
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BOOK
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

Oleh:

Della Octavia Citra Lestari¹

Chumi Zahroul Fitriyah²

Fathan Fihrisi³

Universitas Jember

Alamat: JL. Kalimantan Tegalboto No.37, Krajan Timur, Sumbersari, Kec. Sumbersari,
Kabupaten Jember, Jawa Timur (68121).

Korespondensi Penulis: dellalestari992@gmail.com, chumi.fkip@unej.ac.id,
fathanfihrisi@mail.unej.ac.id.

Abstract. *This research aims to produce a product design that will be used to improve the quality of the learning process and outcomes through expert testing. This research uses a quantitative approach with the type of development research (Research and Development) by Borg and Gall with 8 stages of research procedures, including: (1) preliminary research; (2) planning and development; (3) initial product design development; (4) initial product design validation; (5) initial product revision; (6) trial use; (7) product development revision; and (8) effectiveness trial. The object of this research is the learning process of students in class IVA and IVB SDN Sumbersari 03 Jember. Data collection techniques used in this study include: observation, interviews, questionnaires, validation sheets, documentation, and tests. The results of the validation of character values-based Audio Book learning media products were declared valid because they received a score of 78. These results indicate that the product is in the feasible category. The results of the relative effectiveness test showed a result of 33.01% with a low effectiveness category and the practicality test obtained a result of 88.96%*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BOOK
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

with a very practical category. Therefore, the Audio Book development product based on character values is suitable for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Audio Book, Character Values.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan melalui uji ahli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) oleh Borg and Gall dengan 8 tahapan prosedur penelitian, diantaranya: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk awal; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan. Objek dalam penelitian ini proses pembelajaran peserta didik kelas IVA dan IVB SDN Sumbersari 03 Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, angket, lembar validasi, dokumentasi, dan tes. Hasil validasi produk media pembelajaran *Audio Book* berbasis nilai-nilai karakter dinyatakan valid sebab mendapatkan nilai 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk masuk dalam kategori layak. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan hasil 33,01% dengan kategori keefektifan rendah dan uji kepraktisan memperoleh hasil 88,96% dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu, produk pengembangan *Audio Book* berbasis nilai-nilai karakter layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Audio Book*, Nilai-Nilai Karakter.

LATAR BELAKANG

Pendidikan karakter diterapkan di Sekolah Dasar (SD) untuk menguatkan dasar karakter anak-anak sejak dini dan merupakan tahap awal pembentukan karakter peserta didik. Pada usia ini, peserta didik sedang berada pada fase pembentukan pola pikir, sikap, dan perilaku mereka. Oleh karena itu, pendidikan karakter di SD memberikan kesempatan yang tepat untuk memperkenalkan dan membentuk nilai atau sikap positif dalam membentuk karakter yang baik. Selain itu, SD juga merupakan masa di mana peserta

didik mulai aktif berinteraksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar yang biasanya melalui kebiasaan atau kebudayaan yang ada pada lingkungan mereka.

Budaya atau kebudayaan umumnya mencakup nilai-nilai luhur yang secara tradisional menjadi panutan bagi masyarakat. Penanaman nilai-nilai karakter dapat dimulai dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai makna sila-sila Pancasila beserta contoh dan perilakunya. Sila-sila Pancasila merupakan jati diri bangsa yang harus terus dipelihara dan dipertahankan. Contoh dan perilaku menjadi ciri budaya yang dapat diandalkan ditengah-tengah pergaulan antar bangsa pada era globalisasi saat ini. Peserta didik diharapkan mengalami perkembangan intelektual, sosial, dan emosional serta mampu mengenal budayanya dan budaya orang lain sebagai wujud dari sebuah karakter. Oleh karena itu, nilai-nilai karakter sesuai dengan sila-sila Pancasila penting ditanamkan pada diri peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2023 pada proses pembelajaran kelas IV SDN Summersari 03 Jember terdapat permasalahan. Data yang diperoleh berupa nilai UH (Ulangan Harian) peserta didik kelas IVA dan IVB pada pelajaran PPKn Unit 1 Pembelajaran 3 menunjukkan bahwa capaian hasil belajar sebagian besar peserta didik kelas IVA dan IVB tidak memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 73. Hal tersebut dikarenakan peserta didik mengalami bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran sebab pembelajaran monoton. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih pada umumnya, yakni bersumber dari buku paket dan internet atau *google*. Terbatasnya sumber belajar dan belum maksimalnya pemanfaatan media yang inovatif dan interaktif, menyebabkan rendahnya keinginan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Fakta atau realitas dari adanya pelaksanaan observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh informasi bahwasanya peserta didik masih belum mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn Unit 1 Pembelajaran 3 dengan capaian pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan terbaru merupakan salah satu solusi bagi pendidik untuk mengatasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan pengupayaan tersebut, maka minat dan semangat peserta didik dapat meningkat dan lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah salah satunya berupa *Audio Book*. *Audio Book*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK*
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

atau rekaman teks buku yang disuarakan oleh seseorang di dalamnya berisikan makna-makna Pancasila dan contoh penerapannya. Dalam penggunaan media *Audio Book*, diharapkan peserta didik dapat memahami dari isi buku yang dipelajari tanpa harus membaca, belajar sambil melakukan aktivitas, membantu bagi peserta didik yang tunanetra, dan sebagainya. Kelebihan media *Audio Book* yakni saat diunduh tidak membutuhkan kuota internet yang besar. Selain itu, *Audio Book* juga lebih menarik dari pada materi tugas yang hanya diberikan melalui WA oleh guru (Erna, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Audio Book* berbasis nilai-nilai karakter yang berfokus pada sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui proses pengembangan media dengan menguji validitas, efektivitas, dan kepraktisannya. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan produk media pembelajaran serta mendorong para pendidik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Fachrurrozi et al. (2021), tahap analisis dibagi menjadi dua, yaitu tahap *expert review* dan tahap uji coba. Hasil penelitian diakui oleh para ahli meliputi ahli media, bahasa, materi dengan skor masing-masing sebesar 89%; 97,5%; dan 98%. Adapapun rata-rata skor persentase kelayakan pada *tahap expert review* adalah 95%. Sementara itu, tahap uji kelayakan produk dilakukan sebanyak tiga kali dengan rata-rata kelayakan produk untuk *one to one* adalah 95%, *small group* sebesar 99%, dan 98% untuk rerata kelayakan produk *field test*. Akhirnya, rata-rata persentase kelayakan yang diperoleh selama tahap pengujian adalah sebesar 97%, sehingga produk ditempatkan pada kategori “sangat baik”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan *Audio Book* sebagai media pembelajaran membaca awal.

Penelitian terkait *Audio Book* ini telah banyak diidentifikasi di Negara Indonesia. Sebagai contoh Sari et al. (2023) yang menganalisis studi-studi terdahulu yang relevan

tentang penggunaan *Audio Book* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitiannya menghasilkan rekomendasi praktis yang mendukung penuh implementasi *Audio Book* sebagai media pembelajaran yang strategis. Tidak hanya itu, implementasi *Audio Book* dinilai sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar. Ini karena pemanfaatan *Audio Book* sangat praktis, dengan mengandalkan indera pendengaran, pembelajaran oleh peserta didik dapat dilakukan bersamaan dengan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Selanjutnya, tidak hanya menghasilkan suara, peserta didik juga dapat mengamati gambar atau visualisasi yang tertampil. *Audio Book* dianggap sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif dan sesuai dengan pembelajaran abad 21. Untuk mengakses media pembelajaran ini, dapat melalui *smartphone*, internet, VCD, kaset audio, dan media lainnya mengikuti *trend* perkembangan masyarakat modern. Sehingga, sebagai media pembelajaran, diperlukan pengembangan yang mengacu pada desain instruksional. Hal tersebut didukung juga oleh relevansinya dalam menunjang proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh (Puspita et al., 2022) terhadap peserta didik Kelas IV SDN 4 Pule, Kabupaten Trenggalek. Media pembelajaran *Audio Book* ini juga dianggap sebagai bahan ajar yang inovatif dan dapat menarik minat serta mendorong belajar peserta didik. Hal ini karena pemahaman materi oleh peserta didik dapat dilakukan tanpa melalui harus membaca. Disamping itu, pengembangan bahan ajar berbasis *Audio Book* ini memang telah dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sehingga dinilai efektif untuk mencapai hasil belajar peserta didik secara signifikan. Bukti empiris juga telah menyimpulkan bahwasanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik relevan dengan penerapan bahan ajar *Audio Book* pada Kelas IV SDN 4 Pule, Kabupaten Trenggalek.

Penelitian terdahulu yang relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2022). Dalam studinya, Ningsih menggunakan media pembelajaran *Audio Book* sebagai media alternatif dalam pembelajaran daring. Hasilnya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Audio Book* dapat sepenuhnya (100%) meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung di SDN Giripurno 02. Selain itu, media pembelajaran *Audio Book* dinilai memiliki keuntungan ekonomis di mana pada kasus pembelajaran daring, peserta didik tetap dapat mengakses bahan ajar secara berulang tanpa harus mengorbankan kuota internet yang besar. Sehingga peserta didik yang memiliki keterbatasan kuota internet dapat lebih leluasa

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

untuk mengaksesnya tanpa batas. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran ini dirasa efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sastabila et al. (2024), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Audio Book* untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dan didasarkan pada model ADDIE sebagai tumpuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Deskriptif kuantitatif menjadi teknik analisis data yang digunakan. Hasil validasi media menyatakan dalam kategori sangat layak dengan perolehan hasil 100% dan 94,44%. Hasil berdasarkan validasi oleh ahli materi masuk ke dalam kategori sangat layak, perolehan hasil 100%. Pada uji coba produk menyatakan media sangat baik, yang dilakukan melalui uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji penggunaan produk. Pada efektivitas penggunaan produk memperoleh hasil asymp. sig 0.000.

Berdasarkan penelitian yang telah ada, peranan *Audio Book* dijelaskan dapat menjadikan media pembelajaran yang relevan, efektif, dan praktis untuk diterapkan. Untuk itu, media pembelajaran ini penting untuk dikembangkan, namun dengan mengacu pada desain intruksional yang berlaku. Sementara itu, perbedaan antar penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada: (1) segi muatan nilai-nilai karakter; (2) desain *Audio Book*; dan (3) lokasi penelitian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R & D)* atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan. Masyhud (2021) berpendapat bahwa tujuan dilakukannya penelitian pengembangan, yaitu: (a) melakukan perancangan produk untuk memperbaiki prosedur dan hasil pembelajaran; (b) menguji efektivitas produk sebagai fungsi validasi; (c) menguji efisiensi, daya tarik, dan kemudahan produk; (d) menguji keefektifan produk dengan menggunakan metode penelitian eksperimental; dan (e) membiasakan guru dan atau praktisi pendidikan yang lain agar selalu bersikap inovatif. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Audio Book* berbasis nilai-nilai karakter pada unit 1 pembelajaran 3 materi “sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila” mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Summersari 03 Jember.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian Borg and Gall (Masyhud, 2021), dengan tahapan sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk; (9) produk final dan produk masal; (10) diseminasi produk dan implementasi. Tahapan yang digunakan hanya mencapai tahap kedelapan karena telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yakni menilai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Penelitian dilakukan di SDN Summersari 03 Jember dengan melibatkan subjek penelitian dari kelas IVA yang terdiri dari 25 peserta didik dan kelas IVB yang juga terdiri dari 25 peserta didik. Peserta didik telah diuji homogenitas berdasarkan nilai ulangan harian pada unit 1 pembelajaran 3 mata pelajaran PPKn. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Detail hasil uji homogenitas terdapat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	.633	1	48	.430
	Based on Median	.721	1	48	.400
	Based on Median and with adjusted df	.721	1	42.007	.401
	Based on trimmed mean	.499	1	48	.483

Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut, diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,430. Diketahui bahwa ($0,430 > 0,05$), sehingga dapat dikatakan jika kedua kelas (IVA dan IVB) memiliki varians yang sama atau homogen.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih dengan metode pengundian sederhana. Hasil yang didapatkan adalah kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan IVA sebagai kelas kontrol. Kelas IVB akan diberikan pembelajaran materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila menggunakan *Audio Book*, sedangkan kelas IVA menggunakan produk lama berupa media gambar pada buku paket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, angket, lembar validasi, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang mencakup analisis deskriptif kualitatif dan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah proses sistematis untuk mengorganisir catatan dari hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya yang kemudian disusun dalam bentuk kalimat dan kategori yang relevan dengan objek penelitian (Masyhud, 2021). Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data dari wawancara dengan pendidik dan peserta didik, observasi di kelas, serta saran dan masukan dari validator media pembelajaran. Sedangkan, analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis yang ditujukan untuk data-data numerik (Masyhud, 2021). Dalam konteks penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor angket dari validator, skor hasil *posttest* peserta didik untuk menguji keefektifan, dan angket kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data pada uji kevalidan yakni rumus *valpro* sebagai berikut (Masyhud, 2021).

$$\text{Valpro} = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = validitas produk

srt = skor riil tercapai

smt = skor maksimal tercapai (Masyhud, 2021)

Uji keefektifan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan rumus sebagai berikut. Uji *t* dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 25.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

M_1 = rerata kelompok X1 (kelompok eksperimen)

M_2 = rerata kelompok X2 (kelompok kontrol)

x_1 = deviasi setiap nilai x_1 dari rata-rata x_1

x_2 = deviasi setiap nilai x_2 dari rata-rata x_2

N = banyaknya subjek/ sampel penelitian (Masyhud, 2021)

Apabila produk dinyatakan efektif, maka dilanjutkan dengan uji Keefektifan Relatif (ER) dengan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

MX2 = rata-rata nilai kelas kontrol (Masyhud, 2021)

Analisis data respon peserta didik dilakukan dengan rumus *Sapd* sebagai berikut.

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100\right)$$

Keterangan:

Sapd = skor angket peserta didik

St = skor tercapai

Smt = skor maksimal yang bisa tercapai (Masyhud, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berupa *Audio Book* yang dilatarbelakangi pembelajaran terasa bosan, monoton, dan kurang menarik karena media yang digunakan terbatas di kelas IV SDN Summersari 03 Jember. Permasalahan ini diharapkan dapat diselesaikan melalui pengembangan media pembelajaran *Audio Book*. . Pada pembelajaran yang baik perlu adanya media untuk menunjang pembelajaran yang baik. Menurut Aqib (2010), media pembelajaran adalah sebuah perantara yang dapat memberikan informasi, membangkitkan daya pikir, empati, emosional dan keinginan peserta didik, sehingga bisa mendobrak peserta didik untuk belajar.

Audio Book dipilih sebagai media pembelajaran untuk mengatasi tantangan pembelajaran peserta didik. Alasan pemilihan media tersebut karena *Audio Book* 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).

Audio Book merupakan rekaman teks buku atau tulisan lisan dalam bentuk audio yang dapat didengarkan oleh *audiens* dengan isi sama seperti ketika mereka membaca buku (Anwas, 2014). Media *Audio Book* ini berfokus pada Unit 1 Pembelajaran 3 “sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila” dalam mata Pelajaran PPKn Kelas

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK*
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

IV SD dalam kurikulum merdeka. Produk ini akan digunakan dalam pembelajaran jika memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model Borg and Gall dalam Masyhud (2021) yang meliputi 10 tahapan. Tahapan yang diterapkan berhenti pada tahap kedelapan karena sudah mencapai tujuan penelitian.

Tahap pertama ialah penelitian pendahuluan yang menggunakan pendekatan 3P (*Paper, Place, and Person*). Penjelasan makna 3P tersebut sebagai berikut.

1. *Paper*. Pengkajian berbagai macam literatur yang ditinjau meliputi buku, artikel, dan jurnal ilmiah. Hasil kajian literatur dari penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan Audio Book valid, efektif, dan praktis untuk pembelajaran.
2. *Place*. Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kegiatan tersebut dilakukan pada 16 Oktober 2023 dengan mengumpulkan dan mendokumentasikan nilai UH peserta didik kelas IVA dan IVB. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IVB di SDN Sumbersari 03 Jember pada tanggal yang sama. Ditemukan permasalahan yang menyebabkan nilai peserta didik tidak mencapai KKTP yakni pembelajaran yang monoton membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dan peserta didik yang kurang aktif.
3. *Person*. Hasil analisis permasalahan berdasarkan keterangan guru ialah peserta didik kurang aktif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media gambar yang menyebabkan pembelajaran terasa bosan dan peserta didik kurang memahami sikap yang berkaitan penanaman nilai karakter. Maka dari permasalahan tersebut, dikembangkanlah produk media pembelajaran yang baru berupa Audio Book berbasis nilai-nilai karakter. Produk yang dikembangkan berisi tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila, sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka.

Tahap kedua adalah perencanaan dan pengembangan. Berdasarkan data dan informasi dari penelitian pendahuluan, tahap selanjutnya yakni perencanaan dan pengembangan. Perencanaan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Audio Book* berbasis nilai-nilai karakter pada pelajaran PPKn Unit 1 Pembelajaran 3

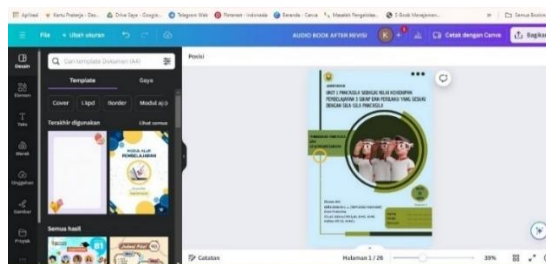
untuk kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember. Perencanaan produk pengembangan dilakukan dengan tahap sebagai berikut.

1. Penyusunan draf isi dari *Audio Book* yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi, dan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan, *icon*, serta gambar-gambar yang dibutuhkan.
2. Memilih aplikasi dan *software* yang akan digunakan, aplikasi dan *software* yang digunakan yakni *Canva* dan *Heyzine*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan desain produk awal. Pengembangan desain produk awal dilakukan setelah perencanaan dan pengembangan selesai dilakukan. Proses editing desain *Audio Book* dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Proses desain produk awal *Audio Book* dengan tahapan sebagai berikut.

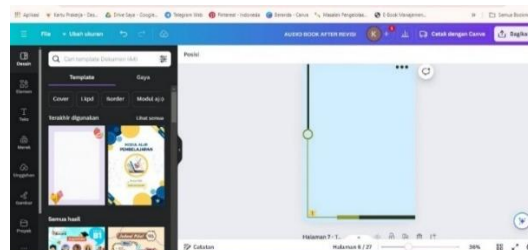
1. Membuat desain *cover Audio Book*

Gambar 1. Cover Audio Book



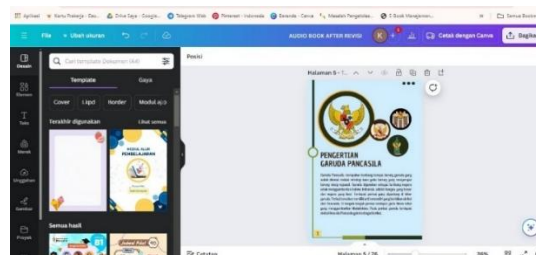
2. Membuat desain background Audio Book

Gambar 2. Background Audio Book



3. Mengisi isi materi pada *Audio Book*

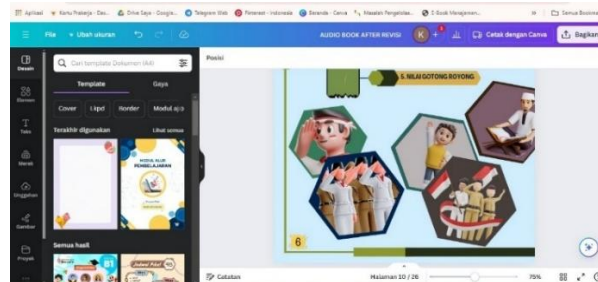
Gambar 3. Isi materi Audio Book



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

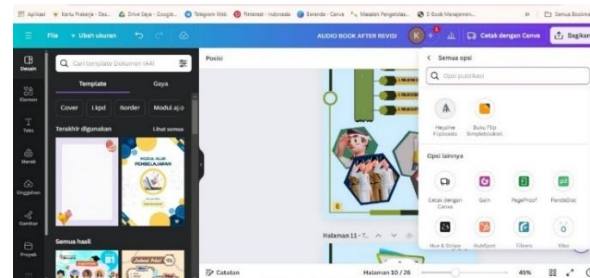
4. Menempel *icon* dan gambar-gambar yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter pada *Audio Book*

Gambar 4. *Icon* dan gambar *Audio Book*



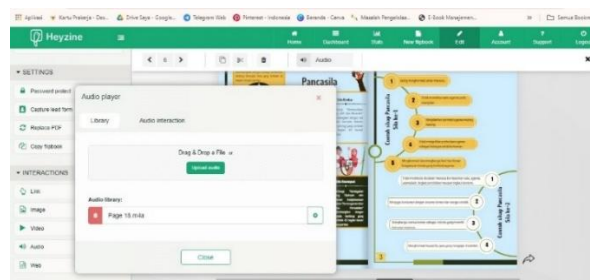
5. Mengintegrasikan dengan *software Heyzine*

Gambar 5. Tampilan *Heyzine*



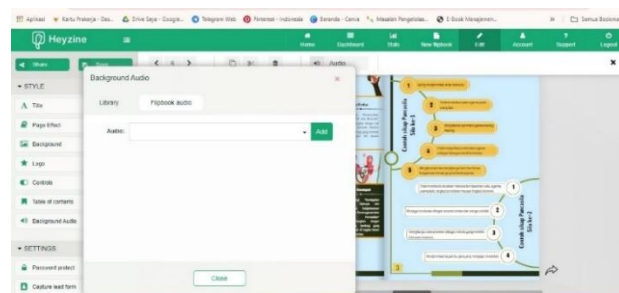
6. Memasukkan rekaman suara

Gambar 6. Memasukkan rekaman suara



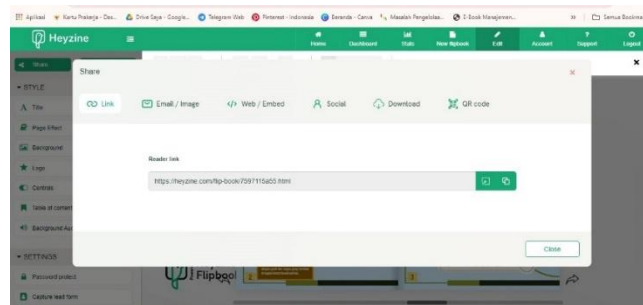
7. Memasukkan *backsound*

Gambar 7. Memasukkan *backsound*



8. Membuat tautan *link Heyzine*

Gambar 8. Tautan *link Heyzine*



Tahap keempat merupakan validasi desain produk. Tahap ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Berikut hasil validasi ahli.

Tabel 2. Skor Hasil Validasi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Media	Kesesuaian media dengan perkembangan peserta didik	4
		Memiliki daya tarik visual	4
		Memiliki tampilan yang jelas	4
		Kesesuaian tata letak dalam media	5
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf	5
		Desain gambar yang ditampilkan menarik	4
2.	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Penggunaan bahasa tidak menimbulkan makna ganda	4
		Penggunaan bahasa santun dan efektif	4
		Pemilihan kata (diksi) yang tepat	4
		Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3
		Kejelasan petunjuk dan arahan	4
3.	Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
		Kebenaran isi/materi	4
		Cakupan materi telah memadai	3
		Media dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran	4
		Berisi materi essensial	3

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
Srt	70

Hasil dari data tersebut kemudian dihitung nilai kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Valpro} = \frac{\text{Srt}}{\text{Smt}} \times 100$$

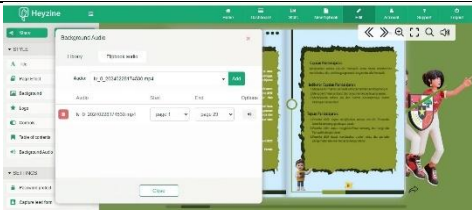
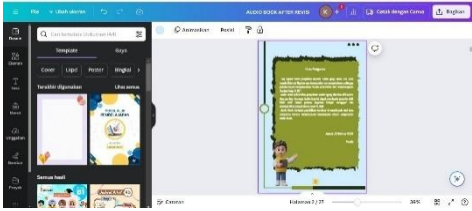
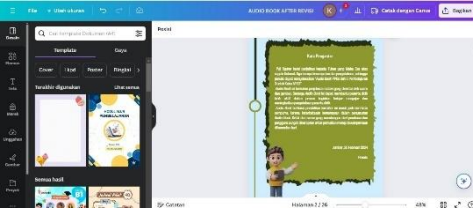
$$\text{Valpro} = \frac{70}{90} \times 100$$

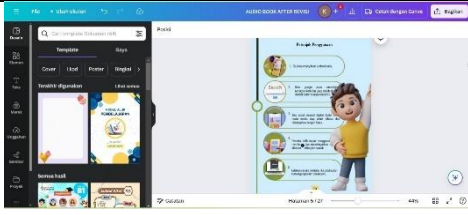
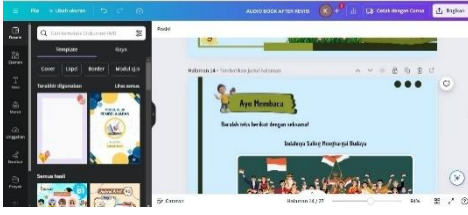
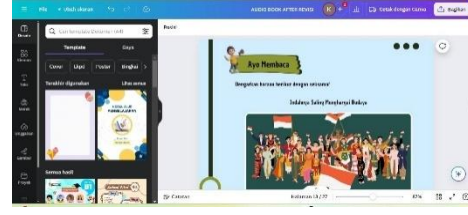
$$\text{Valpro} = 78$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Layak” karena berada pada rentangan skor antara 61,00-80,99. Hasil tersebut selaras dengan pendapat Nadia, dkk (2024) bahwa hasil validasi media dalam kategori sangat layak membuktikan bahwa media sangat baik, yang diuji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji penggunaan produk.

Tahap kelima yakni revisi produk awal. Tahap revisi produk awal dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media dan bahasa serta materi. Perbaikan media dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Revisi Produk Awal

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<i>Backsound</i> terlalu keras	Menurunkan <i>Backsound</i>
	
Tidak ada kritik dan saran	Menambahkan kritik dan saran
	
Petunjuk penggunaan kurang rapi	Merapikan petunjuk penggunaan

	
Keterangan bacalah diganti dengan dengarkan	Mengubah keterangan bacalah menjadi dengarkan
	

Tahap keenam adalah uji coba penggunaan produk. Uji coba penggunaan produk digunakan dalam kelompok kecil dengan partisipasi dari 20 peserta didik kelas IV SDN Tegal Besar 02 Jember. Tahap ini melibatkan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan, dilanjutkan dengan pengisian angket. Hasil dari angket menunjukkan bahwa sepuluh poin pernyataan mendapat skor presentase di atas 80% yang artinya produk pengembangan tergolong kategori baik.

Tahap ketujuh ialah revisi produk pengembangan. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 20 peserta didik, hasil menunjukkan bahwa produk pengembangan tidak perlu diperbaiki.

Tahap kedelapan yaitu uji coba keefektifan produk. Uji coba keefektifan dilakukan dengan membandingkan produk pada dua kelas, yakni IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Audio Book* yang dikembangkan, sementara kelas kontrol menggunakan media gambar dan teks dari buku ajar Pendidikan Pancasila Unit 1 Pembelajaran 3 materi “Sikap dan Perilaku yang Sesuai dengan Sila-sila Pancasila”. Pembelajaran di kedua kelas dilakukan dengan metode yang sama, yaitu tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dimulai dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pemaparan materi singkat. Pendidik membagi peserta didik secara berkelompok untuk mengakses media *Audio Book*. Peserta didik dipandu dalam pembelajaran menggunakan media tersebut, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD, dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Selanjutnya, pendidik mengkonfirmasi mengenai jawaban LKPD tersebut disertai dengan tanya jawab. Pendidik

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

memberikan evaluasi dan apresiasi, dilanjutkan dengan mengerjakan tes hasil belajar dan pengisian angket respon peserta didik.

Pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode dan model pembelajaran yang sama dengan kelas eksperimen, tetapi menggunakan media yang berbeda. Media yang digunakan di kelas kontrol ialah buku paket PPKn. Tes hasil belajar yang sama juga diberikan kepada kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Nilai dari tes hasil belajar tersebut akan digunakan untuk menguji keefektifan produk.

Data hasil kognitif diperoleh dari penilaian lembar soal *pretest* dan *posttest*. Data hasil kognitif peserta didik yang diperoleh ditunjukkan pada tabel 4 ringkasan berikut.

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	30	90	62.40	17.207
Posttest Eksperimen	25	55	100	80.40	13.988
Pretest Kontrol	25	30	80	47.80	14.148
Posttest Kontrol	25	35	90	66.20	15.631
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel 4, nilai tes hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Diperlukan analisis data lebih lanjut untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Analisis data ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji parametrik, dengan syarat data harus terdistribusi normal. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dapat digunakan untuk memeriksa distribusi normalitas data. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Pretest Eksperimen	.151	25	.147	.945	25	.190
	Posttest Eksperimen	.129	25	.200*	.937	25	.124
	Pretest Kontrol	.158	25	.107	.924	25	.063
	Posttest Kontrol	.113	25	.200*	.962	25	.457

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa distribusi data adalah normal. Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi masing masing

0,147 > 0,05 dan 0,200 > 0,05. Hasil tes pada kelas kontrol untuk *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi masing-masing 0,107 > 0,05 dan 0,200 > 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, kedua kelas memiliki distribusi data yang normal.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media *Audio Book* terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut: jika nilai t-hitung > t-tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka terdapat pengaruh penggunaan media *Audio Book* terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Sebaliknya, jika nilai t-hitung < t-tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Audio Book* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

Tabel 6. Hasil *Independent Samples Test*
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.486	.489	3.385	48	.001	14.200	4.195	5.765	22.635
	Equal variances not assumed			3.385	47.420	.001	14.200	4.195	5.762	22.638

Hasil pada tabel 6 menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05 yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata skor tes hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji t pada perhitungan manual diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,389 dan perhitungan dengan menggunakan SPSS adalah 3,385. Nilai ini dibandingkan dengan tabel kritik t (t-tabel) pada taraf signifikansi 0,05 dengan df (*degrees of freedom*) 48 yang sebesar 2,010. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel (3,389 > 2,010), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Audio Book* efektif dalam pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui tingkat keefektifan relatif dari kelas eksperimen yang menggunakan media *Audio Book* dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media digital. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 80,4, sedangkan pada kelas kontrol adalah 66,2. Hasil perhitungan ER dapat diketahui menggunakan rumus berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK*
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

$$ER = \frac{80,4-66,2}{\left(\frac{66,2+80,4}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24,2}{\left(\frac{146,4}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24,2}{73,2} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24,2}{73,2} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24,2}{73,2} \times 100\%$$

$$ER = 33,01\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Audio Book* pada kelas eksperimen lebih efektif sebesar 33,01% dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Audio Book*. Presentase tersebut masuk dalam rentang 21,00% - 40,99% yang menunjukkan kategori “Keefektifan rendah” dalam (Masyhud, 2021).

Hasil perhitungan keefektifan relatif (ER) yaitu didapatkan angka 33,01% dengan kategori keefektifan rendah dalam Masyhud (2021), menunjukkan bahwa penggunaan media *Audio Book* pada kelas eksperimen lebih efektif sebesar 33,01% dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Audio Book*. Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan bahwa 33,01% hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media yang dikembangkan. Sementara itu, 66,99% hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik internal maupun eksternal.

Kepraktisan media yang dikembangkan dinilai melalui angket respon peserta didik setelah penggunaan media yang dikembangkan. Hasil kepraktisan media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Skor Angket	Nilai $Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100\right)$
1.	Exel	46	92
2.	Ilyas	49	98
3.	Akbar	49	98
4.	Arya	45	90

5.	Oxel	46	92
6.	Desta	46	92
7.	Dinda	48	96
8.	Ganesha	38	76
9.	Hani	35	70
10.	Khansa	44	88
11.	Alzam	42	84
12.	Deniz	45	90
13.	Rendy	43	86
14.	Nabila	48	96
15.	Nafisa	48	96
16.	Naura	46	92
17.	Neysa	47	94
18.	Putra	39	78
19.	Rasyid	41	82
20.	Caca	48	96
21.	Talita	46	92
22.	Vaga	39	78
23.	Vira	48	96
24.	Annisa	49	98
25.	Zaki	37	74
Jumlah		1112	-
Rata-rata		44,48	88,96

Nilai kepraktisan media *Audio Book* dari angket respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

$$Sapd = \left(\frac{1112}{1250} \times 100 \right)$$

$$Sapd = 88,96$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase kepraktisan produk sebesar 88,96 yang termasuk dalam kategori “Sangat praktis” karena berada dalam rentang skor 81,00 – 100 dalam (Masyhud, 2021). Hal tersebut selaras dengan pendapat

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO BOOK* BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

Sari dkk (2023) bahwa hasil penelitiannya menghasilkan rekomendasi praktis yang mendukung penuh implementasi *Audio Book* sebagai media pembelajaran yang strategis. Selain itu, *Audio Book* juga dianggap sebagai salah satu media sumber belajar yang inovatif dan sesuai pembelajaran abad 21.

Secara umum, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Puspita, dkk (2022) bahwa media pembelajaran *Audio Book* ini juga dianggap sebagai bahan ajar yang inovatif dan dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media *Audio Book* ini juga dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, sehingga dinilai efektif untuk mencapai hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Hambatan dari penelitian ini adalah kondisi listrik pada area sekolah sedang dalam tahap perbaikan, sehingga listrik dalam kondisi padam. Solusi yang diberikan oleh peneliti yakni memberikan *hotspot* pribadi untuk peserta didik agar dapat mengakses media *Audio Book*. Hal tersebut selaras dengan pendapat Erna (2022) bahwa media pembelajaran *Audio Book* mempunyai beberapa kelemahan salah satunya adalah media *Audio Book* merupakan media berbasis teknologi elektronik dan internet, sehingga menyulitkan bagi daerah yang akses internetnya belum memadai. Selain itu, kondisi kelas yang sulit untuk dikondisikan, sehingga peneliti harus pandai menarik perhatian peserta didik dengan memberikan *ice breaking*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media pembelajaran *Audio Book* pada materi “sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila” untuk mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember dilaksanakan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, namun implementasi hanya dilakukan hingga tahap kedelapan karena telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian tersebut mencakup: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan produk.

Hasil pengembangan media pembelajaran *Audio Book* pada materi “sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila” untuk mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember menunjukkan bahwa produk tersebut telah terbukti valid,

efektif, dan praktis. Uji kevalidan menunjukkan skor sebesar 78 dengan kategori layak, uji keefektifan relatif menunjukkan hasil 33,01% dengan kategori keefektifan rendah, dan uji kepraktisan memperoleh hasil 88,96% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Audio Book* yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan praktis dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan sebelumnya, saran dapat diberikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan ke arah yang lebih positif. Berikut adalah saran yang dapat diberikan berdasarkan pelaksanaan penelitian ini.

1. Bagi peserta didik, sebaiknya media pembelajaran *Audio Book* yang telah dikembangkan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Bagi pendidik, hendaknya media pembelajaran *Audio Book* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tambahan untuk peserta didik kelas IV di setiap tahunnya.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mendukung pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi mengembangkan media pembelajaran *Audio Book* dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Agung, I. 2017. Peran Fasilitator Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106-119.
- Ambarwati, R. 2017. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilahan Kota. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 276-285.
- Anwas, O. M. 2014. Audiobook: Media Pembelajaran Masyarakat Modern. *Jurnal Teknodik*, 18(1), 54–62. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v18i1.111>.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. 2019. Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105-113.
- Damaiyanti, R., Satrijono, H., Utama, F. S., Ningsih, Y. F., & Alfarisi, R. 2021. Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember pada

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BOOK
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

- Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 75.
<https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i2.24990>.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Pelajaran Mata Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Kependidikan*, 9(1).
- Fachrurrozi, Utami, N. C. M., & Aldian, R. 2021. Pengembangan Buku Audio Digital sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 17–31.
<https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p17-31>.
- Fadilah, N. U. 2019. *Media Pembelajaran*.
- Fathorrahman, F. 2018. Potensi Pancasila Sebagai Falsafah Dunia. *Jurnal Renaissance*, 3(02), 411-418.
- 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.
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Utama, F. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76-82.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Daerah Banyuwangi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 62–73.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20396>.
- Gradea, C. C. D., & Rahmadani, S. P. 2024. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOBOOK TERINTEGRASI EKSPERIMEN LEARNING PADA KELAS IV SDN CIPINANG BESAR SELATAN 20 PAGI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 942-953.
- Kurniawan, D. 2015. Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn (*Doctoral dissertation*, UNIMED).
- Masdul, M. R. 2018. Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9.

- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Matondang, Z., Djulia, E., & Simarmata, J. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*.
- Ningsih, E. M. 2022. Supervisi Kolaborasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiobook di SDN Giripurno 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(1), 171-181.
- Priatmojo, B., Wulandari, N. A., Herawati, T., & Marini, A. 2023. Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 901-918.
- Prihandini, S. D., Suryono, H., & Winarno. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) terhadap Intellectual Skills Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal PPKn*, 8(1), 62–71.
- Purnamayanti, A., & Putri, A. T. U. 2020. Strategi Peningkatan Minat Baca Kelompok Tunanetra melalui Media Audiobook (Studi pada SLB-A Bina Insani Bandar Lampung). *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(1), 109-117.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Cahyono, Y. N. 2022. Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Audiobook Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v5i1.10191>.
- 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.
- Rifky, S., L. Suherman., I. Kurniawati., A. Abdurahman., S. Sutiyatno., T. Santika., Hj. Nurjanah., F. Fihrisi., M. Djamil., R. Patriasih., Kalip., & I. Indiaty. 2024. *Buku Ajar Model dan Strategi Pembelajaran*.
- Rizal, S. U., dkk. 2016. Media pembelajaran.
- Rokmana, Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. 2023. Peran Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BOOK
BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA PELAJARAN PPKN
UNIT 1 PEMBELAJARAN 3 UNTUK KELAS IV SDN
SUMBERSARI 03 JEMBER**

- Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.960>.
- Sari, A. D. I., Herman, T., Sopandi, W., & Jupri, A. 2023. A Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Audiobook pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 661–667. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5238>.
- Sari, R., & Najicha, F. U. 2022. Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(1), 53-58.
- Sastabila, N., Iswara, P. D., & Isrok'atun. 2024. Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B. *Jurnal Educatio*, 10(1), 312–323. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6705>.
- Suyanto, E. 2015. Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar: Kajian Historis-Teoritis dan Praktis Tulis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (p. 120). Graha Ilmu.
- Yanuar, M. R. 2023. Penerapan Media *Podcast Education* Format Drama Terhadap Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Pada Mata Pelajaran Sejarah.