

**Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya****Yoga Marga Mahendra, Alfi Laila, Novi Nitya Santi**

Prodi PGSD Universitas PGRI

Kediri

Surel : yogamarga27@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) *need assesment* atau analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media audio visual; (2) kevalidan dari ahli media dari ahli materi; dan keefektifan model pengembangan media audio visual pada siklus makhluk hidup serta pelestariannya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan penelitian mengacu pada prosedur ADDIE dengan 5 tahapan: (a) *Analysis*; (b) *Design*; (c) *Development*; (d) *Implementation*; (e) *Evaluation*. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penilaian kevalidan media pembelajaran melibatkan lima dosen ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) guru dan siswa sama-sama membutuhkan pengembangan media audio visual pada pembelajaran IPA di SDN Brenggolo 1, 2) media audio visual berdasarkan dari hasil validasi ahli materi didapatkan skor 97,73 masuk dalam kategori sangat baik dan ahli desain media diperoleh nilai rata-rata 98,21 yang berarti bahwa media yang dikembangkan tersebut masuk dalam kategori sangat baik, dan 3) berdasarkan hasil uji coba skala kecil hasilnya adalah 72,50 % tergolong dalam kategori layak dan selanjutnya pada uji coba skala besar menghasilkan data 74,37%, sehingga menyatakan media audio visual pada siklus hidup makhluk hidup serta pelestariannya layak digunakan di SDN Brenggolo 1.

Kata Kunci: *media audio visual, hubungan siklus hidup dan pelestariannya*

Abstract

This study aims to describe: (1) need assessment or analysis of the needs of students and teachers for the development of audio-visual media; (2) validity from media experts from material experts; and the effectiveness of audio visual media development models in the cycle of living things and their conservationists. This research is a type of research and development (Research and Development). The research development model refers to the ADDIE procedure with 5 stages: (a) Analysis; (b) Design; (c) Development; (d) Implementation; (e) Evaluation. Data collection methods by observation, interview, questionnaire and documentation. Evaluation of the validity of instructional media involved five material expert lecturers and media experts. The results of this study indicate that; 1) teachers and students alike need the development of audio visual media in natural science learning at SDN Brenggolo 1, 2) audio visual media based on the results of the validation of the material experts obtained a score of 97.73 included in the very good category and media design experts obtained the average value an average of 98.21 which means that the developed media is in the very good category, and 3) based on the results of small-scale trials the result is 72.50% classified in the feasible category and furthermore on the large-scale trial yields 74.37% data, so stated that audio-visual media in the life cycle of

living things and their conservationists is suitable for use in SDN Brenggolo 1
Keywords: *media audio visual, hubungan siklus hidup dan pelestariannya*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern telah memiliki perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang lebih baik pada era modern, baik dalam bidang komunikasi, transportasi, budaya, dan pendidikan. Pada bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran¹. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, teknologi juga sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah, terutama pada materi yang membutuhkan beberapa format media demi ketercapaian tujuan pembelajaran, seperti halnya subtema aku dan cita-citaku.

Media adalah suatu sistem yang tidak bisa dilepaskan dengan pembelajaran. Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, pentingnya media pada pembelajaran di kelas yaitu supaya tercapainya tujuan yang telah ditentukan². Hal tersebut tentunya sangat dibutuhkan media pembelajaran yang

mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari lebih optimal. Salah satu media yang mampu membantu siswa pada pembelajaran di kelas berupa media berbasis teknologi informasi yang berupa media audio visual. Penerapan Teknologi Informasi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan³. Penggunaan teknologi juga mampu membuat peserta didik melakukan kontrol terhadap aktivitas belajar, selain itu teknologi juga mampu mengintegrasikan beberapa komponen yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran

Pada Kurikulum 2013 kelas IV semester 2, Tema 6 cita –citaku, Sub Tema 1 Aku dan Cita-citaku, terdapat Kompetensi Dasar 3.2 menghubungkan siklus hidup beberapa makhluk hidup serta mengaitkan dengan pelestariannya. Berdasarkan data observasi yang diperoleh melalui wawancara di SDN Brenggolo I, kelas IV yang dilaksanakan pada 4 april 2019, hasil wawancara peneliti yang dilakukan kepada beberapa siswa yaitu Pembelajaran IPA masih diajarkan meniru pada paradigma pendidikan lama "*teacher centered*". Konsep dari guru diberikan kepada siswa dan siswa menerima begitu saja sehingga

¹ Kebudayaan, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

² Miarso, *Definisi Teknologi Pendidikan*.

³ Nurchaili, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa."

siswa tidak paham⁴, penyampaian materi pada Tema 6, Sub Tema 1, Kompetensi Dasar membandingkan siklus hidup serta mengaitkan dengan pelestariannya oleh guru kurang menarik karena dalam mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran tetapi guru hanya menggunakan buku ajar yang ada, selain itu interaksi antara guru dengan siswa masih kurang karena guru melakukan pembelajaran searah dan menyebabkan siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Oleh karena itu banyak siswa belum maksimal dalam memahami materi Kompetensi Dasar 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta upaya pelestariannya, dengan indikator 3.2.1 mengidentifikasi siklus makhluk hidup serta mengaitkan dengan pelestariannya, 3.2.2 membandingkan siklus makhluk hidup serta mengaitkan dengan pelestariannya. Pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar membutuhkan suatu inovasi baru yang mampu untuk mengaktifkan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan agar para siswa mampu untuk memahami materi yang dipelajari. Hal ini menuntut guru untuk dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan⁵. Kesuksesan dalam melakukan pembelajaran bisa

diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah peran Guru dalam mengontrol kegiatan pembelajaran⁶. Dalam hal ini guru juga diharapkan menjadi model yang baik bagi siswa. Guru harus mempunyai akhlak dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keluhuran berbudi pekerti. Hal ini sesuai dengan yang diajarkan dalam Islam yang terdapat dalam surat Al- Ahzab ayat 21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ آخِرَ وَدَكَرَ اللَّهُ كَثِيرًا

Artinya:

“Sungguh telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah.(QS. Al- Ahzab ayat 21) .

Oleh karena itu, jika para peserta didik dapat memperoleh contoh yang baik dari gurunya, maka siswa tersebut pun akan termotivasi untuk melakukan kebaikan. Begitu pula sebaliknya, jika peserta didik terbiasa dengan contoh yang jelek, maka dapat dipastikan mereka akan termotivasi untuk melakukan keburukan.

Rendahnya hasil pembelajaran tersebut juga dibuktikan dengan hasil belajar siswa dibawah KKM 70, yaitu rata-rata nilai kelas pada siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta upaya pelestariannya 65, berdasarkan wawancara dengan 20 siswa terdapat hasil yang menyatakan bahwa selama ini siswa hanya menghafal materi tanpa memahaminya sehingga ketika melewati

⁴ Zuhaida, “Program Pembelajaran IPA Berbasis Masalah Untuk Menumbuhkan Metakognisi Siswa MTS Di Salatiga.”

⁵ Kusumawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo.”

⁶ Hadi, “Scaffolding Dalam Menyelesaikan Permasalahan KPK Dan FPB.”

materi tersebut siswa akan mudah lupa, oleh karena itu perlu sebuah alat/media yang dapat mempermudah siswa dalam mencapai Kompetensi Dasar 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa makhluk hidup serta upaya pelestariannya

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang mampu memberikan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan materi adalah siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta upaya pelestariannya adalah media audio visual. Dimana media audio visual berperan sebagai alat bantu mengajar untuk mendapatkan tujuan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad⁷ media audio visual adalah media memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak untuk menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran⁷. Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran, dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsure visual/ video (tampak dapat disajikan serentak).

Media audio visual mempunyai unsur gerak mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran. Media audio visual mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama dan menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Audio visual memiliki kelebihan yaitu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki audio visual mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya karena sesuai fungsinya Daryanto⁸ (2013: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima siswa. Hal tersebut juga di dukung oleh beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil Penelitian⁹: (1) media audiovisual memiliki kualitas baik, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli media sebesar 85.25 % ahli materi sebesar 87.37% masuk dalam kriteria sangat layak; (2) diteliti Oleh : Fuji Laksono¹⁰, Hasil Penelitian : Hasil Penelitian ini mendapat penilaian ahli materi dengan kategori sangat baik 4,62; (3) batas kriteria ketuntasan minimal 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan

⁸ Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

⁹ Hikmah, "Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD."

¹⁰ Laksono, "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan Dan Kaki Pada Peserta Didik II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelan Provinsi Jawa Tengah."

⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70, ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70¹¹.

Berdasarkan hasil temuan dari tersebut maka pengembangan media audio visual perlu dilanjutkan pada Kompetensi Dasar 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

Kelebihan media yang dikembangkan dibandingkan dengan media yang sudah ada yaitu adanya percakapan yang mengarah ke materi di dalam video tersebut, dimaksudkan agar menarik minat peserta didik dan peserta didik tidak akan bosan saat belajar sambil melihat video tersebut.

Setiap manusia yang lahir ke dunia ini pastinya mengalami proses perkembangan, sebagaimana Allah telah berfirman dalam surat Al-Mukmin ayat 67

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُوَفِّي مِنْ قَبْلُ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٦٧)

Artinya:

Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai

*kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahaminya.*¹²

Berdasarkan ayat tersebut manusia yang telah lahir ke dunia melalui tahapan pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia sekolah dasar mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berada pada tahapan operasional konkret. Anak mulai menunjukkan perilaku belajar dengan menggunakan pemikiran-pemikiran yang difokuskan pada objek objek nyata atau konkret. Menurut Susanto¹³, tahap operasional konkret dimaknai sebagai berikut.

“Peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatnya. Selain itu peserta didik sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa- peristiwa yang kongkret.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar proses belajarnya sudah memasuki tahap operasional konkret, sehingga cara berfikir anak usia sekolah dasar lebih terorganisasi lagi pada tahap yang lebih konkret atau nyata untuk memahami materi yang dipelajari. Anak usia sekolah dasar sudah mampu berfikir secara logis tentang apa yang sedang dipelajari. Ada beberapa karakteristik anak diusia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat

¹¹ Widiastuti, “Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta.”

¹³ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 77.

Sekolah Dasar, menurut Desmita¹⁴, karakteristik dan kebutuhan peserta didik dibahas sebagai berikut.

1. Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain.

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur unsur permainan dan aktivitas fisik siswa. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2008), metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu: Djamarah¹⁵, metode pembelajaran bermain memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan metode bermain adalah;

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

Sedangkan kelemahan metode bermain adalah;

- a. Metode bermain membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru

maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.

- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu

2. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak.

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar hendaknya guru merancang kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan aktifitas siswa yang memungkinkan siswa untuk berpindah tempat dan bergerak.

3. Karakteristik yang ketiga adalah anak senang bekerja dalam kelompok.

Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang proses pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau berinteraksi dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok. Oleh sebab itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa untuk lebih memahami.

4. Karakteristik yang keempat.

Anak SD senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Bagi anak usia sekolah dasar penjelasan guru tentang

¹⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, 35.

¹⁵ Djamarah, *Psikologi Belajar*.

materi peajaran akan iebih mudah dipahami siswa apabila siswa merasakan secara langsung. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak pada usia Sekolah Dasar (SD) berada pada masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun). Anak-anak pada usia Sekolah Dasar ini memiliki karakteristik senang bermain seperti kegiatan permainan dalam pembelajaran, senang bergerak atau berpindah-pindah tempat, senang bekerja dalam kelompok-kelompok dan senang melakukan secara langsung misalnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru akan menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Risert and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mana tahap pertama adalah melakukan analisis, analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini adapun kegiatan yang dilaksanakan meliputi pembuatan instrument penilaian, menentukan KI, KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran yang digunakan, membuat list barang dan merancang RPP. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan produk, dalam pengembangan produk kegiatan yang

dilaksanakan adalah menyiapkan konten beserta menggabungkannya dan melakukan validasi ahli media dan pembelajaran. Tahap keempat yaitu implementasi produk di sekolah, implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan melalui hasil penilaian angket yang diberikan oleh guru dan peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dalam model pengembangan ADDIE evaluasi dilakukan pada tiap-tahapan

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data *need assessment*

Data yang dihasilkan pada analisis kebutuhan di lapangan adalah data mentah yang berupa skor minimal dan skor maksimal berdasarkan jumlah item yang ada di angket dan rentang pilihan gradasi yang telah disediakan dalam angket masing-masing komponen. Data skor mentah yang diperoleh dari jawaban responden terlebih dahulu dikonversi ke skala 100 kemudian dideskripsikan sesuai dengan masing-masing variabel. Untuk pedoman konversi sesuai dengan tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi

No	Rentang Skor	Kategori
1	85-100	Sangat Baik
2	70-84	Baik
3	55-69	Cukup
4	40-54	Kurang
5	0-39	Sangat Kurang

1. Need Assessment
 - a. Siswa

Urgensi Penggunaan Media Audio visual Menurut Siswa

Tabel 2. *Need assessment*
pengembangan media Audio Visual
Responden Siswa

N o	Urgensi Kebutuhan	Jum lah	Prese ntase
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran	24	80 %
2	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran	30	100 %
3	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran	21	75%
4	Saya tidak merasakan manfaat media pembelajaran	5	25%
5.	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai pelajaran	27	90%
Jumlah			

b. Urgensi pengembangan media audio visual menurut guru.

Tabel 3. Urgensi Pengembangan
Media Audio Visual Menurut Guru

N o	Urgensi Kebutuhan	Jum lah	Presen tase
1	Saya memanfaatkan media pembelajaran audio visual	5	25%
2	Saya pernah membuat sendiri media pembelajaran dan mengalami banyak kendala	5	25%
3	Sumber belajar yang sangat butuh dikembangkan segera adalah media audio visual	20	100%
4	Pada materi membandingkan siklus beberapa makhluk hidup serta mengaitkan upaya pelestariannya membutuhkan visualisasi objek	20	100%
5	Pada materi membandingkan siklus beberapa makhluk hidup serta mengaitkan	20	100%

	upaya pelestariannya membutuhkan penjelasan mendetail		
6	Pada materi yang bersifat abstrak perlu disajikan visualisasi objek	20	100%
7	Siswa lebih tertarik jika belajar menggunakan media audio visual	18	90%
Jumlah			

2. Validasi Produk Media Audio Visual

Data yang diperoleh dari skala yang diberikan oleh ahli materi/isi ini menentukan kevalidan media audio visual. Data kevalidan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menghitung presentase yang menggunakan rumus sebagai berikut¹⁶

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

Keterangan:

P = Presentase kevalidan ahli isi/materi

$\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

Pedoman yang digunakan untuk

memberikan makna dan pengambilan keputusan disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Pengambilan Keputusan Kualifikasi Validasi Produk Media Audio Visual

Pencapaian (5)	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
75 - 89	Valid	Sedikit revisi
65 - 75	Cukup valid	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang valid	Banyak hal yang direvisi
0 - 54	Sangat kurang valid	Diulangi membuat produk

Penilaian desain dilakukan oleh ahli desain terhadap tiga (3) komponen desain model pembelajaran, yaitu (1) Relevansi, (2) Hasil Penggunaan Bahan, dan (3) Pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor satu sampai dengan empat yang mempresentasikan tanggapan, yaitu skor satu (1) artinya tidak baik, skor dua (2) artinya kurang baik, skor (3) artinya baik, dan skor (4) artinya sangat baik. Hasil penelitian ahli desain tersebut disajikan pada Tabel 5

Tabel 5. Penilaian Ahli Materi

No	Komponen	Nilai	Kualifikasi
1	Relevansi	100,00	Sangat Baik
2	Hasil Penggunaan Bahan	100,00	Sangat Baik
3	Pembelajaran	93,75	Sangat Baik
Rerata Keseluruhan		97,73	Sangat Baik

Penilaian media dilakukan oleh ahli media terhadap tujuh (7) komponen media pembelajaran, yaitu (1) ketepatan

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*.

gambar gambar yang digunakan pada sampul, (2) kesesuaian bahan dengan media / gambar yang digunakan, (3) kualitas gambar dalam uraian materi, (4) ketepatan penempatan gambar, (5) ketepatan ukuran gambar, (6) kualitas teks, dan (7) kualitas tabel Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor satu sampai dengan empat yang mempresentasikan tanggapan, yaitu skor satu (1) tidak dapat sesuai / tidak sesuai , skor dua (2) artinya kurang baik / kurang sesuai, skor tiga (3) berarti baik / sesuai, dan skor empat (4) berarti sangat baik / sangat sesuai. Hasil Perkiraan ahli media yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Penilaian Ahli Desain Media

No	Komponen	Nilai	Kualifikasi
1	Ketepatan ilustrasi gambar yang digunakan pada cover	100,00	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan media/gambar yang digunakan	100,00	Sangat Baik
3	Kualitas gambar dalam uraian materi	100,00	Sangat Baik
4	Ketepatan penempatan gambar	100,00	Sangat Baik
5	Ketepatan ukuran gambar	87,50	Baik
6	Kualitas teks	100,00	Sangat Baik
7	Kualitas tabel	100,00	Sangat

			Baik
Rerata total		98,21	Sangat Baik

A. Pembahasan

1) *Need Assessment* pengembangan media visual menurut siswa dan guru

a. *Need Assessment Guru*

Berdasarkan data pada tabel dua urgensi penggunaan media audio visual dari 30 siswa yang mengisi angket terdapat 21 siswa (75%) siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media audio visual dalam pembelajaran, sedangkan sisanya menjawab biasa-biasa saja. Hal ini memang gaya belajar masing-masing siswa berbeda antara satu dengan yang lainnya. Jika siswa gaya belajarnya tergolong kinestetik maka siswa cenderung tidak merasa bahwa media audio visual ini sebagai media yang bisa membangkitkan semangat belajarnya. Pada aspek peningkatan pemahaman pembelajaran setelah menggunakan media terdapat 80% atau 24 siswa yang berpendapat bahwa siswa ada peningkatan semangat belajarnya dan terdapt 100% atau 30 siswa yang merasa bosan jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa keberfuangsan penggunaan media pembelajaran bisa maksimal¹⁷

b. *Need Assessment Guru*

Analisis kebutuhan berdasarkan

¹⁷ Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*.

data tabel tiga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran audio visual masih belum maksimal penggunaannya, hal ini dibuktikan hanya 25% guru yang pernah menggunakan media tersebut, padahal untuk pembelajaran IPA pada materi membandingkan siklus beberapa makhluk hidup serta mengaitkan upaya pelestariannya membutuhkan visualisasi objek dan penjelasan secara detail serta lebih rinci, hal tersebut juga diakui oleh guru sebanyak 100%. Dengan demikian, pengembangan media Audio visual memang sangat dibutuhkan.

Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan penggunaan berbagai alat indera¹⁸. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan memproses informasi melalui pembelajaran di kelas maka semakin besar kemungkinan tujuan pembelajaran tersebut tercapai secara maksimal¹⁹. Disamping itu juga dalam pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan aspek 4P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan Persiapan,

inkubasi, iluminasi, dan verifikasi²⁰.

2) Kevalidan Pengembangan Media Audio Visual

Hasil analisis Tabel 5, data penilaian ahli desain media pembelajaran terhadap produk media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa respon ahli desain berada pada kategori sangat baik. Hal ini menjadi indikasi bahwa dari aspek desain media audio isual yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tabel enam menunjukkan bahwa hasil analisis data penilaian ahli media pembelajaran terhadap produk media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini menurut respon ahli media berada pada kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa dari aspek media audio visual layak digunakan sebagai fasilitas pembelajaran.

3) Keefektifan penggunaan media audio visual pada pembelajaran IPA

a. Hasil uji coba skala kecil

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada skala kecil menggunakan angket respon siswa dengan skala *likert* yang dilakukan pada 1 orang siswa yang memiliki

¹⁸ Hariyanti, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas VIII Di SMP Hasanuddin 6 Semarang."

¹⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

²⁰ Laila and Sahari, "PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN BARANG-BARANG BEKAS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN."

kompetensi paling rendah diperoleh skor total dari 10 butir instrument adalah 29 atau dengan persentase kelayakan adalah 72,50%. Dengan demikian media video dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan skala besar.

b. Hasil Uji Coba Skala Besar

Kelayakan media video dilakukan dengan uji coba skala besar merupakan uji tahap akhir dalam pengembangan media video mata pelajaran. Kelayakan media audio visual dilakukan dengan uji coba skala besar merupakan uji tahap akhir dalam pengembangan media audio visual pada materi siklus hidup makhluk hidup serta pelestariannya.

Berdasarkan hasil penerapan media audio visual pada uji coba luas yang diterapkan kepada 4 siswa (responden) digunakan untuk menilai produk media dari aspek secara keseluruhan, maka diperoleh skor keseluruhan responden adalah 119 dengan persentase kelayakan adalah 74,73%. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa media video mata pelajaran keterampilan menyulam termasuk dalam kategori “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Brenggolo I.

Hasil dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual pada materi

siklus hidup makhluk hidup serta pelestariannya ini layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Brenggolo I

B. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Audio Visual penelitian ini menggunakan model pengembangan tipe ADDIE, dengan tingkat kevalidan produk sebesar 98% oleh validator ahli media dan 81% oleh validator ahli pembelajaran.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Media Audio Visual pada materi siklus hidup makhluk hidup mampu meningkatkan hasil pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik.
2. Media Audio Visual mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran pada KD 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

Saran

1. Dalam menerapkan produk yang dikembangkan, maka dibutuhkan LCD proyektor agar pembelajaran dapat dilaksanakan.
2. Dalam proses pembelajaran diharapkan penelitian selanjutnya mampu mengatur alokasi waktu dengan baik dan telah menyiapkan produk yang

dikembangkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

3. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mampu memberikan lebih banyak informasi mengenai siklus hidup makhluk hidup dengan media yang lebih inovatif dan menarik.

C. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Hadi, Sofwan. "Scaffolding Dalam Menyelesaikan Permasalahan KPK Dan FPB." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 1, no. 1 (December 31, 2016): 141-48. <https://doi.org/10.21154/IBRIEZ.V1I1.16>.
- Hariyanti, Mifta Lestari. "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas VIII Di SMP Hasanuddin 6 Semarang." UIN Walisongo Semarang, 2013.
- Hikmah, Nurul. "Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD." *Nurul Hikmah. Jurnal Pendas Mahakam*. Vol. 2, 2017. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (2016).
- Kusumawati, Naniek. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 1 (June 1, 2017): 1-12. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i1.19>.
- Laila, Alfi, and Sutrisno Sahari. "PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN BARANG-BARANG BEKAS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 1, no. 2 (2016). <http://efektor.unpkediri.ac.id>.
- Laksono, Fuji. "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan Dan Kaki Pada Peserta Didik II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelan Provinsi Jawa Tengah." Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018.
- Miarso, Yusuf Hadi. *Definisi Teknologi Pendidikan*. 7th ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994.
- Nurchaili. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 16, no. 6 (November 10, 2010): 648. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i6.493>.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther,

and Clif Mims. *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*, 2019.

<https://lccn.loc.gov/2017015584>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Susanto, A. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Pranedamedia, 2014.

Widiastuti, Septi. "Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta." Universitas Gajah Mada, 2018.

Zuhaida, Anggun. "Program Pembelajaran IPA Berbasis Masalah Untuk Menumbuhkan Metakognisi Siswa MTS Di Salatiga." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 2 (December 30, 2017): 133–42.

<https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.30>.