

DIDAKTIKA

Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Volume 3, Nomor 1, 65–72, 2020

Journal homepage: <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>



The Development of Audio Visual as Learning Media with The Theme of My Residence Area in Elementary School

Eris Oktaria Umami ^{1,✉}, Chumi Zahroul Fitriyah ², Zetti Finali ³

¹Universitas Negeri Jember, Indonesia

Abstract

This research was conducted in class IV of Kepatihan Elementary School 01 Jember with 38 research subjects. The purpose of this study is to describe the process and find out the results of the development of audio visual as learning media with the theme of my residence area on the 4th grade students at SDN Kepatihan 01 Jember. This type of research is research and development. Type model uses ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis technique in this study used a validation sheet of audio visual learning media by the media expert validator and the material expert validator, and student learning outcomes assessment sheets and student responses. The results of the research data analysis showed the effectiveness of the results of the validation carried out by the two validators obtained results of 81,7 while the results obtained from the student learning outcomes test were 94,7% and student responses amounted to 73,7% so that it can be concluded that the audio-visual learning media has very fasible and effective criteria try out.

Keywords: Audio visual, learning media, elementary school

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Tema Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember dengan subyek penelitian sebanyak 38 siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual tema daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi media pembelajaran audio visual oleh validator ahli media dan validator ahli materi, serta lembar penilaian hasil belajar siswa dan respon siswa. Hasil analisis data penelitian menunjukkan keefektifan hasil validasi yang telah dilakukan oleh dua validator memperoleh hasil sebesar 81,7 sedangkan hasil yang didapat dari tes hasil belajar siswa sebesar 94,7% dan respon siswa sebesar 73,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki kriteria sangat layak dan efektif untuk diujicobakan.

Kata kunci: Audio visual, media belajar, sekolah dasar

✉ *Corresponding Author*

Affiliation Address: Jalan Kalimantan 37, Jember, Jawa Timur

E-mail: erisoktaria17@gmail.com

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik sebagai suatu konsep yang dapat dikatakan sebagai sebuah sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Di dalam kurikulum 2013 menggunakan buku guru dan buku siswa, kedua buku tersebut mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Selain mengembangkan ketiga ranah, kurikulum 2013 diharapkan guru mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran dan memperhatikan komponen-komponen dalam pembelajaran, serta guru bertugas sebagai fasilitator yang berperan menyediakan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu sumber belajar. Salah satu contoh sumber belajar yaitu bahan pembelajaran yang berupa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan pembelajaran yang digunakan sebagai perantara untuk dapat menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media membawa pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau tujuan pengajaran sehingga media disebut media pembelajaran (Anwariningsih, S., H, Ernawati. S., 2013: 123).

Melalui media pembelajaran, siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran akan bersifat efektif dan menyenangkan. Menurut Daryanto (2016:8), dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Arsyad (2013:29) media pembelajaran memiliki fungsi antara lain media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Melalui hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember pada tanggal 26 September 2018 diperoleh beberapa informasi di antaranya guru mengalami kendala atau masalah terhadap kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Terbatasnya media tersebut membuat guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah yaitu media seadanya atau media yang ada di kelas. Media yang sering digunakan oleh guru di kelas IV adalah media gambar, media kertas bergilir, dan media papan tulis. Gambar yang digunakan tersebut masih belum mampu mengaitkan materi pelajaran yang diajarkan. Materi pelajaran yang diajarkan juga hanya berfokus pada satu materi mata pelajaran saja dan tidak semua materi yang ditampilkan memilikikesinambungan dengan tema yang ada, sehingga guru lebih sering menggunakan media gambar dan metode-metode lama dalam mengajar.

Sementara itu penggunaan media pembelajaran audio visual sendiri jarang digunakan. Padahal media audio visual dirasa sangat membantu jika digunakan dalam pembelajaran. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses (Fuady, R., Ariffin, A., M., 2018: 3). Media pembelajaran berbasis audio visual juga dapat membangun kreativitas dan inisiatif untuk siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan selama proses pembelajaran (Diansari, A., A., Bambang S., Adi, S., 2017: 334). Bahkan penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam menghadiri proses pembelajaran (Sarwinda, K., Eli R., Mirra, F., 2020: 102).

Berdasarkan permasalahan di atas maka ada beberapa hal yang perlu dipecahkan, yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa, serta melihat kriteria kualitas media pembelajaran. Kriteria tersebut diperlukan untuk menentukan kualitas hasil pengembangan.

Nieveen, N. (1999) menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek validitas dan

aspek keefektifan. Pada penelitian ini mengukur dua aspek kualitas media yaitu aspek validitas ahli media dan aspek keefektifan. Pada aspek validitas dapat dilihat dari validitas isi (ahli materi) dan validitas ahli media, selanjutnya pada aspek keefektifan dilihat dari hasil belajar dan respon siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Tema Daerah Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran audio visual tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepatihan 01 Jember pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD yang berjumlah 38 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Romiszowski 1996 (dalam Tegeh dkk, 2014:41) terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); (5) evaluasi (*evaluation*), bahwa pada model ini digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

Metode pengumpulan data bertujuan mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuisioner (angket), tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Pada penelitian pengembangan ini menilai aspek validitas dan aspek keefektifan. Aspek validitas dilakukan oleh 2 orang validator yaitu validitas ahli materi yang

dilakukan oleh guru kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember, sedangkan validitas ahli media dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember. Aspek keefektifan diperoleh dari hasil belajar dan respon siswa saat penelitian dilaksanakan.

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung data hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan, presentase ketuntasan hasil belajar, dan presentase respon siswa.

Analisis data hasil validasi

Media yang dikembangkan perlu diuji validitas terlebih dahulu oleh validator (ahli media dan ahli materi). Validator diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan skor 1-5 pada angket yang telah disediakan. Pada angket yang telah disediakan terdapat 24 pertanyaan, sehingga skor yang diperoleh dari setiap validator tersebut minimal 24 dan skor maksimal 120. Jika skor dari kedua validator tersebut digabung, maka skor minimal yang diperoleh adalah 48, dan skor maksimal adalah 240.

Agar dapat diolah berdasarkan kriteria validasi yang ada, maka skor yang diperoleh dari semua validator harus diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai (Masyhud, 2016:242).

Hasil analisis validasi produk tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk oleh Validator

Kriteria Skor	Kriteria kelayakan produk
80 < Kevalidan media ≤ 100	Sangat baik
60 < Kevalidan media ≤ 80	Baik
40 < Kevalidan media ≤ 60	Sedang/Cukup baik
20 < Kevalidan media ≤ 40	Kurang baik
0 < Kevalidan media ≤ 20	Sangat kurang baik

Analisis data presentase ketuntasan hasil belajar digunakan untuk memperoleh data presentase ketuntasan hasil belajar siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Analisis data presentase ketuntasan hasil belajar dapat ditentukan dengan rumus presentase hasil belajar secara klasikal yaitu sebagai berikut.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = presentase ketuntasan belajar secara klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Hasil belajar dirujuk pada kriteria hasil belajar siswa yang diadaptasi oleh Masyhud pada tabel berikut.

Tabel 3.2. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Skor	Kriteria Hasil Belajar
80 < E ≤ 100	Sangat baik
60 < E ≤ 80	Baik
40 < E ≤ 60	Sedang/Cukup baik
20 < E ≤ 40	Kurang baik
0 < E ≤ 20	Sangat kurang baik

Presentase respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Respon peserta didik} = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan:

A = proporsi siswa yang mencapai nilai minimal

B = jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Masyhud (2016:222), penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (model, pendekatan, modul/bahan ajar, dan/atau media pembelajaran). Menurut Seals dan Richey (dalam Masyhud, 2016:222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa audio

visual dalam bentuk kartun animasi. Materi yang diajarkan dalam media yang dikembangkan yaitu tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 3. Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Pengembangan Romiszowski 1996 (dalam Tegeh dkk, 2014:41) terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); (5) evaluasi (*evaluation*).

Validasi dalam penelitian ini melibatkan dua orang validator yaitu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember dan 1 validator ahli materi yaitu guru kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data validasi adalah lembar validasi.

Hasil validasi dari validator akan digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran audio visual yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Nilai kelayakan desain produk yang dihasilkan. Berdasarkan hasil validasi desain produk oleh validator di atas, maka produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan memperoleh hasil sebesar 81,7 termasuk ke dalam kategori sangat layak, karena berada pada rentangan skor 80 < kevalidan media ≤ 100 yang berarti valid. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar di kelas IV antara lain IPS KD 3.3 dan 4.3, PPKn KD 1.3, 2.3, 3.3, dan 4.3, Bahasa Indonesia KD 3.9 dan 4.9 yang terdapat pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria agar media tersebut layak digunakan dengan baik. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi dua aspek kualitas yaitu valid dan efektif. Kualitas media pembelajaran dikatakan valid dan layak digunakan, apabila mencapai minimal tingkat validitas dengan rentangan skor 60 < kevalidan media

80 atau kategori layak. Kriteria keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan baik, apabila presentase ketuntasan hasil belajar minimal 80% siswa yang menjadi subjek penelitian mencapai skor minimal 75. Keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, jika siswa yang

mencapai nilai minimal 75 atau memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus melakukan validasi terlebih dahulu agar mendapatkan masukan, kritik, saran, dan komentar dari para validator yang dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran audio visual yang dikembangkan. Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 1

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual tema Daerah Tempat Tinggalku pada siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil Pengembangan: Pengembangan media pembelajaran audio visual dilaksanakan dengan model ADDIE dengan melaksanakan 5 tahap pengembangan dan telah melalui tahap validasi dengan nilai validitas sebesar 81,7. Secara keseluruhan media pembelajaran audio visual ini telah dikategorikan sangat layak dan dinyatakan valid serta dapat diuji cobakan kepada siswa.

Efektivitas: Efektivitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan diukur melalui presentase ketuntasan hasil belajar siswa dan presentase respon siswa. Hasil yang didapat dari tes hasil belajar siswa sebesar 94,7% dan respon siswa sebesar 73,7%. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual berupa kartun animasi yang dikembangkan dikategorikan efektif digunakan untuk proses pembelajaran di kelas IV SD.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. a) Bagi guru: Selalu berusaha memanfaatkan dan mengembangkan media yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran; b) Bagi Pihak Sekolah: dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan menarik serta dapat digunakan di sekolah lain yang menerapkan kurikulum 2013 dengan tujuan mengetahui keefektifan media pembelajaran audio visual berupa kartun animasi yang dikembangkan dalam tingkat yang lebih luas,

c) Bagi peneliti lain: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar, yang dilakukan dengan sepenuh hati, sehingga peneliti dapat menikmati proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, S., H, Ernawati. S., (2013). *Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning*. Journal of Education and Learning. Vol.7 (2) pp. 121-128.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: PT.Gava Media.
- Diansari, A., A., Bambang S., Adi, S., (2017). The Effect of Problem-Based Learning Model, Learning Audio Visual Media and Internship on Student's Soft Skill. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciencest.* 7(9). 333-341. DOI: 10.6007/IJARBS/v7-i9/3329.
- Fuady, R., Ariffin, A., M., (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education and Management*. 1(2) 1-6.
- Masyhud, S. M. H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi Keempat. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, S. M. H. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Sarwinda, K., Eli R., Mirra, F. (2020). *The Development of Audio-Visual Media with Contextual Teaching Learning Approach to Improve Learning Motivation and Critical Thinking Skills*. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*. 2(2). 100-117.

Tegeh, I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan.
(2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.