

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Maria Dolorosa Kigo¹⁾, Yohanes Vianey Sayangan²⁾, Maria Desidaria Noge³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Citra Bakti

mariadolorosakigo@gmail.com¹⁾, viany.sygq.wikul@gmail.com²⁾, ennynoge@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, (2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. 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 91% dengan kualifikasi "Sangat Valid", penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh presentase 82,22% 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 90,4% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik yang telah dikembangkan ini layak digunakan oleh siswa kelas V SD.

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 on the theme of a friend's environment we are learning thematic class V Elementary School. 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 91% with the qualification "Very Valid", assessments from learning media experts obtained a percentage of 82.22% 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 90.4% with the qualification "Very Valid". Based on the results of trials by experts and students, 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.

Sejarah Artikel

Diterima:03-12-2022

Direview:13-01-2022

Disetujui:31-01-2022

Kata Kunci

media pembelajaran,
pembelajaran tematik,
audio visual

Article History

Received:03-12-2023

Reviewed:13-01-2023

Published:31-01-2023

Key Words

learning media,
thematic
learning, audio
visual

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut harus menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam persiapan pembelajaran. Memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran terhadap informasi yang disampaikan tidak lagi sebuah hal yang sulit karena lama-kelamaan pada saat sekarang ini teknologi sudah dapat bisa dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Artinya, sekolah yang merupakan 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.

Dalam kemajuan dunia Informasi dan Teknologi (IT) ditunjukkan dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan dikarenakan adanya beberapa faktor yang menghambat proses belajar mengajar, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yaitu masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Tugas utama seorang pendidik yaitu mengajar memberikan pendidikan serta arahan kepada peserta didik agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. 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 indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Istilah multimedia sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Multimedia berarti beberapa media yang tercakup dalam media seperti video, audio, gambar, animasi dan grafis lainnya. 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). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran tematik dapat diajarkan dengan menggunakan media berbasis budaya lokal

yang sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya dalam pelajaran IPA, IPS dan Penjas. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, dunia medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan atau promosi. Menurut Wahono dalam buku Niken dan Dany (2010), multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital(komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena topik pembelajaran lebih menonjolkan unsur dinamika. Unsur dinamika itu sendiri yaitu suatu proses berkelanjutan atau bisa juga dikatakan sebagai susunan pembelajaran, Serta topik pembelajaran ini memerlukan alat peraga untuk mengimplementasikan materi-materi pada proses pembelajaran, karena kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar. Maka perlu sumber belajar yang lebih efektif untuk menyiasati permasalahan tersebut. Sumber belajar yang bisa digunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran tema lingkungan sahabat kita.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDK Were ditemukan beberapa masalah yaitu pemakaian media di kelas V SDK Were 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 pelajaran. 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. Keterbatasan sarana dan prasarana inilah yang membuat guru tidak memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pengantar sebagaimana diisyaratkan dalam kurikulum 2013. Dengan melihat kondisi tersebut siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru juga kurang memanfaatkan media audio visual sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan masalah diatas maka diputuskan solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar, di mana perangkat pembelajaran ini menggunakan media audio visual yang diatur sedemikian rupa sehingga menarik agar anak memiliki kemauan atau keinginan belajar yang tinggi sehingga proses belajar pada anak sekolah dasar menjadi maksimal sesuai dengan tujuan dari indikator dan kriteria ketuntasan maksimal belajar yang ingin dicapai. Melalui media

audio visual pembelajaran ini, peserta didik diharapkan lebih memahami tema 8 lingkungan sahabat kita sub tema 1 manusia dan lingkungan pada muatan IPA, khususnya pada mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menjadi salah satu penelitian, yang prioritas utamanya adalah pengembangan dan validitas produk-produk. Penelitian pengembangan sampe saat ini telah banyak dilakukan, terutama dilakukan untuk penelitian dalam dunia pendidikan atau rana pendidikan. Menurut Setyosari (2010:257) penelitian pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvaliditasi produk pendidikan yang sudah ada. Hal tersebut senada dengan pendapat Badarudin (2011) bahwa penelitian penembangan 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. Anglada (dalam Riwu, 2018) menjelaskan bahwa 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 upayah pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penjelasan dari tahap penembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan adalah 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. Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam satu sekolah. Hal ini

dilakukan agar perkembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, (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 seperti menyusun kerangka media audio visual.

Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual. Pada tahap ini juga 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 pengembangan 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 implementasi. 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 evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar 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.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran multimedia berbasis audio visual video pada tema lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar. 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 banyak metode yang digunakan untuk memperoleh data yang valid/akurat. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: (1) data mengenai materi dalam tema "Lingkungan Sahabat Kita" dikumpulkan melalui analisis KD kelas V. (2) data mengenai informasi karakteristik dari guru-guru SDK Were dan siswa SDK Were kelas V sebagai media pembelajaran multimedia audio visual video pada tema "lingkungan sahabat kita" dikumpulkan melalui wawancara dengan guru-guru siswa kelas V di SDK Were, (3) data mengenai kualitas media audio visual video dilihat dari segi isi, penyajian, kebebasan dan kelayakan penggunaan dikumpulkan melalui analisis data yang diperoleh dari lembar kuisioner yang dinilai oleh guru, dosen ahli dan siswa sebagai calon pengguna produk.

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 tematik Sekolah Dasar di kelas V.

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 dua sekolah yaitu SDK Were dan SDI Malamude.

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.

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.

Rumus yang digunakan adalah:

1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

X = jawabann responden dalam satu item

Xi = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

2) Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

3) Tabel Tingkat Validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Prosentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56% - 70%	C. Cukup Valid
< 55%	D. Kurang Valid

(STKIP Citra Bakti, pedoman penulisan skripsi 2019:69)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar, 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 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.

Pembahasan

Dalam penelitian ini telah dilakukan uji coba 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. Peneliti juga mencari gambar-gambar dan video yang berkaitan dengan materi pada tema “Lingkungan Sahabat Kita”. Setelah draf media pembelajaran disusun, setelah itu mencari gambar dan video yang dimasukkan dalam media pembelajaran audio visual adalah gambar yang bersifat nyata. 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 yang terdapat empat mata pelajaran yang menjadi fokus pembelajaran dalam tema “Lingkungan Sahabat Kita” yaitu PPKN, Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA. 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 dimasukan 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, pada materi Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi “Demi Air Bersih Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer” harus diganti dengan cerita fiksi yang berasal dari daerah Ngada yaitu “Kemarau Air Bersih Tidak Menetes di Radabata”. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari dengan baik, (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 dilakukan agar sehingga 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 dilakukan sehingga media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajar. Berdasarkan hasil penyajian data yang diberikan oleh ahli materi pada tabel 4.3 diperoleh skor 91%. Nilai tersebut telah dikonfersi pada tabel 4.7 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 pada tabel 4.4 diperoleh skor 82,22%. Nilai tersebut telah dikonfersi pada tabel 4.7 berada pada kriteria rentang 71%-85% ini berarti penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis audio visual dalam tingkat validitas valid. . Berdasarkan hasil penyajian data yang diberikan oleh ahli desain pada tabel 4.5 diperoleh skor 80%. Nilai tersebut telah dikonfersi

pada tabel 4.7 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 di sekolah 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.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar 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: 91% dengan kriteria sangat valid, hasil dari validator ahli media: 82,22% 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 90,4% dengan kriteria sangat valid, sehingga produk layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDK Were, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1) Bagi Guru

Guru di harapkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan peneliti karena media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dengan bantuan video pembelajaran.

2) Bagi siswa

Siswa hendaknya memiliki kemampuan mengoperasikan computer dengan baik dan memiliki fasilitas computer secara mandiri agar dapat digunakan diluar pembelajaran. Sehingga mempercepat siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

3) Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan agar menyediakan computer dan fasilitas pendukung lainnya, agar penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada tema lingkungan sahabat kita pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar efisien dan efektif.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini, peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang lain, agar penerapan media pembelajaran lebih sering digunakan untuk anak sekolah dasar, produk pengembangan media ini perlu memperhatikan aspek ekonomis dan ketahanan untuk penggunaan jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

A, Hamdani M. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.

Abddulhak, 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. 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.
- 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.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Cipta.
- Husain, Nurjannah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. Makasar. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar.
- Prayogo, P. D. (. *E-jurnal Skripsi Mahasiswa TP*, (7).
- Remba, Veronika. (2015). Pengembangan multimedia interaktif tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur 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.
- 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