

Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar

p-ISSN 1905-7873

e-ISSN 2798-382X

Vol. 8, No. 1, Juni 2021, 30-39

Available online at www.jurnal.unej.ac.id

Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna Garuda Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar

Safira Wahyu Isnaini¹⁾, Hari Satrijono¹⁾, Yuni Fitriyah Ningsih¹⁾, Ridho Alfarisi¹⁾

¹⁾Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Jember, Kampus Tegal Boto, Jl. Kalimantan No.37, Krajan Timur, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

Email: safira99wahyu@gmail.com¹⁾, hsatrijono@gmail.com²⁾, yunifitriyah.fkip@unej.ac.id³⁾, alfarisi.fkip@unej.ac.id⁴⁾

Received: 06/03/2021/ Revised: 16/03/2021/ Accepted:21/03/2021

Abstrak

Media audio visual merupakan media yang menampilkan gabungan suara dan gambar yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas dan efektivitas dari media audio visual materi makna lambang negara. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Antirogo 01 Jember dengan subjek 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui lembar validasi, tes hasil belajar siswa, dan angket respon siswa. Analisis data hasil penelitian memperoleh skor validasi produk 90,83, tes hasil belajar siswa memperoleh persentase 82,14%, dan angket respon siswa memperoleh persentase 78,57%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut kesimpulannya yaitu media audio visual valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan media, audio visual, makna lambang negara.*

Abstract

Audio-visual media is media that displays a combination of sound and images that involve the senses of hearing and sight of students during learning. The purpose of this study was to determine the validity and effectiveness of audio-visual media for the meaning of the state symbol. This type of research is development research with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was carried out in class III SDN Antirogo 01 Jember with 28 students as a subject. Data was collected by means of interviews, questionnaires, learning outcomes tests and documentation. Data analysis techniques were carried out through validation sheets, student learning outcomes tests, and student response questionnaires. Data analysis of research results obtained a product validation score of 90.83, student learning outcomes tests obtained a percentage of 82.14%, and student

response questionnaires obtained a percentage of 78.57 %. Based on the results of the data analysis, the conclusion is that audio-visual media is valid and effective for use in learning.

Keywords: *media development, audio visual, meaning of national symbol lambang*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan terjadinya suatu proses tertentu dan komunikasi antara guru, siswa, serta sumber belajar dalam lingkungan belajar (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Seluruh negara di dunia mengalami tantangan pada tahun 2020 karena merebaknya virus corona. Salah satu dampaknya dalam dunia pendidikan yaitu pemerintah menganjurkan agar pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Guru dituntut untuk tetap menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan meskipun pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka. Adanya teknologi canggih ini diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan media yang tepat digunakan pada pembelajaran daring.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang harus direncanakan oleh guru untuk pemberian materi kepada siswa (Salamah, 2017:9). Motivasi belajar, dorongan, dan rangsangan siswa untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi menjadi lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran (Tafonao, 2018:105). Kegiatan pembelajaran dijumpai oleh media pembelajaran dalam menyampaikan serta mengirimkan informasi kepada siswa (Pribadi, 2017:15). Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai jaminan terjadinya pemahaman siswa yang lebih baik karena melalui media pembelajaran siswa tidak hanya melihat atau mendengarkan saja, tetapi sekaligus melihat dan mendengarkan (Jalinus dan Ambiyar, 2016:7).

Hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Antirogo 01 Jember diketahui bahwa saat pembelajaran daring guru cukup kesulitan untuk memanfaatkan media pembelajaran. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran daring yaitu media audio visual. Media audio visual adalah media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena berupa video atau film yang dapat dilihat serta didengarkan secara langsung oleh siswa (Ananda, 2017:24). Media audio visual

berupa komponen yang menampilkan gabungan suara dan gambar yang dapat menyuguhkan tampilan yang sama seperti objek aslinya (Sanaky, 2013:119). Media audio visual juga diartikan sebagai kombinasi antara audio dengan visual serta terdiri atas unsur suara dan gambar yang dapat didengar dan dilihat seperti video, film, dan sebagainya (Hastuti dan Budianti, 2014:34).

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan dengan penelitian pengembangan media audio visual, diantaranya penelitian oleh Sukma dan Evitriana (2019) yang menunjukkan hasil bahwa media audio visual yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa kelas III SD agar dapat memudahkan siswa dalam keterampilan menyimak. Selanjutnya yaitu penelitian oleh Karisma, dkk (2019) yang hasilnya menyatakan bahwa media berupa audio visual valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Selain itu, terdapat penelitian pengembangan oleh Fitriyani (2019) yang menunjukkan hasil bahwa media audio visual *powtoon* mengenai konsep diri efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna Lambang Negara Garuda Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar". Rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimanakah validitas dan efektivitas pengembangan media audio visual pada pembelajaran PPKn siswa kelas III sekolah dasar materi makna lambang negara Garuda Pancasila. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas dan efektivitas pengembangan media audio visual.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Antirogo 01 Jember tahun pelajaran 2020/2021 pada semester genap dengan subjek penelitian 28 siswa, diantaranya 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang hasilnya berupa produk tertentu serta keefektifannya perlu diuji terlebih dahulu (Sugiyono, 2009:407).

Langkah-langkah penelitian ini sesuai dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Analisis kebutuhan (*Analyze*) dilakukan untuk mengetahui permasalahan mengenai pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat mengetahui kebutuhan pembelajaran. Perencanaan (*Design*)

dilakukan dengan penyusunan proposal penelitian serta memilih materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Pengembangan (*Development*) dilakukan dengan mengembangkan media audio visual menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan uji validitas dan uji efektivitas media audio visual. Evaluasi (*Evaluation*) bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media audio visual yang dikembangkan.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Aspek yang dinilai yaitu validitas dan efektivitas dari media audio visual yang dikembangkan. Aspek validitas diperoleh dari hasil validasi kedua validator, sedangkan aspek efektivitas diperoleh dari hasil belajar dan angket respon siswa saat penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi, persentase hasil belajar dan angket respon siswa.

2.1 Analisis Data Hasil Validasi

Validator memberikan skor 1-5 pada angket yang terdiri dari 24 pertanyaan. Skor dari kedua validator diubah menjadi skala 100 menggunakan rumus berikut (Masyhud, 2016:242).

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

Keterangan:

Valpro = validitas produk

srt = skor riil tercapai

smt = skor maksimal yang dapat tercapai

Setelah mengubah skor menjadi skala 100, selanjutnya menentukan kategori kelayakan produk media audio visual pada modifikasi tabel 1 berikut (Masyhud, 2016:243).

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
$80 < \text{Valpro} \leq 100$	Sangat Layak
$60 < \text{Valpro} \leq 80$	Layak

$40 < \text{Valpro} \leq 60$	Cukup Layak
$20 < \text{Valpro} \leq 40$	Kurang Layak
$0 < \text{Valpro} \leq 20$	Sangat Kurang Layak

2.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Berikut ini merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil belajar siswa mengenai materi yang diajarkan.

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

Keterangan:

E = persentase hasil belajar siswa secara klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Persentase hasil belajar selanjutnya ditentukan dalam kategori hasil belajar siswa pada modifikasi tabel 2 berikut (Masyhud, 2016:251).

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Siswa

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
$80\% < E \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% < E \leq 80\%$	Baik
$60\% < E \leq 70\%$	Cukup Baik
$40\% < E \leq 60\%$	Kurang Baik
$0\% < E \leq 40\%$	Sangat Kurang Baik

2.3 Analisis Data Respon Siswa

Berikut rumus untuk menghitung persentase respon siswa terhadap media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran.

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = proporsi siswa yang mencapai nilai minimal

B = jumlah seluruh siswa

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media audio visual yaitu pada tema 1 subtema 1 materi makna lambang negara Garuda Pancasila. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

3.1 Validitas Media Audio Visual

Skor rerata yang diperoleh dari kedua validator yaitu sebesar 109 yang dianalisis pada rumus berikut.

$$\begin{aligned}\text{Valpro} &= \frac{srt}{smt} \times 100 \\ &= \frac{109}{120} \times 100 \\ &= 90,83\end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan di atas, skor valpro yang diperoleh yaitu sebesar 90,83. Penentuan kriteria validasi media audio visual mengacu pada tabel 1, dapat diketahui bahwa media audio visual materi makna lambang negara Garuda Pancasila termasuk kategori sangat layak karena berada pada rentangan skor $80 < \text{Valpro} \leq 100$. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual ini memenuhi kriteria valid dan layak untuk diuji cobakan.

3.2 Efektivitas Media Audio Visual

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SDN Antirogo 01 Jember saat uji penggunaan produk menunjukkan efektivitas dari media audio visual. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 23 siswa yang tuntas belajar dan 5 siswa yang tidak tuntas belajar, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}\text{E} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{23}{28} \times 100\% \\ &= 82,14\%\end{aligned}$$

Persentase siswa yang tuntas belajar yaitu 82,14%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas belajar yaitu 17,86%. Berdasarkan tabel 2

kategori belajar siswa, hasil belajar siswa termasuk kategori sangat baik dikarenakan berada pada rentangan persentase $80\% < E \leq 100\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual materi makna lambang negara Garuda Pancasila sangat efektif dan berhasil membantu siswa kelas III sekolah dasar untuk memahami materi yang disampaikan.

3.3 Respon Siswa terhadap Media Audio Visual

Angket respon yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menunjukkan respon siswa terhadap media audio visual. Dari 28 siswa, terdapat 22 siswa yang memberikan respon positif (skor angket > 75) dan 6 siswa yang memberikan respon negatif (skor angket < 75). Persentase respon siswa terhadap media audio visual dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase Respon Siswa} &= \frac{A}{B} \times 100\% \\ &= \frac{22}{28} \times 100\% \\ &= 78,57\%\end{aligned}$$

Persentase respon positif siswa yaitu 78,57%, hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media audio visual ini dapat dikatakan baik karena siswa banyak yang memberikan respon positif.

3.4 Pembahasan

Pengembangan media audio visual materi makna lambang negara Garuda Pancasila menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu *analyze, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Pengembangan ini disesuaikan dengan KD 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila dan KD 3.2 Menceritakan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila. Media audio visual dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi canggih saat ini yaitu menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang terdiri dari berbagai fitur menarik. Alasannya yaitu untuk mendukung proses pembelajaran, guru dan siswa perlu memanfaatkan adanya teknologi (Anjarsari, dkk., 2020:49).

Kevalidan media dapat diketahui melalui hasil validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Media dapat dikatakan valid apabila skor mencapai rentangan $60 < Valpro \leq 80$ kategori layak. Skor rerata dari kedua validator yaitu sebesar 109 kemudian diubah menjadi skala 100 memperoleh skor sebesar 90,83.

Hasil validasi media audio visual telah memenuhi kriteria valid karena termasuk dalam kategori sangat layak dan berada pada rentangan $80 < Valpro \leq 100$.

Keefektifan media dapat diketahui melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa. Berdasarkan tes hasil belajar siswa, terdapat 23 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 82,14% termasuk kategori sangat baik karena berada pada rentangan $80\% < E \leq 100\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar, karena media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran membuat hasil belajar siswa lebih meningkat (Khasanudin, dkk., 2020:265). Berdasarkan angket respon siswa, terdapat 22 siswa yang memberikan respon positif dengan persentase 78,57% yang menunjukkan bahwa rasa antusias siswa terhadap media audio visual cukup tinggi. Media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran daring dapat membantu dan memudahkan guru serta siswa, karena penggunaan media audio visual membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar serta lebih mudah memahami materi (Yuanta, 2017:68).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual materi makna lambang negara Garuda Pancasila valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu tujuan pengembangan media pembelajaran yaitu produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran (Alverina, dkk., 2019:269).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audio visual pada tema 1 subtema 1 materi makna lambang negara Garuda Pancasila untuk siswa kelas III SDN Antirogo 01 Jember, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Validitas media audio visual memperoleh skor 90,83 termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual materi makna lambang negara Garuda Pancasila valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Efektivitas media audio visual diperoleh dari hasil belajar siswa dengan persentase 82,14% termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam

pembelajaran. Respon positif siswa memperoleh persentase 78,57% yang menunjukkan bahwa keefektifan media audio visual dapat dikatakan baik.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. 2017. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1(1): 21-30. <https://bit.ly/3jtRt54> [Diakses pada 14 Oktober 2020].
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., dan Asadullah, A. 2020. Pengembangan Media Audio Visual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 5(2): 40-49. <https://bit.ly/32VK2xV> [Diakses pada 29 April 2020].
- Alverina, C., Hakim, Z. R., dan Taufik, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPS. *School Education Journal*. 9(3): 266-272. <https://bit.ly/3u3ul3C> [Diakses pada 29 April 2021].
- Fitriyani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(1): 104-112. <https://bit.ly/3aM38eI> [Diakses pada 3 November 2020].
- Hastuti, A., Budianti, Y. 2014. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(2): 33-37. <https://bit.ly/3or2kRa> [Diakses pada 24 Oktober 2020].
- Jalinus, N., Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Karisma, R., Mudzanatun, dan Arisyanto, P. 2019. Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 3(3): 216-222. <https://bit.ly/351I7te> [Diakses pada 3 November 2020].
- Khasanudin, M., Cholid, N., dan Putri, L. 2020. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI. *Journal of Elementary Education*. 3(5): 259-267. <https://bit.ly/32Yl0hA> [Diakses pada 29 April 2021].
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1): 19-29. <https://bit.ly/34n4uJr> [Diakses pada 14 Oktober 2020].

- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 7(1): 9-18. <https://bit.ly/31BjMIE> [Diakses pada 18 Oktober 2020].
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114. <https://bit.ly/37IRosh> [Diakses pada 18 Oktober 2020].
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Yuanta, F. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2(2): 59-69. <https://bit.ly/2PDlIxO> [Diakses pada 29 April 2021].