

Pengembangan Media Ajar Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Tema 3 Tugasku Sehari-hari

¹Jihan, ²Rosdiana, ³Arwan Wiratman

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

jihan123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual yang akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research & Development (R&D). Kemudian pendekatan penelitian yang digunakan adalah mixed methods. Prosedur penelitian yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan nilai analisis data mengenai pengujian media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa: Tahap pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kriteria validitas dengan memperoleh skor rata-rata dari seluruh aspek penilaian validator yaitu 3,65 yang berada pada kategori sangat valid setelah direvisi sebanyak dua kali, sehingga layak digunakan berdasarkan penilaian ahli. Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kategori praktis karena lebih dari 80% peserta didik memberikan respon positif. Lembar observasi guru juga menunjukkan hasil positif.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran; Audiovisual*

Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat. Manusia kini dapat melakukan segala tugas sehari-hari dengan lebih mudah karena kemajuan tersebut. Perangkat komputer adalah contoh kemajuan teknis (Syukur, 2018). Teknologi perangkat komputer mempunyai fungsi yang sangat kompleks dengan perangkat lunak yang bervariasi. Berbagai karya yang dapat dihasilkan melalui perangkat komputer adalah media audio, visual, audio visual dan permainan sesuai dengan yang diinginkan. Salah satunya adalah media audio visual. Media ini merupakan media yang mampu menjadikan pendidikan sebagai suatu proses yang mempunyai dua sisi yang saling berkaitan.

Berdasarkan beberapa peneliti mengenai media film animasi dengan judul penelitian Film Anak di TV dan Pengembangan Program Pendidikan Karakter, data dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa acara televisi yang paling banyak disukai masyarakat sebagian besar adalah film kartun animasi. Teknologi perangkat

komputer menggunakan berbagai macam perangkat lunak dan melakukan tugas-tugas yang sangat canggih. Tergantung keinginannya, perangkat komputer dapat menghasilkan berbagai macam karya, antara lain media permainan, audio, visual, dan audio visual. Media audio visual adalah salah satunya. Media ini mempunyai dua sisi yang saling berhubungan dan dapat digunakan untuk mengajar sebagai suatu proses.

Temuan penelitian yang bersumber dari sejumlah penelitian terhadap media film animasi dengan judul Film Anak di TV dan Pengembangan Program Pendidikan Karakter ini menunjukkan bahwa film kartun animasi merupakan serial televisi yang paling digemari oleh khalayak umum.

Proses pengembangan kepribadian seseorang secara keseluruhan lebih ditekankan pada pendidikan dibandingkan sekedar pertumbuhan akademis (Daulia dan Fadhila, 2022). Mewujudkan manusia Indonesia yang utuh dengan pengetahuan dan nilai-nilai ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah tujuan akhir pendidikan. Pembelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah dinilai kurang bermakna. Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahan pembelajaran dan media pembelajaran yang tersedia oleh guru di bawah standar selama proses pembelajaran. Di era ilmu pengetahuan ini, pemahaman terhadap hakikat, jargon, dan pemahaman pembelajaran juga penting untuk merancang sistem pembelajaran. Saat ini, kata mengajar lebih sering diganti dengan kata belajar. Makna belajar sebenarnya berbeda dengan pengertian guru atau orang lain (Kartono, 2017). Teknologi di bidang informasi berbasis internet berkembang dengan sangat pesat. Bagi banyak orang, mendapatkan informasi instan tentang sesuatu adalah hal yang penting. Sayangnya, sejumlah faktor, termasuk kualitas layanan jaringan internet itu sendiri, menghambat terwujudnya kemajuan teknologi yang seharusnya dapat diakses oleh banyak orang (Rosdiana, 2020).

Pembelajaran menjadi jauh lebih sukses ketika media digunakan dalam prosesnya. Kegiatan belajar dapat dirangsang, digalang perhatian, dan ditingkatkan motivasinya melalui penggunaan media pembelajaran. Semua instrumen dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran, menurut Rossi dan Breidle Sanjaya. Arsyad mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan ilmu atau pesan selama proses belajar mengajar guna membangkitkan minat dan perhatian siswa (Azhar, 2017).

Penggunaan perangkat mekanis untuk menampilkan pesan audiovisual dikenal sebagai teknologi audiovisual (Azhar, 2017). Dengan menawarkan kepada siswa cara visual yang menarik untuk lebih memahami topik ekosistem, penelitian audio visual membantu membangun strategi pengajaran yang kreatif. Meningkatkan motivasi belajar siswa dan membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis dapat dilakukan dengan membuat mata pelajaran yang sulit lebih mudah dipahami melalui media yang menarik (Wiratman, 2024). Kategori media ini meliputi gambar bergerak, kaset video, dan televisi. Supriyanto menegaskan bahwa materi audio visual membantu pembelajaran dengan cara sebagai berikut: 1) dengan membantu pemberian pemikiran atau kesan awal yang sesuai 2) membangkitkan rasa ingin tahu 3) meningkatkan pemahaman 4) meningkatkan materi pendidikan tambahan 5) Menambah keragaman dalam strategi pembelajaran 6) menumbuhkan tingkat keingintahuan intelektual yang lebih besar 7) cenderung mengurangi ucapan dan

pengulangan kata yang berlebihan 8) memperpanjang ingatan belajar 9) dapat menawarkan perspektif segar tentang hal-hal di luar pengalaman sehari-hari (Supriyanto, 2016). Selain itu, penggunaan materi audiovisual bersama siswa dapat menginspirasi mereka untuk memunculkan ide-ide orisinal karena selain menyajikan informasi, audiovisual juga menampilkan gambar-gambar menawan yang seperti diketahui dapat memberikan motivasi. murid yang sedang belajar (Rahim, 2022).

Melalui media audio visual, peserta didik dapat mengamati peristiwa apa yang terjadi, dimana terjadinya, siapa saja yang terlibat, dan sebagainya. Dalam penggunaan media audio visual dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran audio visual dengan menggunakan slide show dan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan film (Nurfadillah, 2021). Audio visual slide show ini memakai software Microsoft power point dalam bentuk slide power point dalam bentuk slide presentasi ditambahkan dengan gambar yang menarik.

Penggunaan perangkat mekanis untuk menampilkan pesan audiovisual dikenal sebagai teknologi audiovisual (Azhar, 2018). Dengan menawarkan kepada siswa cara visual yang menarik untuk lebih memahami topik ekosistem, penelitian audio visual membantu membangun strategi pengajaran yang kreatif. Meningkatkan motivasi belajar siswa dan membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis dapat dilakukan dengan membuat mata pelajaran yang sulit lebih mudah dipahami melalui media yang menarik (Wiratman, 2024). Kategori media ini meliputi gambar bergerak, kaset video, dan televisi. Supriyanto menyatakan bahwa ada tiga cara media audio visual dapat membantu siswa belajar: 1) dengan memberikan kesan atau konsep pertama yang benar; 2) dengan membangkitkan minat; dan 3) dengan meningkatkan pemahaman. 4) meningkatkan materi pendidikan tambahan 5) Menambah keragaman pada strategi pembelajaran 6) menumbuhkan tingkat keingintahuan intelektual yang lebih besar 7) cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang berlebihan 8) memperpanjang ingatan belajar 9) membuka ide-ide segar tentang hal-hal yang tidak diperlukan sering dialami. Selain itu, pemanfaatan materi audiovisual bersama siswa dapat membantu mereka memunculkan ide orisinal karena selain memberikan informasi, juga menampilkan visual yang menawan dan diketahui dapat menggugah minat siswa (Rahim, 2022).

Sebagai seorang pendidik, guru diwajibkan untuk membangkitkan motivasi dalam belajar dengan berbagai cara seperti pemberian hadiah, pujian, dan pembelajaran yang menarik. Belajar adalah sebuah proses untuk merubah tingkah laku maupun penampilan yang dapat di terapkan dalam hidup setiap hari (Lay dan Santana, 2023). Sesuai dengan pendapat diatas, maka pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat memberikan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan memiliki karakter yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian adalah untuk: 1) mengetahui pengaruh bahan ajar audio visual terhadap motivasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Al-Basirah Kota Palopo; 2) mengetahui validitas materi terhadap motivasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Al-Basirah Kota Palopo; dan 3) mengetahui kemanfaatan materi tersebut terhadap motivasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Al-Basirah Kota Palopo.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah meskipun kedua penelitian tersebut menggunakan materi audio visual, namun penelitian Ria

Rizki Palupi fokus pada hasil belajar siswa dan menggunakan materi powerpoint dan audio visual.

Metode

Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan jenis penelitian yang dilakukan. Proses pengembangan dan validasi produk penelitian dikenal dengan istilah penelitian penelitian dan pengembangan. Siswa kelas III SD Islam Tepadu Al-Basirah Kota Palopo dijadikan sebagai subjek penelitian. Tes, dokumentasi, panduan wawancara, dan observasi merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data primer langsung dari wawancara dan observasi informan. Siswa kelas III diperlihatkan materi pembelajaran pada LCD dan PC. Dokumentasi seperti pengambilan foto untuk mengumpulkan data sekunder dari dokumen atau data di tempat penelitian yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri Al-Basirah Kota Palopo, selanjutnya digunakan untuk menunjang data asli. Informasi yang dikumpulkan melalui penggunaan alat penelitian selanjutnya akan diperiksa. Untuk menjelaskan atau menunjukkan terpenuhinya kriteria validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu media berbasis audio visual dilakukan analisis data.

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk memperoleh pemahaman umum tentang keadaan awal bagi siswa, pengajar, dan media. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran karena terbatasnya jumlah materi yang digunakan dalam proses pembelajaran, menurut penelitian observasional. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk membuat media berdasarkan temuan berbagai analisis. Materi pembelajaran dengan komponen audio visual dipilih. Siswa yang kurang memperhatikan pelajaran seharusnya menyesuaikan perilakunya agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Tahap desain merupakan tahap dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti merancang media pembelajaran berbasis audio visual. Peneliti membuat video yang menyajikan materi pencemaran lingkungan. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin sehingga mampu memberikan kesan yang jelas dan nyata. Video dibuat menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Video yang dibuat terbagi menjadi tiga video yaitu terkait pencemaran udara, pencemaran air dan pencemaran tanah yang masing-masing menjelaskan tiga indikator yang ingin dicapai. Instrumen berupa angket respon siswa dan lembar observasi guru juga dirancang pada tahap ini. Pernyataan yang terdapat pada angket respon siswa dan lembar observasi guru mengacu pada tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Video, survei reaksi siswa, dan lembar observasi guru merupakan contoh perangkat media pembelajaran audio visual dari tahap pembuatan yang telah selesai dan dikirimkan ke validator I dan II untuk ditinjau. Videonya sendiri perlu diperbesar agar gambar tampak lebih jelas, ukuran dan jenis huruf harus konsisten, warna tulisan harus lebih jelas, dan volume suara harus lebih besar dan jernih, sesuai masukan validator. Salah satu area yang memerlukan perbaikan untuk kuesioner respon siswa adalah persyaratan bahwa pernyataan dibuat sesuai dengan pedoman

EYD yang masuk akal dan sesuai dan bahwa pernyataan tersebut dibagi menjadi pernyataan untuk guru dan siswa. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa setiap komentar pada lembar observasi guru harus selaras dengan komponen yang diukur. Setelah melakukan semua koreksi yang diperlukan, peneliti membuat prototipe II perangkat media pembelajaran audio visual.

Tahap penerapan media yang dirancang dan diuji dalam skala yang lebih besar dikenal dengan tahap diseminasi. Tujuan dari tahap distribusi adalah untuk mengevaluasi seberapa baik materi pembelajaran audio visual bekerja di sekolah dasar dan lingkungan pendidikan lainnya. Untuk tahap pendistribusiannya hanya dilakukan sosialisasi dengan guru topik di SD dan sederajat Kota Palopo, serta sosialisasi di media sosial.

Proses pengembangan yang diuraikan di atas menghasilkan produk berupa produk media pembelajaran audio visual yang mempunyai keunggulan yaitu berguna dan mudah digunakan, memudahkan guru menciptakan lingkungan belajar yang nyaman di kelas, dan memberikan kesempatan belajar baru kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran *audio visual*.

Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Apabila hasil analisis memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan maka bahan pembelajaran audio visual dianggap valid. Sebagaimana dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto, suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti adanya keselarasan antara hasil yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Skala penilaian digunakan dalam penelitian ini untuk menilai tingkat validitas, dan data mentah yang dikumpulkan disajikan terlebih dahulu sebagai data numerik sebelum dinilai secara kualitatif.

Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan teoritis yang diberikan di atas, maka bahan ajar audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid karena menurut kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, komponen-komponennya mempunyai nilai rata-rata sebesar 3,65 sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. kategori.

Karena setiap komponen penilaian masuk dalam kategori sangat valid, maka bahan pembelajaran audio visual dapat dimanfaatkan untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu uji lapangan dalam pembelajaran di kelas, untuk mengukur kemanfaatannya. Meskipun demikian, penyesuaian kecil atau yang diperlukan harus dilakukan sesuai dengan catatan validator untuk setiap komponen yang menjalani validasi.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Tiga lembaga pendidikan berbeda—SD IT Darussalam, SD Negeri 25 Batupasi, dan SD IT Al-Basirah—digunakan untuk menguji tingkat kegunaan materi pembelajaran audio visual. Jika 50% siswa menjawab positif setidaknya beberapa pertanyaan yang diajukan, maka kriteria kepraktisan terpenuhi. Menurut temuan penelitian Nieveen, suatu produk dianggap praktis jika: 1) praktisi mengatakan bahwa produk tersebut dapat digunakan di lapangan secara konseptual; dan 2) tingkat pelaksanaan produk berada pada kisaran “baik”. 2. Karena pada skala likert terdapat empat kemungkinan empat, tiga, dua, dan satu pada angket respon, untuk aspek pernyataan dapat dikatakan mendapat respon positif jika siswa memilih opsi 4 dan 3, dan dapat dikatakan mendapat respon negatif jika siswa memilih opsi 1 dan 2. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respon positif terhadap

pernyataan melebihi 80% untuk semua jenis soal yaitu dengan total rata-rata dari SD IT Darussalam, SD Negeri 25 Batupasi dan SD IT Al-Basirah yaitu 3,24 dan 3,55 dan 3.56. Selain itu, tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual ini juga didukung oleh hasil pernyataan guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu seluruh aspek pernyataan yang disampaikan mendapat respon positif. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi di dalamnya berkat terciptanya materi pembelajaran audio visual. Hal ini memiliki efek menguntungkan pada pertumbuhan pengetahuan dan kegembiraan siswa untuk belajar.

Kesimpulan

Tahap pengembangan pada penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate, sesuai dengan nilai analisis data tentang pengujian bahan pembelajaran berbasis audio visual yang dibuat. Setelah dilakukan dua kali perubahan, bahan pembelajaran audio visual memperoleh skor rata-rata 3,65 dari seluruh bagian penilaian validator, memenuhi standar validitas dan layak pakai berdasarkan penilaian ahli. Mengingat lebih dari 80% siswa memberikan respon positif, materi pembelajaran audio visual sudah memenuhi kategori praktik. Hasil positif juga terlihat pada formulir observasi guru.

Referensi

- Daulai, Afrahul Fadhila. "*Hakikat Manusia Dan Pendidikan*" TAZKIYA: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM 10.2 (2022).
- Rahim, Rani, et al. "Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan." *Jurnal abdidas* 3.3 (2022): 519-524.
- Rosdiana, *Analisis Kualitas Layanan Pada Jaringan Internet Sistem Kouta Di lain Palopo*. PENA TEKNIK: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Teknik 1 (1), 2020.
- Wiratman dkk, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN09 Mattekko. *Refleksi*, Vol.12,No.4, Februari 2024 <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/301/292>
- Lay dan Santana, Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup. *Jurnal Media Akademik (JMA)* Vol.1, No.1 Desember 2023.
- Nurfadillah, dkk. Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Uang Di Sdn Pondok Bahar 3. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 169-182 <https://ejournal.stitpn.ac.id>