



Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan

Asih Rosnaningsih^{1*}, Siti Nur'alfiah², Ismiatun Nazifah³, Fakah Hukmah⁴

¹Prodi PGSD/Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: asihrosna@gmail.com

²Prodi PGSD/Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: stnalfiah9302@gmail.com

³Prodi PGSD/Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: jsminazifah10@gmail.com

⁴Prodi PGSD/Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: fhhukmah18@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop an audio-visual media product in the form of learning videos to improve the quality of learning activities, especially in English subjects in grade II Elementary School. With learning media, the teaching and learning process becomes easier and more interesting, so that students can understand the subject matter easily, the learning efficiency of students can also increase because it is in accordance with the planned learning objectives. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model development framework. Based on the results of the questionnaire, a score of 80% was obtained, so it can be concluded that this audio-visual media is 'very good' for improving the quality of class II English subjects at MI Al-Hikmah 1 Sepatan.*

Keywords: *Audio-Visual; Development; English Learning.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media audio visual yang berupa video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar. Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar peserta didik juga dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan kerangka pengembangan model ADDIE. Berdasarkan hasil dari angket diperoleh skor 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini 'sangat baik' untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas II di MI Al-Hikmah 1 Sepatan.*

Kata Kunci: *Audio Visual; Pengembangan; Pembelajaran Bahasa Inggris.*

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan, H. Horne menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar

kepada Tuhan seperti termanifestasi dalam alam sekitar, intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia. Pendidikan dapat disebut sebagai suatu proses yang menggunakan metode, sehingga seseorang dapat memperoleh pemahaman ataupun pengetahuan yang sesuai dengan pendidikan tersebut. Sebagai suatu sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan. Seluruh komponen tersebut saling berhubungan, saling bergantung dan saling menguatkan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsinya masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen tersebut.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki kontribusi dalam membangun pengetahuan dasar peserta didik untuk digunakan pada pendidikan tahap selanjutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar harus berjalan secara optimal. Di tingkat Sekolah Dasar, anak mendapat ilmu pengetahuan awal dan penanaman nilai-nilai yang akan berguna dalam kehidupan kedepannya. Para orang tua dan guru harus berusaha mengarahkan anak agar mampu menjadi pribadi yang cerdas, baik dalam akademik, spiritual maupun emosionalnya. Pada masa itu, anak akan diajarkan berbagai ilmu pengetahuan atau mata pelajaran yang relevan dengan tingkat usianya dan tentunya yang menunjang untuk kelanjutan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Arief Sadiman (2008), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan pengetahuan peserta didik. Peserta didik memerlukan suatu media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat melatih ataupun meningkatkan kemampuan berbahasa yang telah dimilikinya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media audio visual. Dalam media pembelajaran, terdapat tiga klasifikasi umum media yaitu media audio, visual dan audio visual. Ketiga jenis media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai dengan karakteristiknya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjar Purba Asmara (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”, media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, yaitu hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Hermawan (2007) mengemukakan bahwa media audio visual diartikan sebagai media instruksional modern yang telah sesuai berdasarkan zamannya yang berkaitan dengan hal yang bisa dilihat maupun didengar. Media audio visual dapat digunakan guru untuk memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran karena menyajikan dua unsur yaitu unsur suara dan gambar. Media audio visual masih jarang digunakan guru karena terbatasnya sarana dan prasarana yang terdapat di beberapa sekolah. Namun, jika guru ingin menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan, maka harus ada suatu perubahan yang dapat memberikan sebuah keuntungan baik bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Danizar Arwudarachman, dkk (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI”, respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan media saat uji coba terbatas dan pemakaian media di kelas utama sangat baik. Dikatakan demikian karena hasil angket respon siswa terhadap media yang telah diberikan memperoleh skor rata-rata 87% (kategori sangat baik) dan 89% (kategori sangat baik). Dengan demikian, maka media pembelajaran audio visual ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa, karena dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi, tetapi karena penyajian materi dapat digantikan oleh media. Maka, peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Sehingga, dapat meningkatkan proses pembelajaran ke standar yang lebih baik. Peserta didik secara tidak langsung tergugah untuk menyaksikan media audio visual tersebut. Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Dasar merupakan salah satu upaya untuk membangun fondasi dasar masyarakat Indonesia yang berkualitas dan siap bersaing dalam pergaulan global. Kasihani (2001: 43) menyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan hubungan dengan bangsa-bangsa lain. Posisi bahasa Inggris sebagai bahasa asing merupakan bahasa yang tidak digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia, tetapi hanya efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Sehingga, kosa kata bahasa Inggris yang dikuasai para peserta didik di Indonesia menjadi terbatas. Dalam mempertimbangkan posisi tersebut, seorang guru bahasa Inggris harus mampu menciptakan suasana dimana peserta didik tertarik untuk belajar dan pembelajaran berjalan menyenangkan.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar peserta didik juga dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan serta dapat membantu meningkatkan konsentrasi, motivasi dan pengalaman belajar bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di MI Al-Hikmah 1 Sepatan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut selama ini masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan buku cetak yang harus diambil serta dikumpulkan kembali ke sekolah secara bertahap jika 1 semester telah selesai dan juga menggunakan media video hanya beberapa kali pada pembelajaran tertentu. Guru memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar hanya pada mata pelajaran yang menurut guru dibutuhkan saja dan apabila ada kesulitan terhadap peserta didik tersebut. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi guru serta peserta didik dalam pembelajaran offline maupun online. Menurut guru (pengajar), bahan ajar cetak seperti buku paket dan media video yang digunakan tersebut sudah membantu berjalannya proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran. Selain itu, media audio visual ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang pesat untuk saat ini.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Gay (1990), *Research and Development* adalah suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Sedangkan, Richey dan Klein (2007) mengemukakan bahwa R&D merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi dilakukan dengan maksud menetapkan dasar ilmiah/empiris untuk membuat produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada. Model dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural. Setyosari (2015: 284) menyatakan bahwa model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model yang digunakan yaitu pengembangan model Dick & Carey. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk adalah analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, analisis instruksional, analisis pembelajar dan konteks, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi

pembelajaran, melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi, serta merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hikmah 1 Sepatan yang beralamat di Jl. Raya Kramat, Km. 1 RT. 05 RW. 01, Pondok Jaya, Sepatan, Tangerang, Banten pada hari Kamis, 25 November 2021 pukul 13.50 WIB. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena pada MI Al-Hikmah 1 Sepatan didapatkan masalah yaitu guru yang kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di kelas dan membutuhkan solusi berupa Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan.

Setyosari (2015) menyatakan bahwa sesuai dengan model pengembangan prosedural Dick & Carey, uji coba produk dilakukan dengan tiga langkah, yaitu: 1) Uji coba prototipe bahan secara perorangan (*one-two-one trying out*), uji coba ini dilakukan kepada para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, siswa dan wali kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. 2) Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), uji coba ini dilakukan kepada 3-5 siswa kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. 3) Uji coba lapangan (*field try out*), uji coba ini dilakukan dalam kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 subjek. Dari tiga langkah uji coba tersebut, peneliti menggunakan dua langkah uji coba, yaitu uji coba prototipe bahan secara perorangan (*one-two-one trying out*) dan kelompok kecil.

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang akan dihasilkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji coba kepada sasaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan tiga langkah, yaitu uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one-two-one trying out*) dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk yang peneliti buat. Setelah dilakukan uji coba perorangan, maka peneliti melakukan revisi rancangan produk sesuai dengan masukan hasil penilaian atau uji validitas. Sedangkan, uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) uji coba ini melibatkan subjek yang terdiri dari 5 siswa kelas II. Hasil uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) ini dilakukan untuk merevisi produk, bahan, material atau rancangan yang peneliti buat. Kemudian, peneliti merevisi produk, bahan, material atau rancangan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pengguna media, yaitu siswa kelas II. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: 1) Subjek perorangan peneliti menggunakan ahli materi yang merupakan dosen mata kuliah English For Children di Universitas Muhammadiyah Tangerang, siswa dan wali kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. 2) Subjek kelompok kecil peneliti menggunakan 5 siswa kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. 3) Subjek kelompok besar peneliti menggunakan 15 siswa kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan.

Menurut Riadi (2015), data adalah sekumpulan bukti empirik yang didapatkan dari suatu pengamatan, observasi, wawancara, pengukuran fisik, percobaan laboratorium dan lain-lain yang harus diolah sedemikian rupa, sehingga dapat menghasilkan keterangan atau informasi yang bermakna untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sedemikian rupa berupa skor. Sedangkan, data kualitatif diperoleh dengan mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi angket respon siswa terhadap media pembelajaran dikembangkan berupa kalimat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2013: 145), observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Joko Subagyo (2011: 39) menyatakan bahwa wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Dokumentasi adalah barang-barang tertulis. Dan, kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Sukmadinata (2010: 230) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah berupa tes yang bersifat mengukur, karena berisi tentang pertanyaan dan pernyataan yang alternatif jawabannya memiliki standar jawaban tertentu. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian

ini berupa lembar instrumen angket. Angket itu diberikan untuk mengetahui respon siswa yang telah menggunakan media yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Siswa.

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, observasi, dan data dari angket yang disebarakan kepada siswa kelas II. Sedangkan, analisis data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisa data yang sudah terkumpul dari angket berupa responden. Dalam menganalisis hasil respon siswa, peneliti menggunakan skala likert. Anwar menjelaskan bahwa skala likert adalah metode penskalaan atas pernyataan sikap serta menggunakan respons sebagai sebuah distribusi dan penentu nilai dari skala yang dipakai untuk penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil akhir dari penelitian pengembangan Media Audio Visual ini, yaitu: 1) Sebuah Media Audio Visual berupa video pembelajaran untuk materi 'Color' di kelas II, 2) Penilaian produk Media Audio Visual untuk materi 'Color' oleh ahli materi dan ahli media, serta peserta didik kelas II, 3) Respon peserta didik terhadap Media Audio Visual yang telah dibuat dengan menyebarkan angket kepada 5 orang siswa kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. Setelah pelaksanaan uji coba produk selesai, peneliti memperoleh data berupa angket. Hasil analisis data angket tanggapan responden merasa senang dan tertarik dengan Media Audio Visual untuk materi 'Color' di MI Al-Hikmah 1 Sepatan dengan memberikan respon yang sangat baik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari pengisian angket, validasi ahli materi dan media, serta respon peserta didik. Setelah data angket diisi, kemudian dilakukan proses analisis. Nilai yang telah didapatkan selanjutnya diklasifikasikan menggunakan jumlah nilai keseluruhan untuk melihat kesesuaian dan kemenarikan Media Audio Visual dalam pembelajaran, sehingga mampu membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi 'Color'.

Tabel 2. Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Memperhatikan bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda			√		
2.	Kelengkapan dalam materi				√	
3.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				√	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
5.	Konsep materi yang sesuai			√		
6.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada materi			√		
7.	Keakuratan istilah			√		

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Keakuratan dan kesistematian urutan dalam materi				√	
9.	Tampilan gambar yang menarik				√	
10.	Kejelasan setiap gambar yang ditampilkan menggambarkan isi yang sesuai			√		
11.	Kesesuaian gambar dalam menyampaikan materi				√	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				√	
13.	Kalimat yang digunakan sederhana			√		
14.	Penggunaan tata urutan dan struktur kalimat yang jelas				√	

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh butir soal}}$$

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{50}{14}$$

$$\text{Hasil Skoring} = 3,6$$

Dari hasil perhitungan di atas mendapatkan angka 3,6, maka didapat hasil penelitian dari ahli materi adalah ‘BAIK’ bahwa produk yang dikembangkan untuk diuji cobakan. Dan apabila dianalisis untuk tingkat kevalidan data yang diperoleh dari hasil penelitian ahli materi maka dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = \frac{50}{70} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = 68,5 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka didapatkan hasil persentase kevalidan yaitu sebesar 68,5%. Kesimpulannya adalah hasil penelitian dari ahli materi yang dikembangkan telah layak (Valid) untuk diuji coba.

Tabel 3. Hasil Penelitian Validasi Ahli Media.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Dalam penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan				√	
2.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna yang bermacam-macam				√	
3.	Penggunaan bahasa dalam penjelasan materi mudah dipahami				√	
4.	Menggunakan kalimat yang memicu siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif			√		
5.	Menggunakan tata urutan dan struktur kalimat yang jelas			√		

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	Media audio visual dapat digunakan siswa dengan tingkat yang bervariasi pada siswa			√		
7.	Kesesuaian pertanyaan yang digunakan dengan tingkat kemampuan siswa				√	
8.	Penggunaan warna dan variasinya dalam video pembelajaran tidak berlebihan				√	
9.	Penampilan video yang terlihat menarik			√		
10.	Kejelasan dan keberfungsian video pembelajaran dengan konsep				√	

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh butir soal}}$$

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{36}{10}$$

$$\text{Hasil Skoring} = 3,6$$

Dari hasil perhitungan di atas mendapatkan angka 3,6, maka didapat hasil penelitian dari ahli media adalah 'BAIK' bahwa produk yang dikembangkan untuk diuji coba. Apabila dianalisis untuk tingkat kevalidan data yang diperoleh dari hasil penelitian ahli media, maka dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = 72\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka didapat hasil persentase kevalidan yaitu 72%. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari ahli media yang dikembangkan telah layak 'Valid' untuk diuji coba.

Uji skala kecil dilakukan kepada lima siswa kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan sebagai responden yang akan mengisi angket yang telah peneliti sediakan. Berikut adalah tabel hasil penilaian angket respon siswa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik.

No Responden	Pertanyaan										Skor yang diPeroleh	Skor Maksimal	Hasil Skoring	Klasifikasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	4	3	3	4	1	3	4	3	3	4	32	40	0,80	SL
2	4	4	3	3	2	4	3	4	3	2	32	40	0,80	SL
3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	34	40	0,85	SL
4	4	3	4	1	3	4	3	4	4	1	31	40	0,775	L
5	4	4	3	3	2	4	3	4	3	2	32	40	0,80	SL
Jumlah											161	200	4,025	

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Rerata Skoring} = \frac{\text{jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}}$$

$$\text{Rerata Skoring} = \frac{161}{10 \times 5}$$

$$\text{Rerata Skoring} = \frac{161}{50}$$

$$\text{Rerata Skoring} = 3,22$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka didapatkan angka 3,22. Maka, didapat hasil seluruh angket respon peserta didik menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kategori 'SANGAT BAIK' untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai rata-rata kelayakan yaitu 0,80 atau 'SANGAT LAYAK'.

Pembahasan

Pada penelitian dan pengembangan (R&D) ini, peneliti memilih menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), tahap ini dapat diketahui dari wawancara dengan guru kelas II dan penyebaran angket untuk peserta didik. Berdasarkan data yang didapat, media pembelajaran di kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan masih kurang memadai apalagi teknologi saat ini sudah semakin canggih. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada minat belajar peserta didik. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif masih kurang, sehingga peserta didik kesulitan mengkonstruksi pengetahuan yang masih bersifat abstrak. Namun pada usia ini, peserta didik lebih mudah mengingat hal-hal yang dapat didengar dan dilihat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio visual. Dengan terciptanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik berupa video pembelajaran, maka akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru. 2) Desain (*Design*), tahap ini merupakan proses menyusun desain awal dengan membuat *slides powerpoint* yang kemudian dikembangkan lagi menjadi video. 3) Pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan ini, Media Audio Visual dibuat dengan menggunakan *slides powerpoint* yang kemudian dilakukan uji validasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi tim ahli dilakukan oleh dosen 'English for Children' Universitas Muhammadiyah Tangerang dan dilanjutkan penilaian dari 5 peserta didik di kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan. Komentar dan saran yang didapat dari tim ahli dan peserta didik digunakan untuk perbaikan Media Audio Visual.

Gambar 1. Halaman Produk.



4) Implementasi (*Implementation*), Media Audio Visual yang telah diberi penilaian selanjutnya dikembangkan, sehingga didapatkan produk akhir yang siap dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan hanya pada kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media Audio Visual yang

dikembangkan dan dilakukan penyebaran angket untuk respon ahli materi dan ahli materi, serta peserta didik.

Gambar 2. Pelaksanaan Observasi.



5) Evaluasi (*Evaluation*), evaluasi merupakan proses untuk melihat seberapa efektif Media Audio Visual yang telah dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan ini untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan Media Audio Visual yang sebelumnya telah dinyatakan layak oleh tim ahli materi dan media. Evaluasi ini berupa evaluasi formatif, karena tujuannya yaitu untuk kebutuhan perbaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan, yaitu Media Audio Visual ini dikembangkan dengan kerangka ADDIE dengan tahapan, yaitu 1) Analisis meliputi kendala yang dihadapi sekolah yaitu media pembelajaran audio visual yang tidak tersedia dan tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas yang membuat pembelajaran di kelas kurang menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi 'Color', 2) Desain yang terdiri dari spesifikasi media yang digunakan dan struktur materi, 3) Pengembangan meliputi pembuatan produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan penilaian peserta didik yang masing-masing diperoleh skor baik, baik, dan sangat baik, 4) Implementasi meliputi uji coba kelompok kecil kepada lima orang peserta didik kelas II MI Al-Hikmah 1 Sepatan, serta 5) Evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana di kelas harus memadai untuk menunjang keberhasilan penggunaan media tersebut dan guru diharapkan dapat mengembangkan media audio visual pada materi-materi lain untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujianto, Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Basastra*, 161-174.
- Aridalena, E., & Rikmasari, R. (2015). Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) AN-Nadwah Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)*, 22-33.
- Ariwibowo, P., & Parmin. (2015). Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*, 881-888.
- Fitria, A. (2014). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Fujiyanto, A., Jayadinata, A., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal pena Ilmiah*, 841-850.
- Mathew, N., & Alidmat, A. (2013). A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction. *International Journal of Higher Education*, 86-92.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171-210.
- Oktira, Y., Ardipal, & Toruan, J. (2013). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya. *E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang*, 63-72.
- Raisa, S., Adlim, A., & Safitri, R. (2017). Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-visual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 80-85.
- Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna dan Kedudukannya Dalam Pendidikan). *Al-TA'DIB*, 1-17.
- Anwar, S. (2009). *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gay. (1990). *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS). Edisi 1*. Yogyakarta: ANDI.
- Richey, C. R., & Klein, D. J. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Subagyo, J. (2011). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.