni tari. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media audiovisual interaktif.

Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran SBDP Tema seni tari dapat membantu siswa lebih cepat memahami konsep yang di ajarkan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, hal ini sangat berarti sebab, dengan media pembelajaran diharapkan siswa dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru (Aziezah, 2022; Suwastini, Agung, & Sujana, 2022). Pada saat sekarang ini banyak pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi berkaitan dengan media pembelajaran, mulai dari yang sangat tradisional hingga yang modern, diperlukan guru yang sanggup memahami ilmu pengetahuan dan teknologi selaku upaya menjembatani meningkatnya pemahaman guru tentang materi yang diajarkan untuk mengembangkan proses pembelajaran agar tidak membosankan. Media pembelajaran audiovisual memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran yang mengutamakan aspek ketrampilan dan kegiatan praktik seperti pada pembelajaran SBDP khususnya seni tari (Primayana, Dewi, & Gunawan, 2020; Salsabila, Sofia, Seviarica, & Hikmah, 2020). Pembelajaran media audiovisual dapat menampilkan visual secara jelas dan audionya secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata. Media audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran SBDP khususnya tema seni tari di SD karena media audiovisual dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar menari (Anjarsari, Donny, & Abdul, 2020; Dewi, Astawan, & Suarjana, 2021). Pembelajaran seni tari menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, media audiovisual juga memiliki berbagai macam fitur seperti dapat diberhentikan (pause), dipercepat dan diperlambat (slow motion) dan dapat di putar berulang-ulang sesuai kebutuhan pembelajaran sehingga dapat membantu menampilkan ragam gerak tari secara terperinci (Faradiningsih & Juwariyah, 2021; Sustiwati et al., 2021). Video pembelajaran dalam bentuk sejenis tutorial yang di dalamnya berisi tahap-tahap dan gerakan pada pembelajaran seni tari yang di lengkapi dengan suara pemandu dan gong khususnya tari bali yang sangat menarik bagi siswa dan mudah untuk dipahami.

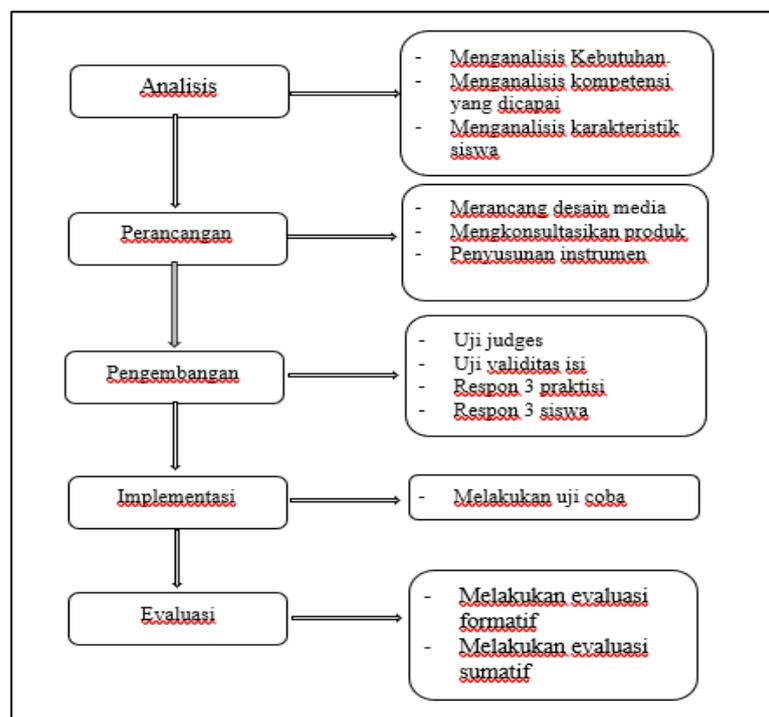
Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media audiovisual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Santhalia & Sampebatu, 2020; Sartika, Desriwita, & Ritonga, 2020). Dengan media pembelajaran audiovisual siswa mampu melihat dan mengamati langsung apa yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahamn siswa terhadap materi yang di sampaikan (Ain, Fashokha, Rohmah, & Sulthoniyah, 2023; Thesarah, Subagiyo, & Qadar, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bhawa media pembelajaran audiovisual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Oktaria et al., 2022; Syupriyanti, Firman, & Neviyarni, 2019). Berdasarkan temuan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audiovisual valid dan

berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagaraga. Media pembelajaran ini berbeda dengan media pembelajaran yang dikembangkan sebelumnya karena belum ada media audiovisual interaktif sejenis yang dikembangkan pada topik seni tari. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula siswa kelas IV SD. Media pembelajaran berupa audiovisual interaktif dalam bentuk sejenis tutorial yang di dalamnya berisi tahap-tahap dan gerakan pada pembelajaran seni tari yang di lengkapi dengan suara pemandu dan gong, sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik tentang gerak dasar tari. Dengan dikembangkannya media pembelajaran audiovisual interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi gerak dasar tari dan menumbuhkan minat belajar siswa.

2. METODE

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini digunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan terancang secara sistematis untuk membantu pemecahan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Rancangan model ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Subjek uji coba penelitian ini adalah video pembelajaran SBDP pada materi Seni tari untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Video pembelajaran ini yang diuji oleh beberapa ahli. Objek uji coba penelitian ini adalah validitas oleh 2 ahli media dan 2 ahli tari pada video pembelajaran SBDP pada materi Seni tari untuk siswa SD kelas IV di SD Negeri 3 Jagaraga.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE (Sumber: Tegeh et al, 2014)

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai metode penelitian. Kuesioner adalah pengumpulan data dengan melakukan komunikasi secara online maupun offline dengan sumber data. Hasil kuesioner diperlukan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan (Risanty & Ade Sopiyan, 2017). Penelitian ini menggunakan instrumen rating scale. Rating scale merupakan metode penelitian yang berupa angka yang berdasarkan suatu skala dari rendah sampai tinggi (Ilhami & Dino Rimanto, 2017). Penelitian ini menggunakan instrumen skala 1-4. Kisi-kisi instrumen yang digunakan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Visual	a. Kejelasan gambar	1
		b. Kesesuaian pengambilan gambar	2
		c. Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar, dan animasi	3
		d. Kecepatan gerak gambar	4
		e. Ketepatan pencahayaan	5
2	Audio	a. Kejelasan suara	6
		b. Ritmen suara	7
		c. Kesesuaian music	8
3	Tipografi	a. Pemilihan jenis teks	9
		b. Ketepatan ukuran teks	10
4	Penyajian	a. Memiliki daya Tarik	11
		b. Durasi waktu	12
		c. Kejelasan alur cerita	13
Jumlah			13

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi

No	Aspek	Indikator Media	Nomor Butir
1	Visual	a. Kejelasan gambar	1
		b. Kesesuaian pengambilan gambar	2
		c. Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar, dan animasi	3
		d. Kecepatan gerak gambar	4
		e. Ketepatan pencahayaan	5
2	Audio	a. Kejelasan suara	6
		b. Ritmen suara	7
		c. Kesesuaian music	8
3	Tipografi	a. Pemilihan jenis teks	9
		b. Ketepatan ukuran teks	10
Materi			
4	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	11
		b. Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	12
		c. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi pembelajaran	13
		d. Ketepatan bagian dan keruntutan materi	14
5	Kebahasaan	a. Kesesuaian Bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia	15
		b. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	16
		c. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	17
		d. Tingkat Bahasa kognitif siswa	18
6	Keterpaduan	a. Memiliki daya Tarik	19
		b. Durasi waktu	20
		c. Kejelasan alur cerita	21
Jumlah			21

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Tari

No	Aspek	Indikator Media	Nomor Butir
1	Visual	a. Kejelasan gambar	1
		b. Kesesuaian pengambilan gambar	2
		c. Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar, dan animasi	3
		d. Kecepatan gerak gambar	4
		e. Ketepatan pencahayaan	5
2	Audio	a. Kejelasan suara	6

No	Aspek	Indikator	
		Media	Nomor Butir
3	Tipografi	b. Ritmen suara	7
		c. Kesesuaian music	8
		c. Pemilihan jenis teks	9
		d. Ketepatan ukuran teks	10
Materi			
4	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	11
		b. Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	12
		c. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi pembelajaran	13
		d. Ketepatan bagian dan keruntutan materi	14
5	Kebahasaan	a. Kesesuaian Bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia	15
		b. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	16
		c. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	17
		d. Tingkat Bahasa kognitif siswa	18
6	Keterpaduan	a. Memiliki daya Tarik	19
		b. Durasi waktu	20
		c. Kejelasan alur cerita	21
Jumlah			21

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, observasi kuantitatif, wawancara, kuisisioner/angket, serta studi dokumen. Metode angket/kuisisioner ialah cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pernyataan-pernyataan kepada responden atau subjek penelitian. Metode angket/kuisisioner ini digunakan untuk memperoleh data karakteristik siswa dan minat belajar. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuisisioner.

Tahap analisis ini menggunakan analisis kuantitatif dengan persentase dari data kuisisioner. Selanjutnya analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif pada tahap analisis. Analisis kualitatif menggunakan tematik analisis. Validitas isi adalah syarat dari kelayakan dari suatu kualitas instrumen. Validitas isi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan kisi-kisi instrumen yang disusun. Langkah pertama yang dilakukan setelah pembuatan instrumen adalah melakukan pengujian instrumen oleh ahli atau disebut dengan uji Judges atau uji Gregory atau uji validitas isi atau konten.

Analisis tahap pengembangan menggunakan metode analisis statistik kuantitatif untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari masing-masing ahli pembelajaran terkait media yang dikembangkan. Metode analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang didapatkan melalui pemberian lembar penilaian media dan materi pembelajaran kepada guru dan dosen sebagai ahli media dan materi. Analisis efektivitas media terhadap minat belajar dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Sebelumnya, terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan, yaitu uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada topik seni tari bagi siswa kelas IV di SD Negeri 3 Jagaraga. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa audiovisual interaktif pada topik seni tari sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas dan efektivitas media pembelajaran audiovisual interaktif pada topik seni tari. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media berupa media audiovisual interaktif pembelajaran pada topik seni tari yang telah teruji validitasnya. Hasil tersebut diperoleh melalui uji validitas media yang dilakukan oleh dua orang dosen, dua ahli tari, dan dua praktisi. Pengembangan media video pembelajaran pada topik seni tari ini dikembangkan melalui tiga prosedur yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Berikut penjelasannya ketiga tahapan tersebut. Pada tahapan analisis (*analyze*), terdapat empat langkah yang dilakukan, keempat langkah tersebut adalah sebagai berikut.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan atau dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Jagaraga diperoleh informasi bahwa siswa belajar menggunakan buku tematik dan video pembelajaran di Youtube. Belum terdapat video pembelajaran secara khusus pada muatan pembelajaran SBDP dalam topik seni tari, sehingga masalah tersebut perlu dicarikan solusi. Salah satu solusi yang diberikan adalah mengembangkan materi seni tari dalam bentuk media pembelajaran audiovisual interaktif supaya pembelajaran lebih menarik.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, menyusun indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan menganalisis materi seni tari yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran audiovisual interaktif. Dalam menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar mengacu pada buku pedoman guru dan siswa, sedangkan penyusunan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar, karakteristik, dan kemampuan siswa. Pembuatan media pembelajaran audiovisual interaktif ini berpedoman pada materi muatan SBDP pada topik seni tari. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.2 Mengetahui gerak dasar tari daerah.	3.2.1 Mengidentifikasi gerak tari kreasi Bali.
2	4.2 Memperagakan gerak dasar tari daerah.	4.2.1 Mempraktekkan gerak dasar tari daerah Bali.

Analisis karakteristik siswa menurut Piaget dalam teori perkembangan kognitif, anak SD berada pada kisaran umur 6-12 tahun dan termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Berpedoman pada analisis yang dilakukan pada siswa kelas IV di Sd negeri 3 Jagaraga yang umumnya berumur 10-11 tahun, anak-anak yang berusia 6-12 tahun masih membutuhkan benda-benda konkret atau gambar-gambar yang memiliki warna menarik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Analisis media yang dilakukan untuk mengetahui kriteria yang tepat dan dibutuhkan oleh sekolah. Untuk mengetahui kriteria video pembelajaran yang baik untuk dikembangkan, perlu untuk melakukan analisis media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berpedoman pada beberapa kriteria yang meliputi aspek yaitu struktur materi yang disajikan tepat, keakuratan materi didalamnya, penyajian tata bahasa benar, tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik pengguna, kualitas visual, kejelasan suara, kesesuaian penyajian video, kreatif dalam penuangan ide dan kreativitas, kemenarikan minat siswa, penyajian materi, kejelasan suara, meningkatkan perhatian siswa, dan meningkatkan motivasi siswa.

Pada tahap perancangan ini hal yang harus dilakukan yaitu membuat rancangan desain (*storyboard*) dan mendesain komponen media pembelajaran audiovisual interaktif. Adapun pelaksanaan tahap desain dari pengembangan produk media pembelajaran audiovisual interaktif ini adalah sebagai berikut. Pengumpulan data (materi) dilakukan melalui buku guru, buku siswa dan menambahkan materi di internet khususnya pada muatan pembelajaran SBDP pada topik seni tari. *Storyboard* dari media pembelajaran audiovisual interaktif pada muatan SBDP ini berisikan skenario pembelajaran SBDP khususnya pada topik seni tari materi gerak dasar tari Bali.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merancang dan membuat media pembelajaran audiovisual interaktif pada materi gerak dasar tari Bali, pengembangan media pembelajaran ini dirancang sesuai *storyboard* yang sudah ditentukan agar pembuatan media pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Berikut merupakan gambar media pembelajaran audiovisual interaktif yang sudah dirancang, terdiri dari tampilan pembuka video, judul video pembelajaran, pengembang video pembelajaran, isi video pembelajaran, dan penutup.

Produk pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif pada tahap implementasi ini, peneliti mengimplementasikan atau menguji cobakan media yang telah dibuat dan dikembangkan kepada peserta didik, untuk mengetahui respon anak terhadap media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap evaluasi dilaksanakan untuk dapat mengetahui keberhasilan atau kesesuaian pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif yang sudah dirancang. Tahap evaluasi dilaksanakan secara formatif, yaitu dengan cara mengukur atau menilai produk media dengan mencakup validasi para ahli, yaitu ahli media, ahli tari, uji praktisi, dan uji efektivitas. Hasil validitas penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif menurut uji ahli/pakar media, tari, dan praktisi dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Skor Persentase Hasil Validitas Media Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Skor Persentase	Kualifikasi
1	Uji Ahli Media Pembelajaran	93%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Tari	89,5%	Baik
3	Uji Praktisi	88,5%	Baik

Berdasarkan [Tabel 2](#) menunjukkan bahwa skor persentase hasil validitas penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif menurut subjek uji coba ahli media 93%, ahli tari 89,5%, dan respon praktisi 88,5%. Berdasarkan perolehan hasil dari uji ahli media, ahli tari, dan respon praktisi, selanjutnya hasil tersebut dapat dikonversikan dengan tabel konversi yang rata-ratanya dikualifikasikan untuk ahli media pembelajaran sangat baik, sedangkan uji tari dan uji praktisi rata-ratanya dikualifikasikan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif sudah layak digunakan.

Data hasil penelitian yang dideskripsikan adalah data minat belajar SBDP topik seni tari tentang gerak dasar tari Bali yang diperlakukan dengan media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP pada topik seni tari untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Berikut adalah tabel data minat belajar seni tari siswa kelas IV sebelum dan setelah diberikan perlakuan media pembelajaran audiovisual interaktif.

Kedua kelompok mempunyai masing-masing 22 sampel kelas *pre-test* dan 22 sampel kelas *post-test*. Nilai rata-rata minat belajar siswa yang dapat dilihat dari angka *mean* untuk kelas *pre-test* 65 sedangkan untuk kelas *post-test* sebesar 93. Tes akhir kelompok kelas *post-test* lebih tinggi dari kelompok kelas *pre-test* dilihat dari rata-ratanya 93 dengan 65. Nilai signifikansi 2 arah (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan skor yang berarti antara kelompok kelas *pre-test* dan *post-test*. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan siswa kelas IV SD setelah belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran SBDP pada topik seni tari.

Pembahasan

Dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari kelas IV di SD Negeri 3 Jagaraga tahun pelajaran 2022/2023 ini dilalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ini dipilih karena memiliki tahapan pengembangan pembelajaran yang jelas dan sistematis. Model ADDIE dapat dijadikan pedoman untuk membuat dan mengembangkan media dan fasilitas program pelatihan yang tepat sasaran, dinamis, serta membantu pelaksanaan pelatihan ([Nida, Parmiti, & Sukmana, 2020](#); [Wirawan, Wulandari, & Agustika, 2022](#)). Hal ini membuat model ADDIE cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan ([Andi Rustandi & Rismayanti, 2021](#); [Indriyanti & Azmi, 2022](#)).

Dalam pengembangannya, media pembelajaran audiovisual interaktif ini telah melewati beberapa tahap uji coba dan perbaikan. Yang meliputi hasil pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil *review* dari para ahli. Data yang berupa skor yang diperoleh dari lembar penilaian media pembelajaran kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil validitas media pembelajaran dari aspek ahli media pembelajaran, ahli tari pembelajaran, uji praktisi menunjukkan hasil yang baik. Sedangkan untuk uji coba lapangan dengan melakukan uji efektivitas media pembelajaran audiovisual interaktif mendapatkan nilai rata-rata minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan yaitu 63 sedangkan rata-rata nilai setelah diberikan perlakuan yaitu 93 dan mendapatkan nilai signifikansi 2 arah (*2-tailed*) $0,000$ lebih kecil dari $0,005$ jadi, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli tari, dua praktisi, dan dua puluh dua siswa uji lapangan selanjutnya yaitu dilakukan perbaikan produk media pembelajaran sesuai dengan komentar serta saran yang diberikan dalam penilaian produk sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang siap untuk disebarluaskan. Adapun hasil penelitian tersebut diperoleh dari langkah-langkah yang struktur yaitu, tahap perencanaan, perancangan, pengembangan dana penyebaran.

Pada tahap perancangan (*design*) media pembelajaran audivisional, hal pertama yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan data (materi) yang akan disajikan pada video pembelajaran melalui buku guru, buku siswa dan menambahkan materi di internet khususnya pada muatan pembelajaran SBDP pada topik seni tari dengan materi gerak dasar tari Bali untuk pemula. Disamping itu dalam tahap perancangan (*design*) ini membuat rancangan desain (*storyboard*) juga sangat penting guna merancang skenario video pembelajaran. *Storyboard* pada video pembelajaran yang dikembangkan berisi tahapan alur yaitu sampul,

judul video pembelajaran, nama pembuat video, dan penutup. Pada *Storyboard* mengandung gambaran audio dan visual yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan video pembelajaran. Hal ini dilakukan karena anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dan komponen gambar, warna dan gerak. berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen guna menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2019; Puteri, Maharani, & Wulandari, 2020).

Selanjutnya yaitu tahapan pengembangan (*development*), pada tahapan ini pengembangan media pembelajaran audiovisual interaktif topik seni tari dengan materi gerak dasar tari Bali untuk pemula disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sesuai dengan persetujuan dosen pembimbing. Setelah selesai dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh dua ahli media, dua ahli tari dan 2 praktisi, uji serta uji efektivitas oleh 22 siswa. Dalam tahap penyebaran atau *desseminate* yaitu dengan menyebarkan media pembelajaran audiovisual interaktif pada topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula melalui platform Youtube, sehingga nantinya guru dan siswa mengakses media pembelajaran pada topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula baik untuk pembelajaran secara langsung maupun daring sehingga membantu menambah pemahaman pada materi gerak dasar tari Bali untuk pemula. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli tari, dua praktisi, dan uji lapangan, maka media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula siswa kelas IV di SD Negeri 3 Jagaraga tahun pelajaran 2022/2023 yang dikembangkan dinyatakan telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran audiovisual interaktif merupakan media (alat) yang memanfaatkan kombinasi suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan materi pendidikan secara lebih menarik dan efektif (Kristanti & Sujana, 2022; Sary, Dewi, & Erdiana, 2022). Media ini dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. oleh karena itu dengan media ini siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan, meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat diadaptasi sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga lebih inklusif dan efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. penggunaan teknologi canggih dalam pengembangan media ini memungkinkan penyampaian informasi yang lebih kompleks dengan cara yang mudah dipahami (Angreini, Muhiddin, & Nurlina, 2020; Saputro, Sari, & Winarsi, 2021). Visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat. Dengan media audiovisual interaktif dapat mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi kapan saja diperlukan (Oktaria et al., 2022; Thesarah et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran audiovisual interaktif mampu memanfaatkan teknologi terkini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, mendorong motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Media video pembelajaran merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dengan adanya media pembelajaran audiovisual interaktif ini membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya meningkatnya minat belajar peserta didik. Pemanfaatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat baik bagi siswa (Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021; Melindawati, Apfani, & Suryani, 2021). Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar. Pemilihan video pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dapat menarik perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran (Handayani, Bayu, & Agustiana, 2021; Irawan, Rafiq, & Utami, 2021). Video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar karena video pembelajaran merupakan media yang memiliki unsur suara, gerak dan animasi. Hal ini dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kelayakan pengembangan video pembelajaran pada topik seni tari materi gerak dasar tari Bali untuk pemula ini dari segi jenis media yang dikembangkan sejalan dengan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media audiovisual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Santhalia & Sampebatu, 2020; Sartika et al., 2020). Dengan media pembelajaran audiovisual siswa mampu melihat dan mengamati langsung apa yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan (Ain et al., 2023; Thesarah et al., 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Oktaria et al., 2022; Syupriyanti et al., 2019). Berdasarkan temuan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audiovisual interaktif berdampak positif terhadap proses pembelajaran. sehingga implikasi dari penelitian ini, diharapkan kedepannya media ini dapat dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif dan bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil validitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual interaktif pada mata pelajaran SBDP topik seni tari mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam seni tari Bali. Media pembelajaran memberikan dampak yang positif serta layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Sehingga implikasi penelitian ini diharapkan semakin banyak media-media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna. Yang artinya siswa paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ain, N., Fashokha, N., Rohmah, M., & Sulthoniyah, L. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Tentang Tumbuhan Dan Fungsinya. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(1). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i1.63916>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.199>
- Anjarsari, E., Donny, D. F., & Abdul, W. A. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Aryantini, N. P., Agung, A. A. G., & Dantes, K. R. (2018). Kontribusi Implementasi Manajemen Sekolah Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tri Hita Karana, Kepemimpinan Pelayan Kepala Sekolah, Budaya Sekolah dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Guru di SMP Negeri Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 99–110. <https://doi.org/10.23887/japi.v9i2.2757>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Dewi, L. N. P. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 493. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37138>
- Faradiningsih, A. R., & Juwariyah, A. (2021). Pengembangan Minat Tari Melalui Ekstrakurikuler Seni Tari Di Smpn 1 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Sendoratik*, 10(1). <https://doi.org/10.26740/jps.v10n1.p15-27>
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>
- Handayani, N. L. P. A. E., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Video Pembelajaran pada Muatan IPA Topik Perubahan Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 420. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39732>
- Hardjono, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Materi Gerak Tari sesuai dengan Level dan Pola Lantai dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Bendungan Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 3(Vol 3 No 1 (2023): Volume 3 Nomor 1, Maret 2023), 114–121. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v3i1.822>
- Indriyanti, N., & Azmi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Islam Al-Falah Jamb. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 6(1). <https://doi.org/10.33087/istoria.v6i1.144>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294–301. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Melindawati, S., Apfani, S., & Suryani, A. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

- Mahasiswa Pada Pembelajaran Konsep Dasar IPS di PGSD STKIP Adzkie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114255>
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nisa, K., Soekanto, H., Wagistina, S., & Suharto, Y. (2021). Model Pembelajaran EarthComm pada Mata Pelajaran Geografi: Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 500–510. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.40031>
- Oktaria, S. D., Destiani, Habibi, R. K., Profitha, N., Nuraini, S., Hermawan, J. S., & Hariyanto. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lampung. *JPMP: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02.85>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *JPSI: Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Primayana, K. H., Dewi, P. Y. A., & Gunawan, I. G. D. (2020). Pengaruh Project Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Perilaku Belajar Anak Di Paud. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.25078/pw.v5i2.1720>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sd N 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1). <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3146>
- Ramadhan, D. A., & Muhroji. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Salsabila, U. H., Sofia, M., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah. *Humakina: Kajian Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>
- Sary, D. P., Dewi, G. K., & Erdiana, L. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3695>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi I Ketut Surata I Made Sudiana I Gede Sudirgayasa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Sustiawati, N. L., Cerita, I. N., & Suryatini, N. K. (2021). Eksistensi Tari Tradisional Megoak-Goakan sebagai Etnisitas Budaya di Kabupaten Buleleng. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 31(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i4.1854>
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan Ctl Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>
- Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi Powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual. Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1).

- <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>
- Wahyuningsih, I. (2022). Best Practice Pembelajaran Writing Yang Menyenangkan Dengan E-Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman I Bodeh. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3). <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i3.1545>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>
- Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969