

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOBOOK TERINTEGRASI EKSPERIMEN LEARNING PADA KELAS IV SDN CIPINANG BESAR SELATAN 20 PAGI

Clemencie Celesta Dominique Gradea, Sulistyani Puteri Rahmadani
¹PGSD Universitas Trilogi, ²PGSD Universitas Trilogi
¹clemencia.celesta@trilogi.ac.id, ²sulistyani@trilogi.ac.id,

ABSTRACT

In today's world, where it's evolved and using a lot of technology. There are still many educators who have not used interactive learning media and made learning enjoyable. The results of observations made in class IV-A of Cipinang Besar Selatan Elementary School 20 Pagi were found that teachers were still using monotonous learning media and only focused on package books, without doing other methods such as experimental learning. Research is focused on finding out the effect and effectiveness of interactive media audiobooks on IPA learning using experimental learning. In this study, Borg and Gall development methods and models were adapted to the field. This research was conducted on 5th grade students at Cipinang Besar Selatan Elementary School 20 Pagi, East Jakarta. And especially on science. The sample students were 23 students. And from the research, the average student pretest score was 62, and the posttest was 85. Cohen D's effectiveness was 0.312 and N-Gain's score was 0.614. And it can be inferred that there was an improvement by using integrated audiobook media experimental learning.

Keywords: Audiobook, Science, Experimental Learning

ABSTRAK

Di zaman sekarang, dimana sudah berkembang dan sudah banyak menggunakan teknologi. Masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV-A SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi didapati guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan hanya terfokus pada buku paket, tanpa melakukan metode lain seperti pembelajaran eksperimen. Penelitian difokuskan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas media interaktif audiobook pada pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan dan model Borg and Gall yang sudah disesuaikan dengan lapangan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi, Jakarta Timur. Dan khususnya pada pembelajaran IPA. Sampel siswa sebanyak 23 siswa. Dan dari penelitian didapatkan rata-rata skor pretest siswa sebesar 62, dan pada posttest sebesar 85. Hasil efektivitas cohen D sebesar 0.312, dan pada N-Gain terdapat skor 0.614. Dan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dengan menggunakan media audiobook terintegrasi eksperimen learning

Kata Kunci: Buku Bersuara, IPA, Pembelajaran Eksperimen

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting, dan setiap orang

memiliki hak yang sama mengenyam Pendidikan. Tujuan dari pendidikan sendiri adalah menginginkan peserta

didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti kemanusiaan, kecerdasan, etika mulia, dan keterampilan yang diperoleh oleh diri sendiri dan masyarakat (UU No 20 tahun 2003).

Kurikulum yang diimplementasi sekarang adalah Kurikulum Merdeka, perubahan yang terjadi dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka mengalami perubahan yang cukup signifikan karena pembelajaran kembali dipisahkan sesuai mata Pelajaran. Fase-fase dalam Kurikulum merdeka untuk tingkat Sekolah Dasar adalah fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B untuk kelas 3 dan 4, dan fase C untuk kelas 5 dan 6 (Widyastika, D., & Wahyuni, 2022). Pada mata pelajaran IPA dan IPS yang dahulu dipisah sekarang digabung dan disebut IPAS pada kelas IV,V,dan VI (Angga et al., 2022).

Di Abad 21 yang termasuk era society 5.0 semuanya sudah tidak bisa lagi dipisahkan dengan teknologi. Teknologi sangat berperan dalam segala hal dan segala sesuatu di dunia ini, Pendidikan juga sangat terpengaruh oleh teknologi, dimana teknologi menjadi fasilitas untuk membantu para pendidik dalam

mengajar. Pendidik harus mampu merancang media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan pasar, supaya siswa mampu memiliki kompetensi teknologi dan mampu bersaing dalam pekerjaan (Yaumi, 2018:14). Karena itu harus mempelajari dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran, yang disesuaikan juga dengan kompetensi dasar peserta didiknya dan juga tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran yang baik perlu adanya media untuk menunjang pembelajaran yang baik. Menurut Dewi (2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi audiens. Media adalah perantara serta pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Pustekkom Depdikbud,2016). Media pembelajaran sendiri berarti suatu alat untuk menyampaikan materi atau isi yang dapat erangsang pikiran audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan sempurna (Zahwa, Syafi'i, 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah saran yang menunjang pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan pada

media pembelajaran juga harus mengikuti zaman dan karakteristik audiensnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV-A, dimana dilakukan wawancara dan penyebaran angket. Pada penyebaran angket terdapat 22 siswa yang mengatakan bahwa guru mengajar hanya menggunakan media buku paket saja. Terdapat 15 siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran dengan baik. Pada siswa kelas IV-A jarang sekali melakukan eksperimen. penggunaan media buku paket saja yang menjadi acuan pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan. Beberapa materi pembelajaran cukup sulit dipahami, dan juga beberapa materi tidak relevan dengan kehidupan siswa. Hal tersebut membuat peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru karena penggunaan media pembelajaran diberikan tidak maksimal. Untuk itu dalam suatu pembelajaran memerlukan inovasi media pembelajaran agar lebih efektif dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media *audiobook*.

Buku Audio atau *audiobook* ini adalah salah satu media yang bisa

digunakan di era society 5.0 dimana pada media ini berisikan audio, tulisan, dan juga visual yang membuat pembelajaran lebih interaktif (Rahman dkk, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media *audiobook* sendiri sudah diteliti oleh banyak peneliti, dan Kesimpulan yang bisa diambil adalah penggunaan media *audiobook* bisa meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran dan juga fokus siswa (Fitri skk, 2023). Menurut Nurwidiyanti dan Sari (2022) menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang sangat baik dan mampu meningkatkan pembelajaran IPA siswa. Menurut Baskin dan Haris (1995) menyatakan bahwa konsep *audiobook* adalah kesusasteraan awal yaitu "*first literature was heard not read*". Maka dari itu pembelajaran audiobook bisa digunakan dimana saja, baik sedang melakukan aktivitas sehari-hari.

Pada pembelajaran IPA juga perlu adanya pembelajaran yang bisa diimplementasikan dengan kehidupan sehari-hari. Karena pada pembelajaran IPA memiliki tujuan untuk bisa berpikir kritis, dan untuk mengaitkan pembelajaran dengan kejadian alam yang terjadi. Menurut Setyowati (2021) IPA harus bisa membuat siswa memiliki pengalaman

belajar yang membuat siswa memahami konsep, proses serta membuat siswa aktif pada kegiatan pembelajaran. Jadi pada Pelajaran IPA diperoleh ilmu secara ilmiah dan pengumpulan sebuah data dengan cara bereksperimen karena pembelajaran IPA diajarkan untuk memahami kejadian alam yang ada dilingkungan, kehidupan makhluk hidup (Azizah, Puji Winarti, 2020)

Jadi pembelajaran IPA baiknya diintegrasikan dengan *experimental learning*. Menurut Solikarti (2021) penggunaan pembelajaran eksperimen sangat berdampak positif dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan pembelajaran eksperimen rasa ingin tahu siswa, dan antusiasme siswa bertambah. Dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat besar (Arwansyah, 2022). Dan dalam pembelajarannya sendiri siswa melihat, mengamati, dan menganalisa melakukan, mengalami sendiri, bahkan menarik kesimpulan dari percobaan yang dilakukan (Bektiarso, Haniyah & Wahyuni, 2021).

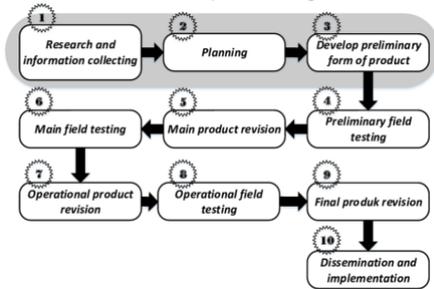
Jadi penggunaan media *audiobook digital* ini akan lebih maksimal jika digabungkan dengan metode eksperimen *learning*. Karena dengan penggunaan buku digital dan

video eksperimen serta Langkah-langkah eksperimen yang akan dilakukan siswa akan menambah rasa ingin tahu siswa akan materi yang sudah ada di *audiobook*. Eksperimen *learning* ini sangat sesuai digunakan dalam media *audiobook*, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa karena dengan pembelajaran eksperimen, teori pembelajaran bisa dibuktikan. Bahkan siswa bisa membuat Kesimpulan sendiri dari hasil eksperimennya. Dan pembelajaran dengan media *audiobook* bisa diakses Dimana saja tidak hanya di sekolah saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *audiobook* memiliki potensi besar untuk menghilangkan permasalahan yang ada. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* Penelitian menetapkan judul "Pengembangan Media Audiobook terintegrasi Eksperimen Learning Pada Kelas IV SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi". Dengan harapan dapat membentuk dan mengembangkan pemahaman dan minat belajar pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Gambar 1 Tahapan Borg and Gall



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Dimana *research and development* yaitu suatu proses pengembangan produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan (Gogahu & Prasetyo, 2022). Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan media *audiobook* pada kelas IV SD.

Dan pada penelitian RnD ini menggunakan pengembangan Borg and Gall. Dan menurut Borg and Gall (1983, 791) pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk edukasi. Dan menurut Borg and Gall (1979) terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu (1) studi pendahuluan (*research and information collecting*), (2) merencanakan penelitian (*planning*), (3) pengembangan desain (*development preliminary of product*), (4) Uji produk terbatas (*preliminary*

field testing), (5) revisi hasil uji lapangan terbatas (*main product revision*), (6) Uji coba skala besar (*main field test*), (7) revisi hasil uji lapangan skala besar (*operational product revision*), (8) uji kelayakan (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*) dan (10) disemasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Tetapi peneliti hanya melakukan 7 tahap saja yaitu yang tidak diikuti adalah tahap) Uji coba skala besar (*main field test*), Operational Field Testing, revisi hasil uji lapangan skala besar (*operational product revision*), dan disemasi dan implementasi (*dissemination and implementation*) dikarenakan kenyataan lapangan untuk uji coba skala besar minimal siswa yang mengikuti uji coba adalah minimal 30 siswa, sedangkan kenyataan di lapangan hanya terdapat 23 siswa saja.

Pada tahap awal yaitu studi pendahuluan adalah analisa, dan melakukan observasi secara mendalam di lapangan, dan kebutuhan yang diperlukan di sekolah. Dilakukan wawancara pada wali kelas, dan juga siswa. Pada tahap kedua yaitu merencanakan penelitian, Dimana pada tahap ini adalah tahap

penelitian pembuatan media, seperti pemilihan media, dan rancangan-rancangannya. Lalu pada tahap ketiga yaitu pengembangan desain, di tahap ini desain yang sudah dirancang dibuat sedemikian rupa, dan di sesuaikan dengan rancangan awal. Lalu dilakukan uji produk terbatas Dimana pada tahap ini dilakukan pada 5 siswa di kelas, (5) Setelah melakukan uji produk dilakukan revisi hasil uji lapangan terbatas, Dimana di check kekurangan dari hasil uji kepada skala kecil.

Setelah itu dilakukan tahap development atau uji kelayakan dan kevalidan media *audiobook* kepada ahli validator. Dimana dilakukan Validasi kepada ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi, dengan menggunakan kriteria tercantum dalam instrumen penilaian. Instrumen tersebut berisi butiran pertanyaan atau pernyataan yang diberikan lima alternatif jawaban sesuai dengan skala Likert, yaitu 5 = sangat baik; 4 = baik; 3 = cukup; 2 = kurang baik; 1 = sangat kurang baik. Hasil penilaian validasi dapat dilihat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$X = \frac{JS}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

X: Presentase skor yang dicari
 JS: Jumlah skor yang diberikan
 Skor Maksimal : Jumlah skor maksimal

Setelah menganalisis hasil menggunakan rumus diatas, maka akan diperoleh hasil presentase kualitas produk berdasarkan tingkat kevalidan serta revisi produk. berikut ini disajikan presentase dan kevalidan media yang telah diukur berdasarkan tabel 1.

Tabel 1 Lima Tingkatan Skala Likert

No	Kriteria Skor	Tingkat Validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat Valid, digunakan tanpa revisi
2	61,00%-80,00%	Valid, digunakan dengan sedikit revisi
3	41,00%-60,00%	Kurang valid, tidak disarankan tidak digunakan memerlukan revisi besar-besaran
4	21,00%-40,00%	Tidak valid, tidak boleh digunakan memerlukan revisi besar-besaran
5	00,00%-20,00%	Sangat tidak valid, dan tidak boleh digunakan

Sumber : (Akbar, 2013)

Tahap implementation adalah tahap ketika media diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, Untuk mengukur keefektifan media, dilakukan pengujian melalui pre-test sebelum menggunakan media dan post-test setelah penerapan media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning*. Hasil Pengujian ini dilakukan dengan menerapkan rumus n-gain untuk mengetahui efektivitas peningkatan

hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning*. Selain itu juga digunakan rumus efektivitas d-cohen untuk menguji mengetahui efektivitas media. Tahap terakhir yaitu tahap evaluation adalah tahap untuk memperoleh data respon siswa dan guru terhadap pengembangan *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* yang telah dirancang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV-A SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi, dan hasil dari pengembangan ini berupa media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* untuk pembelajaran IPA pada materi bab 4 Perubahan Bentuk Energi topik A Transformasi Energi. Kegiatan penelitian dilakukandi sekolah dengan mengikuti tahapan Borg and Gall yang disesuaikan dengan keadaan lapangan yang terdiri dari 7 tahapan.

Tahap Studi Pendahuluan, ada tiga tahap yang dilakukan yaitu observasi di kelas, lalu melakukan wawancara kepada guru dan 5 siswa, dan juga penyebaran angket kepada seluruh siswa kelas IV-A. Dilakukan studi pendahuluan dengan tujuan melakukan observasi untuk

memperoleh pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik, serta untuk mengidentifikasi masalah pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan wawancara pada wali kelas dan siswa, dikatakan bahwa pada pembelajaran IPA masih jarang menggunakan media interaktif dan juga *eksperiment learning*. Dan didalam kelas masih terdapat siswa yang masih kesulitan memahami materi pembelajaran IPA. Guru juga jarang menggunakan media selain buku paket.

Selanjutnya tahap melakukan studi pendahuluan, peneliti melakukan perancangan penelitian, dan berdasarkan wawancara pada wali kelas dan siswa, dikatakan bahwa pada pembelajaran IPA masih jarang menggunakan media interaktif dan juga *eksperiment learning*. Dan didalam kelas masih terdapat siswa yang masih kesulitan memahami materi pembelajaran IPA. Pendidik juga jarang menggunakan media selain buku paket. Dimana 2 tahapnya adalah (1) pemilihan media, pada tahap ini peneliti memilih media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran, yaitu media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning*, (2) rancangan awal, Tahap pengembangan media

terdiri dari pembuatan media, dan juga Validasi oleh ahli media, Bahasa, materi, dan juga skala kecil dan skala besar. Dimana pada tahap rancangan dan pembuatan media dibagi menjadi 2 langkah, yaitu a. Membuat cover, materi pembelajaran, lembar tahapan eksperimen, dan juga lembar Latihan soal. Pada tahapan ini peneliti membuat materi semuanya di aplikasi Canva, b. Menyempurnakan media, Dimana pada tahap ini memasukan suara, video youtube dan juga memasukkan link pada lembar Latihan soal pada aplikasi Flip PDF Cooperate Edition.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap Development, Dimana *audiobook* terintegrasi eksperimen learning akan dikembangkan menjadi produk yang utuh. Proses pengembangan *audiobook* terintegrasi eksperimen learning ini dimulai dari membuat sampul (cover), petunjuk penggunaan, daftar isi, tujuan pembelajaran pada media *audiobook*, materi pembelajaran yang terkait dengan transformasi energi, eksperimen tentang transformasi energi, dan play time atau latihan soal dan yang terakhir membuat kata-kata motivasi untuk siswa. Pada tahap development design ini pertama membuat design awalnya, dan semua

materinya di Canva, lalu memasukkan semua audio dan juga videonya di aplikasi flip pdf corporate edition.



Gambar 2 Cover dan petunjuk penggunaan



Gambar 3 Daftar Isi, dan Tujuan Pembelajaran

Setelah itu media diuji Validasi kepada ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi setelah dibuat dan dikembangkan menjadi media yang utuh. Produk di Validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Menurut ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi media audiobook bisa diuji cobakan dengan sedikit revisi. Revisi yang diberikan adalah sebagai berikut: menurut ahli media mengatakan revisi pada media audiobook adalah font tulisan jangan terlalu banyak, menurut ahli Bahasa adalah Sedangkan menurut ahli

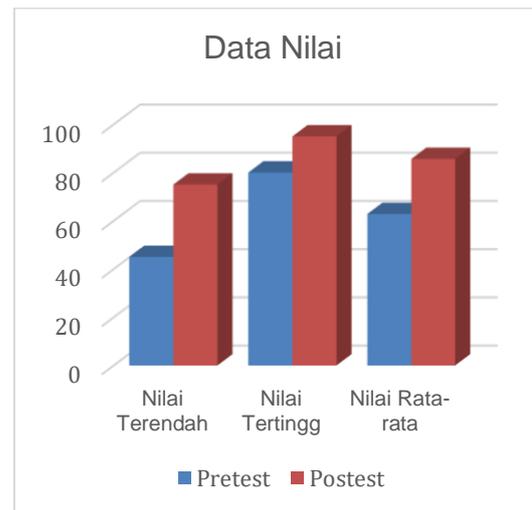
Bahasa, revisi yang harus dilakukan adalah pada halaman 14 kata “dan” tidak diperkenankan setelah titik, pada halaman 15 kata sepeda kurang huruf e. Menurut ahli materi perlu ditambahkan tujuan pembelajaran. Sebagai bentuk revisi ahli media font tulisan hanya menjadi 3 saja. Revisi yang diberikan ahli Bahasa juga sudah dilakukan yaitu revisi kalimat. Kemudian pada revisi ahli materi dibuat halaman tujuan pembelajaran di halaman 4 *audiobook*.

Setelah media dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan revisi yang disarankan oleh validator, tahap selanjutnya adalah implementasi. Hasil dari kegiatan penilaian validasi para ahli yang sudah dilakukan sebagai berikut:

Validator	Skor yang Didapat	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
Ahli Media	63	80	78.75%
Ahli Materi	54	60	90%
Ahli Bahasa	24	25	96%
Total			88.25%
Kualifikasi	Sangat Valid dan dapat digunakan		

Setelah media dinyatakan kevalidannya, Langkah selanjutnya media audiobook ini di uji coba pada siswa kelompok kecil, dan kelompok besar. Kegiatan uji coba kecil dilakukan pada 5 orang yang dipilih secara acak. Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 23 siswa.

Setelah media dinyatakan kevalidan dan kelayakan efektivitasnya dari hasil *pretest* yang dilakukan sebelum implementasi media dan *posttest* setelah implementasi media. Didapati penilaiannya sebagai berikut :



Grafik 1 Data Nilai Uji Coba Siswa

Dan yang terakhir adalah tahap revisi akhir, Dimana pada tahap ini hasil dari uji coba media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* diuji kelayakan yang diberikan kepada siswa skala kecil dan skala besar. Dimana pada skala kecil memperoleh hasil 88%. Pada skala besar didapat hasil 86.86%. Dengan hasil presentasi diatas 85% dinyatakan kualifikasi media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Untuk menguji keefektivitas media peneliti melakukan uji N-Gain, dan juga efektivitas *D-Cohen*. Uji N-Gain ini dilakukan guna mengetahui

keefektifan produk media pembelajaran *audiobook* IPAS. Dan uji-*t* efektivitas D-Cohen adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *audiobook* terintegrasi eksperimen learning ini.

Dan berikut Tabel data n-gain dan juga data efektivitas *d-cohen* :

	Mean	N	Data Max	Efektivitas d-cohen	N-Gain
Pret est	62.82	23	100		
Post test	85.65	23	100	0.340	0.614
Hasil					

Berdasarkan table diatas kita bisa melihat bahwa data peningkatan dari rata-rata pretest ke posttest sebesar 22.83%. Dan pada data N-Gain didapati sebesar 0.614. Dan jika dilihat dari table hasil N-Gain seperti berikut ini :

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Sumber: Cohen (1998)

Dan hasilnya didapati 0.614 termasuk sedang, jadi pengaruh media *audiobook* terintegrasi eksperimen learning cukup signifikan. Sedangkan untuk effect size d-cohen adalah sebagai berikut.

Sedangkan table penilaian *effect size* cohen-d sebagai berikut:

Effect size (ES)	Kategori
$0.00 \leq ES < 0.20$	<i>Small Effect</i>
$0.20 \leq ES \leq 0.50$	<i>Medium Effect</i>
$0.50 \leq ES \leq 0.80$	<i>Large Effect</i>
≥ 1.00	<i>Verry Large Effect</i>

Sumber: Lakens,D (2013)

Berdasarkan hasil uji efektivitas cohen-d, yaitu sebesar 0.340 dapat diketahui bahwa hasilnya termasuk pada *small effect*. Hal ini menunjukkan bahwa media *audiobook* terintegrasi eksperimen *learning* memiliki efektivitas *small effect*. Dan terjadi perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran IPA materi transformasi energi pada data *pretest* dan *posttest*.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pengembangan media *audiobook* terintegrasi eksperimen learning. Dan dapat diketahui bahwa media *audiobook* terintegrasi eksperimen learning ini sudah melewati tahap Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, dan juga uji coba pada kelas IV-A SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi. Hasil dari pretest ke posttest menunjukkan perubahan yang baik, dan dapat disimpulkan bahwa media *audiobook* terintegrasi eksperimen termasuk media yang interaktif dan inovatif, terutama pada mata Pelajaran IPA, di kelas IV bab IV topik A transformasi energi.

Media audiobook terintegrasi eksperimen learning ini berguna bagi guru menjadi media dan bahan ajar yang bisa dimanfaatkan khususnya pada pelajaran IPA Bab IV topik A Transformasi Energi. Media ini juga bisa dimanfaatkan oleh siswa di kelas dan di luar kelas karena berbentuk digital dan bisa dipelajari dimana saja. Dan media ini membantu pemahaman siswa karena pada media audiobook ini menyajikan materi pelajaran, eksperimen, dan juga Latihan soal. Media ini juga bisa dimanfaatkan didalam kelas, karena pembelajaran yang beragam dan interaktif, dan dengan cepat menarik perhatian siswa dan juga motivasi siswa, serta pemahaman akan konsep dasar materi. Dimana terdapat dua data yang diambil di waktu yang berbeda, Dimana satunya diambil sebelum implementasi media, dan yang satunya adalah sesudah implementasi media.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 5877–5889.
- Awansyah, P. (2022). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK*, 12(1).
- Azizah, Winarti, P., dan Sani, N.,K. (2020). Pengembangan Modul Praktikum Serli (Discovery Learning) untuk Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1)
- Baskin, B. H., & Harris, K (1995). Heard Any Good Book Lately? The Case For Audiobooks In The Secondary Classroom. *Journal of Reading*, 38(5), 372-376.
- Borg, W.,R., & Gall, M.,D. (1979). *Educational Research: An introduction*. New York & London: Longman.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Fitri, E. N., Rokmana, R., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129-140.
- Haniyah, L., Bektiarso, S., & Wahyuni, S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Disertai Metode Eksperimen pada Pembelajaran IPA Fisika SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika FKIP Universitas Jember*, 3(1).
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah

Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>

Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19(01), 61-78.

Rahman, Sopandi, W., & Darmawati, (2018). Writing Proses Through Think Talk Write Model Based on Video in Elementary School. *Seminar International Conference on Local Wisdom* (pp. 1-12). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Article in Press.

Setyowati, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Menggunakan metode Eksperimen Di SMP Negeri 16 Kota Bogor. *EDUKHA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (1), 44–57

Solikati, N. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Rangkaian Listrik Sederhana Dengan Metode Eksperimen. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2). <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v1i1.1>

Widyastika, D., & Wahyuni, N. (2022). Pengembangan Penilaian Sikap Ilmiah Berbasis Inkuiri Berorientasi Pendidikan Karakter Siswa pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9402-9409.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium:*