Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PADA SISWA KELAS IV SDN KEPATIHAN 01 JEMBER

Eris Oktaria Umami, Chumi Zahroul Fitriyah, Zetti Finali
Universitas Jember
E-mail: erisoktaria17@gmail.com

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 tinggalku 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 pembalajaran 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 diuji cobakan.

Kata kunci: *media audio visual, keefektifan hasil belajar dan respon siswa*

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

Eris Oktaria Umami, Chumi Zahroul Fitriyah, Zetti Finali
Universitas Jember
E-mail: erisoktaria17@gmail.com

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. This development research uses ADDIE model type *(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 media, effectiveness of learning outcomes and responses*

PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum 2013 di sekolah dasar merupakan 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 terdapat 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 dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. 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). Menurut 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.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember pada tanggal 26 September 2018 diperoleh beberapa informasi diantaranya 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.

Penggunaan media pembelajaran *audio visual* sendiri jarang digunakan karena kurang menariknya video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. Gambar yang terdapat pada video pembelajaran tersebut masih belum mampu mangaitkan materi pelajaran yang diajarkan. Materi pelajaran yang diajarkan juga hanya berfokus pada satu materi mata pelajaran saja dan tidak semua materi yang ditampilkan memiliki

kesinambungan dengan tema yang ada, sehingga guru lebih sering menggunakan media gambar dan metode-metode lama dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dilakukan dengan cara, yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kepada siswa, dan melihat kriteria kualitas media pembelajaran. Kriteria tersebut diperlukan untuk menentukan kualitas hasil pengembangan. Menurut Nieven 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 model 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.

1. 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.

$$\textbf{Valpro} = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:
Valpro = validitas produk
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	**Kategori Kelayakan Produk**
80 < kevalidan media ≤ 100	Sangat Layak
60 < kevalidan media ≤ 80	Layak
40 < kevalidan media ≤ 60	Cukup Layak
20 < kevalidan media ≤ 40	Kurang Layak
0 < kevalidan media ≤ 20	Sangat Kurang Layak

(Masyhud, 2016:243)

2. Presentase ketuntasan hasil belajar

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.

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

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

(Masyhud, 2016:251)

3. Presentase respon siswa

Presentase respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Presentase Respon Peserta Didik = $\frac{A}{B}$ **x 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 sistematik 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 pengembangan ini menggunakan jenis model 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)*.

Adapun rincian jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Tahap Kegiatan
1.	Rabu/26 September 2018	• Observasi di SDN Kepatihan 01 Jember • Wawancara di SDN Kepatihan 01 Jember • Meminta data siswa dan nilai hasil belajar siswa
2.	Selasa/26 Februari 2019	Validasi tes hasil belajar
3.	Senin/29 April 2019	Meminta izin kepada kepala sekolah dan wali kelas terkait penelitian yang akan dilakukan

No	Hari/Tanggal	Tahap Kegiatan
4.	Selasa/30 April 2019	Validasi oleh validator 1
5.	Rabu/8 Mei 2019	Validasi oleh validator 2
6.	Kamis/9 Mei 2019	Uji coba penggunaan produk
7.	Jum'at/10 Mei 2019	Uji tes hasil belajar

Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 1 validator ahli media 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 dapat dilihat dengan menggunakan rumus berikut.

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

$$\text{Valpro} = \frac{98}{120} \times 100$$

$$\text{Valpro} = 81{,}7$$

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

validator ahli media 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. Adapun aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, aspek bahasa, dan fungsi media. Nilai yang didapat dari kedua validator kemudian diolah untuk mendapatkan nilai akhir yang digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan. Berdasarkan uji validasi yang dilaksanakan pada tanggal 26 September 2018 sampai 10 Mei 2019 yang diperoleh nilai akhir sebesar 81,7 dengan rentangan skor 80 < kevalidan media ≤ 100 dengan kategori sangat layak yang berarti valid. Berdasarkan nilai hasil validasi tersebut, maka media pembelajaran audio visual memiliki kriteria valid sehingga produk media pembelajaran tersebut layak untuk diuji cobakan.

Sebelum media pembelajaran audio visual diuji cobakan ke siswa dalam jumlah subjek yang besar, media perlu mengalami perbaikan dari saran validator. Setelah dilakukan perbaikan barulah media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dapat diuji cobakan ke siswa. Uji coba terhadap media pembelajaran audio visual yang dikembangkan bertujuan untuk mengetahui dampak dari media pembelajaran tersebut terhadap ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa dengan menghitung tingkat keefektifan produk. Tingkat keefektifan produk didapat dari nilai siswa setelah mengerjakan tes hasil belajar dan angket respon siswa yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan audio visual yang dikembangkan selesai. Berdasarkan tes hasil belajar dan angket respon siswa yang telah dilakukan, didapatkan hasil berupa nilai akhir ranah kognitif sebesar 94,7% dari jumlah siswa berada pada kriteria sangat baik dan hasil angket respon siswa sebesar 73,7% sehingga media pembelajaran dikatakan baik atau memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sesuai dengan hasil tersebut, maka media pembelajaran audio visual dapat dikategorikan sangat layak dan efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

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

a. 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.

b. 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.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen Pembimbing Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. dan Dosen Penguji Ibu Dra. Yayuk Mardiati, M.A. dan Bapak Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd. serta kepada Almamater Universitas Jember.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: PT Gava Media.

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: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Sudjana, N. & Rivai, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Cetakan Kesembilan. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Sani, R. A., S. R. Manurung, H. Suswanto, dan Sudiran. 2018. Cetakan Pertama. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tsmart Printing.

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