

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Gugus 2 Riung Barat

1) Yohanes Vianey Sayangan, ²⁾ Maria Patrisia Wau
Dosen STKIP Citra Bakti

¹⁾johnsayanganwikul71@gmail.com, ²⁾mariapatrisiawau@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, (2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Gugus 2 Riung Barat Kabupaten Ngada Provinsi Nusa Tenggara Timur. Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang relevan dan terintegrasi dengan pembelajaran SD untuk dijadikan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis audio visual ini dikembangkan dengan model *ADDIE*. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh hasil dengan presentase 89% dengan kualifikasi "Sangat Valid", penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh presentase 80,20% dengan kualifikasi "Valid", penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 80% dengan kualifikasi "Valid", dan penilaian pada uji coba siswa sebagai calon pengguna produk memperoleh presentase 89,4% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa sebagai calon pengguna produk dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan ini layak digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar di Gugus 2 Riung Barat.

ABSTRACT

This study aims to: (1) produce audio-visual-based learning media on the theme of our friend's environment, thematic learning in accordance with the characteristics of fifth grade elementary school students, (2) find out the quality of the results of product trials for the development of audio-visual-based learning media class V Elementary School. This research was conducted in Gugus 2 Riung Barat, Ngada Regency, East Nusa Tenggara Province. The media used is audio-visual-based learning media that is relevant and integrated with the environmental themes of our friends to be used as learning media. This audio-visual-based learning media was developed using the ADDIE model. This model consists of five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The results of the research on the development of audio-visual-based learning media with feasibility based on the results of the learning material expert test obtained results with a percentage of 89% with the qualification "Very Valid", assessments from learning media experts obtained a percentage of 80.20% with qualifications "Valid", assessments from design experts learning gets a percentage of 80% with the qualification "Valid", and assessment on student trials as potential users of the product gets a percentage of 89.4% with the qualification "Very Valid". Based on the results of trials by experts and students as potential users of the product, it can be concluded that the audio-visual-based learning media on the theme of our friend's environment, thematic learning that has been developed, is suitable for use by fifth grade elementary school students in Gugus 2 Riung Barat..

Keyword: Media pembelajaran audivisional, SD Gugus 2 Riung Barat

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar, salah satu perangkat pembelajaran yang menjadi bagian tidak terpisahkan yang harus mampu dipilih dan digunakan serta dimanfaatkan oleh guru ialah media pembelajaran. Media pembelajarannya mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media di dalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Asmara, 2015) (Ainina, 2014) (Milosevic, 2017). Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan memilih, mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran karena media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang memiliki peranan yang sangat penting bagi pembelajaran (Hasan, 2017). Salah satu pertimbangan menggunakan media audio visual ini adalah karena media ini dapat melatih konsentrasi dan focus siswa pada materi yang sedang diajarkan. Penayangan video sebagai salah satu contohnya selain menarik perhatian siswa, focus perhatian siswa akan terpusat karena detik demi detik para siswa tidak akan pernah rela untuk melewatkannya (Ode, 2014). Penayangan video pembelajaran ini juga mampu menghadirkan pengalaman nyata karena media audio visual dapat menampilkan relitas dari materi sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Fujiyanto et al., 2016). Untuk itu, pemanfaatan media

Penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini, sangat relevan dalam pembelajaran di sekolah. Sebagai konsekwensinya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harus bisa menyesuaikan berbagai perkembangan teknologi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, bervariasi dan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik serta memperluas wawasan terhadap materi-materi yang diajarkan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu mengubah paradigma lama di mana siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan guru (*teacher centred learning*) dalam pembelajaran, menjadikan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Siswa menjadi aktif. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran menjadi milik siswa (*student centred learning*) karena siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu adanya media. Penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidikan dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terarah dan terpimpin karena indera siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Salah satu bentuk penerapan kemajuan bidang Informasi dan Teknologi (IT) adalah penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran dalam bentuk media audio visual. Faktor eksternal pada saat pembelajaran tidak dapat dipisah dari bagian media. Media merupakan sarana atau alat yang dipakai untuk memperlancar pemberian materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran

lebih menarik. Pendidikan yang berhasil dalam menciptakan media yang kreatifinovatif membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat menggunakan media yang bervariasi maka akan memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Belajar dengan bantuan multimedia dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Multimedia merupakan suatu media yang dikombinasikan dari berbagai unsur seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut. Multimedia mampu memberi pemahaman tentang materi dengan tepat, menarik, efektif dan efisien. Multimedia bersifat memberikan tingkat fleksibilitas tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik terhadap apa yang dilakukannya. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Prayogo 2015).

Media pembelajaran yang dipraktekan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang begitu urgent bagi peserta didik di Sekolah Dasar Hasan, (2017). Focus dari media audiovisual adalah menayangkan pembelajaran bagi peserta didik. Penayangan audiovisual dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman nyata karena media audio visual dapat menampilkan realitas dari materi sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Fujiyanto et.al., 2016).

Terdapat beberapa hasil penelitian yang juga meneliti mengenai penerapan media audiovisual dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia (2016) mengenai Penggunaan Media Audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Behtash dan Arani (2014) menunjukkan bahwa terdapat tanggapan positif dari para siswa setelah menerapkan media audio visual dalam pembelajaran. Saragih (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa dan mampu mendorong kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstua.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di Sekolah dasar Gugus 2 Riung Barat ditemukan beberapa masalah yaitu pemakaian media di Sekolah sangat terbatas pada kemampuan guru. Para guru belum mampu menerapkan sarana hasil teknologi dan informasi seperti penggunaan media audio visual. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan manual, sedangkan siswa hanya mencontohkan apa yang telah diberikan oleh guru. Ditemukan juga media pembelajaran yang terbatas dan masih monoton mengakibatkan menurunnya aktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penyebab terbesar adalah guru tidak memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pengantar sebagaimana diisyaratkan dalam kurikulum 2013. Faktor lain adalah keterbatasan tenaga guru yang kompeten dan tidak tersedianya sumber dan media pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan masalah diatas maka perlu mencari solusi dan cara kreatif serta inovatif dalam upaya mengatasi masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis audio visual Siswa siswi Sekolah Dasar, di Gugus 2 Riung Barat.

Menurut Gagne (dalam Rusman, 2013:160), Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Seperti pendapat Gagne, penggunaan media pembelajaran juga memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya

proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso. Menurut Miarso (dalam Rusman, 2013:160), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Penggunaan media pembelajaran didukung oleh teori *Cone Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1946). Teori tersebut mengatakan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh pada Kompetensi Belajar siswa.

Pemilihan media audio visual seperti video mampu memberikan contoh langsung kepada siswa secara visual, sehingga siswa akan dengan mudah memahami sebuah materi. Siswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video. Daryanto (2010:79), menerangkan bahwa video merupakan media yang efektif karena ukuran tampilan video yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Baik pembelajaran individu sehingga pembelajaran massal dapat dengan mudah disesuaikan. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang menyajikan banyak informasi dihadapan siswa secara langsung. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama lebih efektif untuk membantu guru menjelaskan materi yang bersifat dinamis, misalnya fenomena perubahan kepompong menjadi kupu-kupu (Daryanto, 2010:80).

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan siswa, dan memberi kesempatan praktik siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan kajian-kajian teori tersebut diatas, maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis audio visual video. Dengan pengembangan media banyak anak-anak senang dan tertarik jika kita belajar menggunakan media audio visual video. Para siswa juga akan bersemangat untuk belajar, mereka tidak mudah bosan, dan menurut sudut pandang penulis setiap anak memiliki cara berpikir yang berbeda, ada yang cepat, ada yang sedang, ada yang lambat.

Dengan menggunakan media audio visual ini diharapkan daya tangkap anak akan cepat dan tahan lama dalam mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga diharapkan nantinya hasil belajar siswa pun akan meningkat dengan hasil belajar siswa sebelumnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menjadi salah satu penelitian, yang prioritas utamanya adalah pengembangan dan validitas produk-produk. Menurut Badarudin (2011) penelitian pengembangan merupakan serangkaian proses yang dilakukan peneliti untuk dapat menghasilkan perangkat pembelajaran melalui tahapan-tahapan teori pengembangan yang sudah ada. Kurniawan (2017) berpendapat bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan prototipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi, alat evaluasi pendidikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu seperti prototipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi, dan alat evaluasi dalam pembelajaran. Tujuan dari

penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media video pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu, (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dalam urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan video pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis antara lain: (1) Analisis kurikulum. (2) Analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan media sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar, (3) Analisis karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media audio visual yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tahap perancangan dilanjutkan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media audio visual video sepertimenyusun kerangka media audio visual.

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media audio visual yang akan dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian media pembelajaran yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan). Tahap ini merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media audio visual dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu media audio visual video tersebut akan divalidasi oleh guru dan dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai validitas isi dan konstruk. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media audio visual video yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media audio visual video serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media pembelajaran yang digunakan untuk patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media audio visual video. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media audio visual video dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media audio visual video yang didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media audio visual video.

Tahap keempat adalah *implementatation*. Implementasi terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Implementasi yang dimaksud dalam model pengembangan ADDIE ini

adalah melakukan pembelajaran dengan bantuan media audio visual yang telah dikembangkan. Siswa diminta untuk melihat keseluruhan isi dari media audio visual video tersebut. Kemudian siswa diminta untuk menilai media audio visual video tersebut dengan menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Hal ini dilakukan karena peneliti mengembangkan yang peneliti lakukan hanya terbatas pada produk akhir yang dihasilkan dan tidak sampai pada tahap uji efektifitas produk tersebut.

Tahap berikut adalah *evaluataion*. Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada Siswa sekolah dasar Gugud 2 Riung Barat yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pemilihan tujuan evaluasi yakni mengetahui tingkat kelayakan oleh pengguna mengenai media audio visual yang dikembangkan, menentukan alat evaluasi yaitu angket, dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh.

Uji coba produk ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket yang telah disusun. Instrumen yang berupa angket dinilai oleh ahli konten/materi pada kelayakan isi, ahli multimedia pada kelayakan kegrafikan, ahli desain pada kelayakan desain pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dan siswa sebagai calon penggunaan produk pada kelayakan penggunaan. Penilaian yang diberikan oleh beberapa ahli dan siswa tersebut digunakan sebagai bahan revisi terhadap media audio visual video yang dikembangkan. Penilaian dan revisi yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media audio visual video yang berkualitas.

Kegiatan utama pada penelitian ini adalah pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data, terdapat metode yang digunakan untuk memperoleh data yang valid/akurat. Adapun metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media audio visual video ini berupa angket. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari guru sebagai ahli materi\konten, dosen sebagai ahli desain dan ahli media serta siswa sebagai calon penggunaan produk. Komponen yang dinilai oleh ahli materi pada kelayakan berisikan kesesuaian media pembelajaran, ahli media pada kelayakan kegrafikan sedangkan siswa pada kelayakan penggunaan produk.

Instrumen penilaian untuk ahli konten berfungsi untuk menilai isi dari materi-materi yang terdapat pada media audio visual yang dikembangkan. Selain itu, penilaian ahli konten juga berfungsi untuk merevisi media audio visual sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual yang berkualitas. Penilaian ahli konten ini dengan melibatkan guru Sekolah Dasar .

Penilaian oleh ahli multimedia berfungsi untuk mengetahui apakah media-media yang digunakan dalam pembelajaran media audio visual yang dikembangkan baik media gambar, teks, maupun video sudah sesuai dengan karakteristik siswa SD atau tidak. Selain media-media tersebut ada juga aspek lainnya seperti *cover*, tipografi, tampilan, video, gambar/ilustrasi dan pengoperasian. Penilaian oleh ahli multimedia ini juga digunakan sebagai bahan revisi terhadap media audio visual video yang dikembangkan, sehingga dapat menghasilkan media audio visual video yang berkualitas.

Instrument penilaian untuk siswa difokuskan pada aspek kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan. Penilaian ini berfungsi untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual yang berkualitas. Selain itu, komentar dan saran

yang diberikan oleh siswa dapat menjadi bahan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran berbasis audio visual. Penilaian media audio visual ini melibatkan 10 (sepuluh) orang siswa Sekolah Dasar kelas V (lima) yang diambil dari SD di Gugus 2 Riung Barat.

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli desain dan uji coba kelayakan. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu adalah sebagai berikut, (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari ahli media, mahasiswa saat uji coba dan dosen pengampu mata kuliah, (2) teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif prosentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis audio visual bagi siswa kelas V sekolah dasar di Gugus 2 Riung Barat, menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas 5 tahap yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* (Anglada, 2017). Berikut merupakan penjabaran dari kelima tahap tersebut.

Pada tahap analisis ini, salah satu aspek yang dianalisis oleh peneliti adalah kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam satu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru SD yang ada di Kabupaten Ngada, diperoleh data bahwa hampir semua sekolah yang ada di Ngada telah menerapkan kurikulum 2013 dimana pembelajaran di kelas telah menerapkan jenis pembelajaran tematik terpadu. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh bahwa pemakaian media di kelas kurang menarik perhatian siswa, karena guru lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks sebagai sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga anak mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran.

Ditemukan juga media pembelajaran yang terbatas dan masih monoton mengakibatkan menurunnya aktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta siswa kurang terlibat secara aktif dan banyak dari mereka yang kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disampaikan guru berdasarkan observasi yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa, ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan, banyak dari siswa yang tidak bisa menjawab. Siswa juga cenderung lebih sibuk dengan aktivitasnya sendiri seperti mengganggu teman, menggambar, bernyanyi dan lain-lain.

Dalam penelitian ini telah dilakukan ujicoba oleh peneliti kepada para ahli untuk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang dilakukan melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model *ADDIE*. Rancangan yang dilakukan peneliti adalah membuat draf media pembelajaran berbasis audio visual. Setelah draf media pembelajaran disusun, isi materi seperti gambar dan video yang dimasukkan dalam media pembelajaran audio visual. Misalnya gambar sawah yang subur, gambar warga yang memikul crigen mencari air bersih, gambar sumur bor, gambar sumber mata air, gambar kegiatan yang membutuhkan air dalam keluarga, misalnya gambar anak SD menggosok gigi, gambar orang sedang mandi, gambar memasak, gambar mencuci bahan makanan, gambar mencuci mobil, menyiram tanaman,

gambar mencuci sepeda, gambar jenis pekerjaan orang tua, dan lain-lain. Video yang dimasukkan dalam media pembelajaran audio visual juga bersifat nyata seperti video pemandangan sawah, video manfaat air minum bagi manusia hewan dan tumbuhan, video anak usia SD yang sedang menanam bibit tanaman, video siklus air dan lain-lain. Langkah selanjutnya adalah mendesain cover dibuat dengan menggunakan aplikasi CapCut di *Handphone*.

Media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan ini tersusun atas tampilan awal video, dan isi dari media pembelajaran berbasis audio visual. Selain pembuatan produk media pembelajaran berbasis audio visual, peneliti juga membuat buku panduan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual. Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran pada tahap ini adalah pengeditan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi capcut. Pembuatan produk terdiri dari beberapa langkah yaitu, pembuat menyiapkan scenario, mencari ilustrasi pendukung, proses perekaman dan langkah terakhir adalah compile video. Pembuatan awal produk pertama menyiapkan naskah video, merekam suara, menyiapkan gambar sesuai dengan tema, dan edit menggunakan aplikasi CapCut. Setelah komponen sudah siap, langkah selanjutnya menggabungkan antar komponen kedalam shot (*composting*) setelah *composting* selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah penggabungan beberapa shot menjadi kesatuan alur video (*editing*). Setelah semua selesai diedit langkah terakhir adalah mengubah file editing kedalam file video (*rendering*) langkah *rendering* dimaksudkan agar video dapat diputar diberbagai player selain komputer. Hasil pengembangan produk dimasukkan dalam kemasan kaset DVD.

Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan ini kemudian dinilai oleh beberapa ahli dan siswa sebagai calon pengguna produk.

Dari lembar kuisioner yang dinilai oleh ahli dan siswa terdapat beberapa saran dan komentar mengenai media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli dan siswa terhadap media pembelajaran audio visual yang dikembangkan adalah: (1) Ahli materi. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah gambar dan video yang kurang memperjelas penyajian isi materi, (2) Ahli Media. Komentar dan saran yang diberikan ahli media adalah volume suara harus kuat, menggunakan gambar nyata, tambahkan naskah di video teks berjalan, dan tampilkan juga pengembang media video pembelajaran. Hal ini dianggap perlu dilakuakn agar media pembelajaran berbasis audio visual tersebut mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, (3) Ahli Desain. Komentar dan saran yang diberikan ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yaitu tambahkan indikator dan lembar penilaian untuk siswa, (4) Siswa sebagai calon pengguna produk. Komentar dan saran yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual perbaiki kualitas video. Hal ini dianggap perlu dilakuakan sehingga media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajar.

Berdasarkan hasil penyajian data yang diberikan oleh ahli materi diperoleh skor 91%. Nilai tersebut telah dikonfersi berada pada kriteria 86%-100% ini berarti penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran audio visual dalam tingkat validitas sangat valid.

Berdasarkan hasil penyajian data yang diberikan oleh ahli media diperoleh skor 82,22%. Nilai tersebut telah dikonfersi berada pada kriteria rentang 71%-85% ini berarti penilaian ahli maedia terhadap media pembelajaran berbasis audio visual dalam tingkat validitas valid. . Berdasarkan hasil penyajian data yang diberikan oleh ahli desain diperoleh skor 80%. Nilai tersebut telah dikonfersi berada pada kriteria rentang 71%-85% ini berarti penilaian ahli desain terhadap media

pembelajaran audio visual dalam tingkat valid. Berdasarkan hasil uji coba siswa sebagai calon pengguna produk terhadap media pembelajaran berbasis audio visual memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid.

Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan sudah sesuai dengan definisi media pembelajaran menurut beberapa para ahli diantaranya Arsyad, (2014:36) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan system penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon peserta didik tersebut akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian materi. Sedangkan Suprijanto, (2005:171) berpendapat bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan media penganatar penyajian materi, yang penyerapannya melalui pandang dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Merujuk pada hal tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternative media pembelajaran disekolah khususnya dalam mengembangkan kemandirian belajar siswa. Selain itu, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan media audio visual juga dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual bagi siswa Sekolah Dasar kelas V gugus 2 Riung Barat ini dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari tahap *analyze*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation*. Model pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, metode angket, metode wawancara dan metode dokumentasi. Metode analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Media pembelajaran berbasis audio visual ini divalidasi oleh 3 ahli dengan memperoleh rata-rata skor penilaian yakni: hasil dari validator ahli materi: 89% dengan kriteria sangat valid, hasil dari validator ahli media: 80,20% dengan kriteria valid, hasil dari validator ahli desain: 80% dengan kriteria valid. Hasil penilaian para ahli terhadap media pembelajaran audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba menggunakan instrument wawancara dengan anak sebagai pengguna produk dalam uji coba perorangan memperoleh hasil 89 % dengan kriteria sangat valid, sehingga produk layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Dalam memajukan pendidikan, sangat dituntut bagi pebdidik untuk selalu berkoneksi dan menggunakan Informasi dan Teknologi (IT) dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran.

Guna mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik di dalam proses belajar mengajar, salah satunya pendekatan adalah mengubah metode pembelajaran dari menggunakan metode

pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Tugas utama seorang pendidik adalah menciptakan pengalaman belajar yang kondusif melalui pendekatan inovasi pembelajaran. Salah satu bentuk adalah menciptakan multimedia berupa audio visual pembelajaran. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran akan mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidikan dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terarah dan terpimpin karena indera siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Diharapkan, kiranya lebih banyak penelitian lanjutan mengenai penggunaan multimedia berupa inovasi dalam pembelajaran berupa kreasi multimedia berbasis audiovisual demi mencapai kualitas belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- A, Hamdani M. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Abdullah, Ishak, Darmawan. 2013. Teknologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anderson, Ronald. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Ariani, Niken & Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arif S. Sadima, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Belawati, Tian dkk. (2006). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital. Yogyakarta: Andi.
- BSNP. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Geva Media.
- Depdiknas. (2004). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan.
- Djamara, Saiful Bahari, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eka, dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Macro media Flash Pro 8* pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1 (1).
- Gagnet. Robert M, 1995. Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran. (terjemah Munandir). PAU Dirjen Dikti Depdikbud. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

- Hamdani.(2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasan, H. (2017). Penggunaan Media Audiovisual terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkemangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Siswa Kelas IVSD Negeri 20 Banda Aceh, *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22-33
- Husain, Nurjannah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. Makasar. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar.
- Prayogo, P. D. (2015). Pengembangan multimedia interaktif tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatu. *E-jurnal Skripsi Mahasiswa TP*, (7).
- Reeves. 1994. Multimedia Design Model. [Center for Education Integrating Science, Mathematics and Computing \(CEISMIC\)](http://www.ceismc.gatech.edu/MM_Tools/MMDM.html), at Georgia Tech's College of Sciences. Tersedia pada www.ceismc.gatech.edu/MM_Tools/MMDM.html.
- Remba, Veronika. (2020). Pengembangan Bahan Ajar *Multilingual* Berbasis Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Pada Tema Peristiwa Alam Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Malanusa: STKIP Citra Bakti Ngada.
- Rusman.(2012). Model- model Pengembangan (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.
- Rusmini.(2006). *Konsep Pembelajaran Terpadu Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Jurnal Seuneubok Lada, Vol. 3, No. 2, Juli-Desember 2016.
- Suseno, Putri Utami, Ismail Yamin, Ismail Sumarno. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia. *Jambura J. Math. Educ.* Vol. 1, No. 2, pp. 59-74, September 2020.
- Trianto, (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto, 2010, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Presentasi Pustaka.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. (2012). *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.

