

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Karamahat
(Keanekaragaman Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas
IV SD Negeri Ngrenak**

*Development of Audio Visual Karamahat Based Learning Media (Diversity of Traditional Houses) to
Improve Social Studies Learning Achievement for Class IV SD Negeri Ngrenak*

Zulfah Noor Aini¹, Beny dwi Lukitoaji²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

²Universitas PGRI Yogyakarta

Corresponding author : Zulfahnoor.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengembangan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk CD (Compact Disc), 2) peningkatan prestasi belajar siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia kelas 4 sekolah dasar menggunakan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk CD (Compact Disc).

Subjek dan Metode: Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil: Hasil penelitian pengembangan menunjukkan 1) langkah-langkah pengembangan yang digunakan: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba produk. 2) Peningkatan prestasi belajar menggunakan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk CD (Compact Disc) melalui *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* dengan uji data menggunakan *Paired Sample T-Test*. Nilai Sig. (2-tailed) pada *Posttest* adalah $0.021 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan.

Kesimpulan: Sehingga dapat disimpulkan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk CD (Compact Disc) layak digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

Kata Kunci: Media Karamahat, Prestasi Belajar Siswa.

Korespondensi:

Zulfah Noor Aini. Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Email: zulfahnoor.2022@student.uny.ac.id Mobile: 089649739162

LATAR BELAKANG

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab X Pasal 37 Ayat 1, bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, serta muatan lokal. Dari pernyataan tersebut, disebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu kurikulum yang wajib dipelajari siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru adalah sumber ilmu untuk siswa. Guru dituntut sebisa mungkin mentransfer pesan atau ilmu kepada siswa dengan baik yang diharapkan mampu menghasilkan perubahan perilaku dan sikap yang baik pada diri siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, terdapat banyak faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk penyampaian pesan kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran guru juga harus memperhatikan pemilihan dan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa karena media pembelajaran merupakan bagian penting guna memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2017) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Keterbatasan media menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan, antar siswa tidak terjalin interaksi, perhatian siswa tidak fokus, dan cenderung berbicara dengan siswa lain. Dengan adanya permasalahan tersebut mengakibatkan siswa tidak mempunyai catatan untuk belajar mandiri sesampainya di rumah. Karena tidak adanya media konkret dan keterbatasan bahan ajar di sekolah yang mengakibatkan prestasi belajar IPS siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan pengertian tersebut, penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan perhatian dan minat siswa sepenuhnya tertuju pada media pembelajaran. Sehingga jika motivasi siswa meningkat, maka proses pembelajaran akan semakin mendekati tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pelajaran IPS dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi seluruh siswa. Hal ini akan menghasilkan sesuatu yang positif dengan bantuan guru yang mampu menyampaikan pembelajaran IPS menggunakan media berbasis audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat).

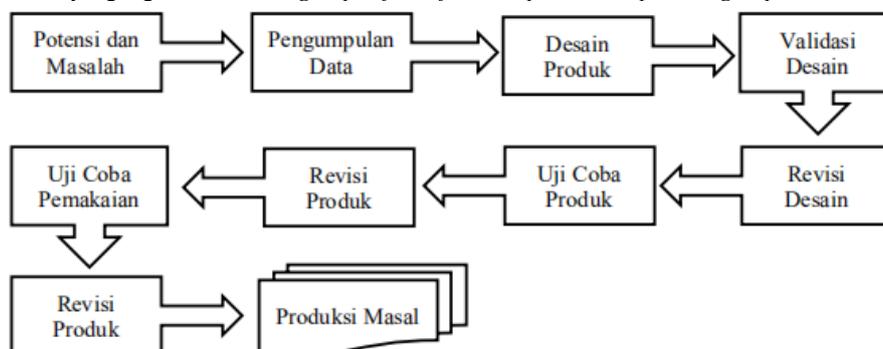
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh hasil yaitu selama ini guru dalam menyampaikan materi terlalu sering menggunakan metode ceramah yang monoton, kurang bervariasi dan cenderung membosankan di tambah dengan minimnya alat peraga yang digunakan sehingga siswa kurang mampu memahami dan menguasai materi IPS yang abstrak. Oleh karena itu guru perlu mengkonkritkan materi IPS karena siswa kelas IV tingkat pemikirannya berada pada tahap operasional konkret. Salah satu solusinya adalah dengan penggunaan media pembelajaran audio visual.

Pada penelitian ini, peneliti memilih melakukan penelitian di SD Negeri Ngrenak dikarenakan sebagian besar siswa kelas IV memiliki ketertarikan yang masih rendah dalam mata pelajaran IPS, hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang lebih dari 50% berada dibawah KKM. Berdasarkan data nilai IPS yang diberikan oleh guru kelas IV menunjukkan bahwa nilai IPS siswa masih rendah. 17 siswa dari total 29 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM (KKM IPS 65). Hal tersebut terjadi karena rendahnya kualitas belajar siswa yang mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah atau kurang memuaskan dan tingkat pemahaman siswa yang perbedaannya cukup signifikan menimbulkan kesenjangan pada prestasi belajar IPS di kelas IV. Peneliti memilih mengembangkan media Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) karena media tersebut dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

Dari berbagai permasalahan pelik yang sudah dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) yang diharapkan mampu Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas IV pada materi Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, Pembelajaran ke-3, K.D 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrenak”.

METODE PENELITIAN

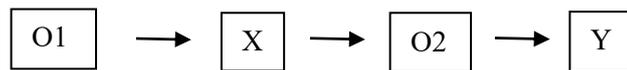
Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngrenak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Desain eksperimen yang digunakan adalah *group before after* atau *pretest* dan *posttest group* desain.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

(Sugiyono, 2016)

Model pengembangan menurut Borg and Gall terdiri dari 10 langkah, namun karena adanya pandemi Covid-19 maka peneliti hanya menggunakan 7 langkah. Peneliti memilih menggunakan model penelitian Borg and Gall karena model ini memiliki validasi tinggi yang telah diuji oleh beberapa ahli. Tujuan model itu sendiri adalah untuk mengembangkan media yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar.



Gambar 2. Desain eksperimen dengan *group before after*

Keterangan:

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Posttest*

X = Treatment (Penggunaan Media Karamahat)

Y = Prestasi belajar siswa

(Sugiyono, 2012)

Subyek uji coba media Karamahat ini adalah siswa kelas IV di lingkungan sekitar Dusun Keboan sebanyak 5 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner (angket), tes, dan dokumentasi. Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pre-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan pemberian *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Instrumen tes yang digunakan penelitian diuji coba terlebih dahulu kemudian dianalisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji kelayakan media (angket ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa), dan uji prasyarat (uji normalitas dan uji paired sample t-test).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dibantu dengan *SPSS 21*. Hasilnya akan dibandingkan dengan *r*table dengan derajat kebebasan dan tingkat kesalahan 5%. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Namun sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan reliabel atau tidak. Suatu instrumen dikatakan reliabel yaitu apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka data yang dihasilkan masih tetap sama (Sugiyono, 2016).

Penelitian ini menguji reliabilitas suatu instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dibantu dengan *SPSS 21 for Windows*. Hasil uji reliabilitas akan dibandingkan dengan indeks keandalan/reliabilitas dengan koefisien reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Reliabilitas Soal

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 – 0,799	Tinggi
3	0,400 – 0,599	Cukup
4	0,200 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat Rendah

(Suharsimi Arikunto dalam Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014)

Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan media. Uji kelayakan media dilakukan untuk mengukur kelayakan media menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru dan siswa yang dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Karamahat.

Uji prasyarat dilakukan menggunakan sistem *before-after*. Kelompok *before* melakukan pembelajaran secara konvensional atau umum tanpa menggunakan media yang telah disediakan. Sedangkan kelompok *after* melakukan pembelajaran menggunakan media Karamahat. Tujuannya dilakukan kelompok *before-after* ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang secara signifikan terlihat antara kedua jenis pembelajaran tersebut. Untuk

pembuktiannya dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji paired sample t-test.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, baik pada kelompok *before* maupun *after*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$x^2 = \frac{\sum(O_1 - E_1)^2}{\sum E_1}$$

Keterangan:

x^2 = Chi kuadrat

O_1 = Frekuensi observasi

E_1 = Frekuensi yang diharapkan

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila hitung tabel dan sebaliknya. Untuk memudahkan dalam perhitungan peneliti menggunakan bantuan SPSS 21. Perhitungan uji normalitas data diolah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Analisis untuk mengukur prestasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan tabel t. Menurut Sunarti dan Rahmawati (2014), uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil antar kelompok *before* maupun kelompok *after*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media Karamahat baik dan benar-benar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. rumus perhitungan uji t menurut Sunarti dan Rahmawati, (2014) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

Keterangan:

D = Perbedaan skor

$\sum D$ = Jumlah perbedaan skor kedua tes

n = Jumlah subjek

Untuk memudahkan dalam perhitungan, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 21. Jika taraf signifikannya < 0,05 maka dinyatakan kedua kelompok terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, begitu juga sebaliknya.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media Karamahat pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran pada materi tersebut di kelas IV SD Negeri Ngrenak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

a. Uji Coba Terbatas

1) Respon Siswa

Angket respon siswa pada uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Karamahat.

Tabel 2. Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas

Aspek Pertanyaan	Total Skor Per Aspek	Pre-sentase	Kriteria
Aspek Kemanfaatan Media	4	40%	Baik
Aspek Tampilan	3	30%	Baik
Aspek Kemudahan	3	30%	Baik
Total Perolehan Skor	10	100%	Baik

Hasil respon siswa dari uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 siswa kelas IV SD mendapatkan skor 50 dari skor maksimal 50 maka presentase yang diperoleh adalah 100%. Keseluruhan skor berada pada interval 85%-100% maka respon siswa pada media Karamahat berkriteria baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Respon Guru

Angket respon guru pada uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Karamahat.

Tabel 1. Hasil angket respon guru pada uji coba terbatas

Aspek Pertanyaan	Total Skor Per Aspek	Pre-sentase	Kriteria
Aspek Kemanfaatan Media	4	40%	Baik
Aspek Tampilan	3	30%	Baik
Aspek Kemudahan	3	30%	Baik
Total Perolehan Skor	10	100%	Baik

Hasil respon guru mendapatkan skor 12 dari jumlah skor maksimal 12. Respon guru terhadap media pembelajaran Karamahat berkriteria Baik Sekali karena berada pada interval 85% - 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Media Karamahat Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

1) Nilai *pretest* dan *posttest*

Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk uji *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk menentukan pengaruh media terhadap peningkatan prestasi siswa.

Tabel 4. Nilai *pretest* dan *posttest* uji coba terbatas

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Rata-rata	43	80

Berdasarkan nilai *pretest* (kelas *before*) dan *posttest* (kelas *after*) terdapat perbedaan berupa peningkatan nilai rata-rata. Nilai *pretest* kelas adalah 43 sedangkan nilai *posttest* kelas adalah 80. Jadi, terdapat peningkatan prestasi antara *pretest* dan *posttest* sebanyak 86%.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusikan dengan normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* menggunakan program SPSS 21.

Tabel 5. Hasil Output Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

Instrumen	Asymp. Sig (2-tailed)
Pretest	0.683
Posttest	0.558

Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pretest* dan *Posttest* adalah 0.683 dan 0.558 karena nilai signifikansi lebih dari >0.05 maka nilai *Pretest* dan *posttest* kelas *before-after* berdistribusi normal dengan catatan jumlah N hanya 5 siswa dikarenakan hanya sampai uji coba terbatas karena adanya pandemi Covid-19.

3) Uji Paired Sample T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan menggunakan IBM SPSS 21 untuk mengetahui perbedaan kemampuan antara dua kelompok berpasangan setelah dikenai perlakuan.

Tabel 6. Output Paired Sample T-Test Uji Coba Terbatas

Pretest dan Posttest	t hitung	df
	3.677	4

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa t hitung adalah 3.677. Pada t tabel dengan derajat kebebasan 4 dan taraf signifikansi 5% adalah 2.776. Harga t hitung (3.67) lebih besar dari t tabel (2.776). Jadi, tes tersebut dapat mengukur perbedaan kemampuan siswa setelah diberi treatment dan siswa yang belum diberi treatment. Dapat juga dilihat dari uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pretest* dan *Posttest* adalah 0.021 maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05 . Jadi, dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Karamahat untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ngrenak.

1. Pengembangan Media Karamahat

Pengembangan media Karamahat pada penelitian R&D ini melalui beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016) bahwa R&D terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.

a) Potensi dan Masalah

Berdasarkan beberapa tahapan penelitian R&D tersebut, pengembangan media Karamahat dikembangkan berdasarkan tahap pertama yaitu potensi dan masalah. Peneliti mengumpulkan informasi dan data awal yang relevan melalui wawancara kepada guru kelas serta beberapa siswa kelas IV yang terkait dengan pembelajaran IPS. Dari proses pengumpulan informasi tersebut maka diperoleh permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya penggunaan metode yang bervariasi.
- 2) Kurangnya penggunaan media yang bervariasi yang mampu menarik perhatian siswa.
- 3) Siswa tidak antusias ketika pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi bosan, tidak fokus, dan cenderung berbicara dengan siswa lain.
- 4) Prestasi belajar IPS siswa masih tergolong rendah.

Media Karamahat merupakan pengembangan dari materi rumah adat yang dibuat dengan berbasis audio visual dalam bentuk *CD (Compact Disc)*. Media Karamahat dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi keanekaragaman rumah adat serta meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mengundang perhatian dan minat siswa saat belajar.

b) Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas untuk menanyakan mengenai buku atau bahan ajar yang digunakan, nilai, dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Dalam hal ini bahan ajar yang digunakan adalah menggunakan buku tematik.

c) Desain Produk

Peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan berdasarkan potensi masalah yang ada. Dimulai dari studi pustaka dengan buku tematik kelas IV tema 7 subtema 2. Kemudian peneliti mengembangkan materi agar lebih bervariasi namun tetap sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Setelah mengumpulkan bahan untuk mengembangkan materi dilanjutkan mendesain produk setelah meminta pertimbangan dan keinginan siswa. Setelah desain selesai, kemudian peneliti membuat media yang akan di validasi oleh para ahli.

d) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dapat membantu peningkatan prestasi belajar atau tidak jika dibanding dengan metode yang lama. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2016). Validasi desain dilakukan melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya. Berdasarkan penilaian dari ahli media terhadap media Karamahat diperoleh skor total 10 atau 100% maka kualitas media Karamahat berkriteria baik sekali dan cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut menunjukkan media Karamahat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek tampilan umum media dengan kualitas materi mendapat skor 3, aspek tampilan khusus media mendapat skor 3, dan aspek penyajian media mendapat skor 4.

Ahli Materi memberikan penilaian terhadap media Karamahat dengan skor total 10 atau 100% maka pengembangan materi media Karamahat berkriteria baik sekali atau dengan nilai A. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Karamahat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek kualitas materi mendapat skor 4 dan pada aspek pembelajaran mendapat skor 6. Keseluruhan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media adalah 20 mendapat presentase 100%, maka sesuai pedoman penilaian media Karamahat berkriteria baik sekali atau dengan nilai A. Dapat disimpulkan bahwa media Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman rumah adat kelas IV pada tema 7 subtema 2.

e) Revisi Desain

Peneliti harus mengembangkan kembali produk yang telah di validasi oleh para ahli. Perbaikan desain dilakukan dengan memperhatikan saran-saran yang diberikan oleh para ahli. Dari ahli materi memberikan saran agar indikator pada silabus dan RPP sebaiknya menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Kemudian perbaikan desain yang dilakukan pada ahli media yaitu sesuai dengan saran dari ahli media untuk memperbaiki tampilan media dengan skala 16:9 agar saat ditampilkan lebih jelas dan bisa memenuhi seluruh layar. Setelah perbaikan desain selesai maka peneliti kembali menemui para ahli untuk memvalidasi produk sehingga dapat digunakan pada uji coba produk.

f) Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 5 siswa dengan menyebarkan angket respon siswa. Peneliti melakukan proses pembelajaran yang kemudian menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran. Sebelum dimulainya proses pembelajaran siswa terlebih dahulu diminta untuk mengerjakan soal *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media Karamahat, setelah itu siswa diminta mengerjakan soal *posttest*. Dari proses siswa mengerjakan soal, maka siswa akan mengetahui hal-hal yang kurang atau yang lebih dari media Karamahat sehingga siswa dapat memberikan respon pada lembar angket respon siswa. Berdasarkan respon siswa pada uji coba terbatas di kelas IV SD jumlah 5 siswa keseluruhan siswa mendapat skor 10 dengan presentase 100%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penelitian ini maka respon siswa pada uji coba produk terhadap media berkriteria baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Karamahat layak digunakan pada uji coba lapangan.

g) Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kelemahan dari produk tersebut. Untuk mengurangi kelemahan produk yang dibuat, maka dilakukan tahap revisi desain. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Tugas peneliti pada tahap ini yaitu memperbaiki desain yang sudah diberi masukan oleh para ahli.

2. Media Karamahat untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa

Media Karamahat dapat meningkatkan prestasi belajar atau tidak dapat ditentukan berdasarkan nilai *Pretest* dan *Posttest* di kelas *before-after*. Untuk menentukan pengaruh media terhadap siswa digunakan uji *Paired Sample T-Test* karena subyeknya sama. Syarat menentukan uji *Paired Sample T-Test* terlebih dahulu nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas Uji terbatas dilakukan uji normalitas. Uji normalitas nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* harus normal karena data berdistribusi normal dapat mewakili populasi.

Media pembelajaran Karamahat dikatakan mampu meningkatkan prestasi belajar jika pada uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* berbeda saat diujikan menggunakan metode *before-after*. Dari hasil output uji *Paired Sample Test* dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pre-test* dan *Posttest* adalah 0.021 maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan terima H_1 , artinya ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media.

Sesuai dijelaskan Edi Riadi (2016) uji Independent Sample T Test digunakan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata atau lebih untuk sampel yang saling bebas. Dengan demikian media Karamahat ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dilihat dari hasil rata-rata nilai kelas *before-after*. Dimana nilai rata-rata kelas *Posttest (after)* lebih tinggi dibanding nilai rata-rata kelas *Pretest (before)*. Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) antara *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* ada perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Karamahat yang digunakan pada kelas tersebut memiliki pengaruh terhadap meningkatnya prestasi siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Selain itu media Karamahat juga menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran serta siswa juga mudah memahami materi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurjannah Husain (2017), Siti Fatmawati Utami (2013), dan Fuji Laksono (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* berbeda signifikan dengan nilai rata-rata *posttest*.

Berdasarkan pembahasan di atas maka, media Karamahat ini layak digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia di kelas IV. Sesuai dengan pendapat Olivia (2011) bahwa prestasi belajar merupakan puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Media Karamahat sangatlah menarik bagi siswa sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa, terbukti dengan adanya respon yang positif dari siswa maupun guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Azhar Arsyad, 2014) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penjelasan lain yaitu menurut Suprihatiningrum (2013) salah satu fungsi utama media yaitu menarik perhatian dan memotivasi minat atau tindakan siswa. Dengan begitu, sesuai dengan teori-teori yang ada bahwa media Karamahat ini memang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ngrenak Godean Sleman Yogyakarta. Hal tersebut dapat

dilihat pada uji data menggunakan *Paired Sample T Test*. Nilai Sig. (2-tailed) pada *Pretest* dan *Posttest* adalah $0.021 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil nilai uji t yaitu 3.677 pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 4 dimana t table adalah 2.776, artinya t hitung $>$ t table yang menandakan adanya peningkatan pada *posttest* dibandingkan *pretest* sebanyak 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual Karamahat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

REFERENCES

- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eti Riadi. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Fuji Laksono. 2017. "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan Dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nurjannah Husain. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampauna Kabupaten Pinrang". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar.
- Olivia. (2011). *Good Memory Building: Panduan Meningkatkan Kekuatan Bank Memori dan Konsetrasi Anak Suoaya Anak Bisa jadi Bintang Kelas*. Jakarta: PT Elex Media.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Siti Fatmawati Utami. 2013. "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah *Tembang Dolanan* Pada Siswa Kelas II SD". Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Guru profesional: pedoman kinerja, kualifikasi, & Kompetensi guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.