

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS KEMBALI PADA TEMA TUMBUHAN
DAN HEWAN SISWA KELAS III SDN 105350 PERBARAKAN

Yulinda Fatma Sari¹, Arrini Shabrina Anshor²

^{1,2}PGSD Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat e-mail : ¹yulindafatmasari@umnaw.ac.id, ²shabrinaansh@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research is a development in the form of audio visuals as learning media which aims to 1) determine the feasibility and produce learning media products for writing stories by material experts and media experts according to the needs of students and teachers. 2) Knowing the responses of students and teachers to the audio visual learning media developed. 3) Knowing the success of audio visual media by using tests to improve writing skills on the theme of loving plants and animals for class III students. This research method is Research and Development (R&D) with ADDIE development stages, namely analysis, design (planning), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). This research was carried out up to the evaluation stage, but the evaluation carried out was only a limited trial, so the evaluation referred to here is an evaluation of implementation activities. The evaluation results were obtained from teacher and student suggestions during the trial. Media validation is carried out by material experts, media experts. The media developed was tested by 31 class III students at SDN 105350 Perbarakan. The percentage material expert assessment results obtained were 90.90% which was included in the "very valid" category. The results of the media expert assessment obtained a percentage of 81.53% which was included in the "very valid" category. The percentage of student responses in the learning media questionnaire obtained was 92.96% which was included in the "very valid" category. And the assessment of tests carried out by students on learning media to improve students' ability to rewrite stories obtained a percentage of 79.83% "valid". Thus, audio visual learning media was successfully used to improve students' writing skills on theme 2, love plants and animals as a learning medium.

Keywords: Feasibility, learning media, audio visual media development, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan berupa *audio visual* sebagai media pembelajaran yang bertujuan 1) Mengetahui kelayakan serta menghasilkan produk media pembelajaran menulis cerita oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. 2) Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan. 3) Mengetahui keberhasilan media *audio visual* dengan menggunakan tes untuk meningkatkan kemampuan menulis tema menyayangi tumbuhan dan hewan siswa kelas III. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap evaluasi akan tetapi evaluasi yang dilakukan hanya uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan

implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran guru dan siswa selama uji coba tersebut dilaksanakan. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media. Media yang dikembangkan diuji coba oleh 31 siswa kelas III SDN 105350 Perbarakan. Hasil penilaian ahli materi presentase yang diperoleh 90,90% yang termasuk ke dalam kategori "sangat valid". Hasil penilaian ahli media presentase yang diperoleh 81,53% yang termasuk ke dalam kategori "sangat valid". respon siswa dalam angket media pembelajaran presentase yang diperoleh 92,96% yang termasuk ke dalam kategori "sangat valid". Dan penilaian tes yang telah dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kembali cerita diperoleh presentase 79,83% "valid". Dengan demikian media pembelajaran *audio visual* berhasil digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali siswa pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Kelayakan, Media pembelajaran, Pengembangan media audio visual, ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Hal ini sesuai dengan pandangan Ahmad D. Marimba Dalam Sari, dkk (2021). Pendidikan adalah bimbingan sadar guru terhadap perkembangan fisik dan mental anak didik untuk membentuk karakter utama. Pendidikan diharapkan menghasilkan manusia yang berkualitas dengan tanggung jawab dan keterampilan atau potensi yang dapat dikembangkan masyarakat untuk masa depan bangsa. Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat, tetapi pendidikan di lingkungan sekolah lebih bersifat formal. Salah satu jenis pendidikan yang diperoleh di lingkungan sekolah adalah melalui kegiatan yang dilakukan di dalam kelas, yaitu pembelajaran.

Ubabuddin (2019: 21) Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi anatar peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha pendidikan yang dilakukan secara sadar dan dengan

tujuan yang telah dipersiapkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berguna. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) pembelajaran menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai macam mata pelajaran ke dalam berbagai tema yang disebut sebagai pembelajaran tematik.

Dalam Larasati (2022: 4518) Pembelajaran Tematik yakni kegiatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa kompetensi dan mata pelajaran ke dalam satu tema. Keterlibatan peserta didik sangat ditekankan pada pembelajaran tematik dalam proses belajar secara aktif sampai peserta didik mendapatkan keahlian secara langsung dan terlatih untuk mendapatkan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merencanakan dan melaksanakan pengalaman belajar dengan tepat. Setiap siswa membutuhkan bekal pengetahuan dan keterampilan untuk hidup di masyarakat dan bekal tersebut harus dicapai melalui pengalaman belajar di sekolah.

Pada sekolah dasar (SD) pembelajaran tematik disajikan dengan bahan ajar yang berupa buku tema yang terdiri dari kelas I sampai

kelas VI. Konsep pembelajaran tematik itu sendiri menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu bahan ajar. Akan tetapi penggunaan bahan ajar saja tidak cukup mampu untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tanpa adanya aktifitas nyata yang dilihat oleh peserta didik. Penggunaan bahan ajar akan maksimal mencapai tujuan dari suatu pembelajaran apabila dibarengi oleh media pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga senang dengan media pembelajaran karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Di era digital peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran.

Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga (2019) Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat untuk proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran untuk masing-masing alat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, sebagai alat komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Menurut Khuluqo dalam Dewi dan Handayani (2021:2531) media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antar guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat. Sedangkan menurut Sukiman Dalam Rustandi (2020:4086) menyatakan bahwa

kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan rancangan alat yang digunakan untuk memberikan kejelasan informasi dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru berupaya memaksimalkan kegiatan belajar pada peserta didik namun hasilnya sangat jauh dari harapan yang menjadi tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurang mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran. Arsyad (2016) mengatakan bahwa media media merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran tematik sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi. pembelajaran tidak akan maksimal tanpa penggunaan media sebagai alat bantu untuk memaparkan materi dan memberi pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Maka dari itu peneliti menemukan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran tematik materi menulis kembali cerita agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita, yaitu dengan media berbasis *audio visual*.

Audio visual menurut Azhar Arsyad dalam Hery Setiyawan (2020:199) adalah produksi dan penggunaan materi yang perolehannya melalui pengelihan dan bimbingan dan tidak bergantung sepenuhnya pada pemahaman atau simbol serupa. Menurut Sanjaya (2010), Media *Audio visual* adalah media belajar mengajar yang

mengaktifkan mata dan telinga siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Dari beberapa pernyataan yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan alat pemaparan materi yang berupa tampilan gambar dan suara.

Sejalan dengan pernyataan di atas perkembangan zaman di era digitalisasi saat ini kenyataannya anak lebih sering menonton dibandingkan dengan membaca, kebiasaan ini mempengaruhi kemampuan anak dalam menulis kembali isi dari sesuatu yang mereka lihat dan dengar. Mereka akan lebih mudah memahami isi apa yang mereka lihat ataupun dengar dibandingkan dengan apa yang mereka baca. Maka menurut peneliti pembuatan media berbasis *audio visual* ini cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siswa kelas III SDN 105350 Perbarakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membuat media *audio visual* untuk memudahkan peserta didik dengan pokok bahasan menulis kembali cerita agar menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat tertarik dan semangat dalam belajar menulis cerita. Penggunaan media audio visual disajikan dalam video berupa cerita dongeng, dimana peserta didik memperhatikan dan mengamati alur cerita yang ada di dalam video tersebut kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan kembali cerita yang telah mereka lihat dengan bahasa mereka sendiri.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D).

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio Visual* ini peneliti akan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah yang akan diteliti atau yang akan diamati, yaitu Seluruh siswa kelas III SDN 105350 Perbarakan yang berjumlah 31 siswa, validator ahli media yaitu dosen UMN AL Washliyah Medan, ahli materi yaitu dosen UMN AL Washliyah Medan, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas III SDN 105350 Perbarakan.

Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media *AudioVisual* pada pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan. produk yang dihasilkan berupa alat peraga *AudioVisual*.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan sampai pada tatan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE terdiri 5 tahapan, yaitu *analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan angket dengan menggunakan skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini guna memudahkan

pengumpulan data yang diinginkan atau digunakan maka ditempuh teknik-teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2011) "Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data". Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Proses penghitungan dilakukan dengan menggunakan rumus persentase. Berikut ini merupakan rumus persentase yang digunakan:

$$\text{Persentase Tingkat Kevalidan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tiap validasi selanjutnya dikategorikan sebagai berikut;

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

No	Skor Persentase (%)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0 – 20%	Tidak Valid

(Sumber: Riduwan dalam modifikasi Liza Wulandari(2017))

Setelah mendapatkan persentasenya, data tersebut dapat diberikan skor atau penilaian. Teknik dalam pemberian skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik skala *Likert*. Teknik skala *Likert* menurut Sugiyono (2013) adalah skala atau teknik yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Tabel skor skala *Likert* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Skala Skor Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik

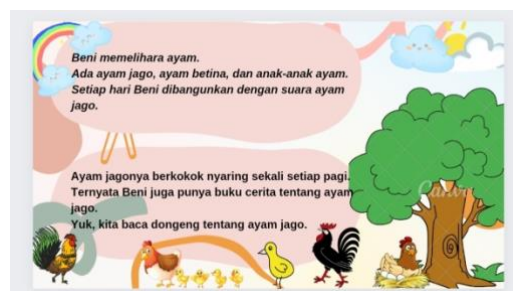
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber skala likert sugiono, 2013)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Audio Visual untuk meningkatkan kemampuan menulis kembali pada tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan hewan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 105350 Perbarakan untuk mengetahui kelayakan media audio visual serta menghasilkan produk media pembelajaran, untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran audio visual dan untuk mengetahui keberhasilan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali. Hasil model pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut: (1) *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).





Gambar 1. Media Pembelajaran

Kelayakan Media Pembelajaran

a. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli materi dan ahli media.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian aspek kesesuaian konsep, aspek materi dan aspek tampilan yang disajikan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media.

Berdasarkan data dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi materi presentase yang diperoleh 90,90% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Sehingga secara keseluruhan, Materi pembelajaran dengan menggunakan media *Canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media menilai terkait dengan aspek tampilan media, aspek penyajian materi, aspek tulisan dan aspek bahasa. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media.

Berdasarkan data dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek media presentase yang diperoleh

81,53% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran dengan menggunakan *audio visual* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

1. Implementation (Implementasi)

Tahap ini adalah lanjutan dari tahap Pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran menggunakan *audio visual* yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Namun dalam tahap ini, peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon ahli pembelajaran yaitu guru dan respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut, dan mengetahui peningkatan siswa dalam penulisan kembali cerita. Uji coba terbatas ini terdiri dari 1 orang guru kelas III dan 31 orang siswa dari SDN 105350 Perbarakan. Pembelajaran ini membutuhkan alat bantu yaitu laptop dan proyektor.

Pada saat pelaksanaan uji coba terbatas, peneliti menjelaskan apa-apa yang saja yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan peneliti agar siswa lebih semangat ketika mempelajari materi pada media pembelajaran tersebut.

Setelah guru dan siswa selesai memperhatikan media pembelajaran tersebut dan setelah siswa menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh peneliti kemudian diberikanlah angket oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *audio visual* yang sudah dikembangkan.

Respon Guru dan Siswa

Adapun hasil respon guru dan hasil tes peningkatan kemampuan siswa dalam menulis kembali cerita pada tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *audio visual* ditinjau dari respon ahli pembelajaran presentase yang diperoleh yaitu 92% sedangkan hasil respon peserta didik terhadap media *audio visual* dalam pelaksanaan pembelajaran yang diikuti oleh 31 orang siswa pada tahap uji coba terbatas dapat dilihat pada lampiran, deskripsi hasil respon siswa ditunjukkan pada tabel, terlihat bahwa persentase yang diperoleh siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *audio visual* memiliki nilai presentasi 92,96%, dengan demikian tingginya persentase siswa yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media pembelajaran *audio visual* dapat dikatakan efektif dan media pembelajaran *audio visual* meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kembali cerita.

Keberhasilan Media Audio Visual

Berdasarkan hasil yang sudah didapat melalui penyebaran angket dan tes yang dilakukan kepada siswa bahwa hasil yang didapatkan yaitu 2. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran dari guru dan siswa selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran menggunakan media

audio visual pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan di kembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE terdiri dari : *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) ,dan *Evaluation* (Penilaian).

Tahap pengembangan diawali dengan tahap analisis kebutuhan dalam pembelajaran dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis materi. Setelah dilakukan observasi di SDN 105350 Perbarakan, salah satu kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan siswa yaitu media pembelajaran yang cocok, yang menarik, dan tidak monoton hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa dapat fokus dan tidak bosan saat proses pembelajaran dan yang menarik rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran, disamping itu kurikulum yang digunakan di SDN 105350 Perbarakan adalah Kurikulum 2013 (K13) dimana K13 menuntut guru agar dapat mengombinasikan pembelajaran dengan bantuan Teknologi. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual* dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis kembali cerita pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan.

Tahapan selanjutnya adalah tahap *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran tematik yang akan dikembangkan sehingga diperoleh desain awal dari media pembelajaran. Selain dari desain awal media pembelajaran, peneliti juga merancang instrument penelitian yang

akan digunakan untuk mendukung terlaksananya uji coba penelitian.

Setelah desain awal media pembelajaran telah dibuat. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media, Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk melihat kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek kevalidan.

Penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 90,90% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi materi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid.

Penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 81,53% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi media . Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid.

Respon Guru dan Siswa

Penilaian oleh ahli pembelajaran atau guru terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 92% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid.

Penilaian respon siswa dalam angket media pembelajaran presentase yang diperoleh 92,96% yang termasuk ke dalam kategori

“sangat valid”. Dan penilaian tes yang telah dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kembali cerita diperoleh presentase 79,83% “valid”.

Dengan demikian media pembelajaran berhasil digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali siswa pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sebagai media pembelajaran dari segi angket siswa yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid.

Setelah dilakukan validasi, peneliti kemudian merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli.

Tahap selanjutnya yaitu *implementation* (pelaksanaan). tahap dimana produk dilaksanakan uji coba pada kelas III dengan pengajaran menggunakan media pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba pengembangan media pembelajaran ini pada kelas III SDN 105350 Perbarakan. Pada tahap implementasi ini sebelum melakukan proses pembelajaran siswa melakukan pre-test. Setelah melakukan *pre-test*, maka melakukan proses pembelajaran. Sehingga selesai melakukan proses pembelajaran siswa melakukan *post-test* atau latihan soal dan pengisian angket untuk menilai media pembelajaran.

Uji coba lapangan merupakan uji coba terakhir. Uji coba ini dilakukan terhadap 31 siswa kelas III. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek tampilan, aspek desain, dan aspek komunikasi visual, pada tahap ini guru menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Untuk melihat kualitas media pembelajaran, setelah

pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran selesai kemudian siswa memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Angket yang disediakan berisikan pernyataan sebanyak 10 pernyataan dengan skala penilaian pada angket yang digunakan adalah 1 sampai 5 dengan keterangan (1) adalah “sangat kurang”, (2) adalah “kurang”, (3) adalah “cukup”, (4) adalah “baik”, dan (5) adalah “sangat baik”. Pada uji coba lapangan dengan subjek siswa kelas III diperoleh presentase 92,96% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Keberhasilan Media Audio Visual

Kemudian pada uji coba tes menunjukkan bahwa hasil yang memiliki skor tertinggi adalah Aisyah Putri Melani, Aqila Azahra, dan Nura Safitri dengan perolehan skor 14 dengan presentase 93,33% skala kriteria penilaian sangat valid. Selanjutnya prolehan tertinggi kedua didapatkan oleh Agisya Miranda Ilwa, Aldo Tarigan, Abby Vabian Samosir, Fanny Paramita, Kania Silzi Afandi, Sela Andriani, Khairunisa Br Tarigan Silangit, dan Mikhaila Salsabila dengan presentase 86,66% prolehan skor 13 dengan skala kriteria penilaian sangat valid. Kemudian nilai rata-rata yang paling banyak didapatkan oleh 16 siswa yaitu Deri Pratama, Khairul Azam, Muhammad Albi Pramana, Muhammad Fadil Arafah Nasution, Muhammad Faisal, Muhammad Ilham, Aditya Zaim, Aldrian Ramadan Saragih, Alike Nayla Putri, Aqila Ahzahra Br Gultom, Azka Ramadhani, Hilmi Iznaini Siregar, Ilham Andika Syahputra Limbong, Muhammad Alwi Alfarizy, Muhammad Farhan Yazid, dan Nayla Muazahra dengan presentase 80% dan 66% perolehan skor 12 dan 10 dengan skala kriteria valid. Dan terendah didapatkan oleh 3 siswa yaitu Libra Alpriyansah, Masya

Nur Aulia, dan Muhammad Riski Syahputra dengan presentase 60% perolehan skor 9 skala kriteria cukup valid.

Dengan Demikian pengembangan media pembelajaran menggunakan media *audio visual* Pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali cerita dinyatakan efektif, karena hasil dari tes belajar siswa dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Data tersebut diperoleh dari hasil tes. Siswa tersebut melakukan uji pre-test sebelum siswa diberi pembelajaran dan post-test diberikan setelah siswa diberi pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan didapatkan beberapa kesimpulan antara lain : Kelayakan setelah di validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut: Penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 90,90% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi materi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid. Penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 81,53% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi media. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kualitas media pembelajaran dinyatakan valid. Penilaian respon guru dan siswa dalam angket media pembelajaran presentase yang diperoleh 92,96%

yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Ahli pembelajaran 92% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis *audio visual* “sangat valid” Tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis *audio visual* oleh peserta didik diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 92,96%. yang menyatakan “sangat valid” serta hasil *post-tes* yang dilakukan oleh siswa 79,83% yang menyatakan “valid”. Dan tingkat keberhasilan dari tes tertulis yang diperoleh 31 siswa yaitu 4 siswa mendapatkan 93,33%, 8 siswa mendapatkan 86,66%, 6 siswa mendapatkan 80%, 10 siswa mendapatkan 66% dan hanya 3 siswa yang mendapatkan persentase 60% Sehingga, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *audio visual* dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik, mudah dipahami dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kembali cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun, dkk. (2017). “*Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Menulis Cerpen*”. Jurnal SAP:Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 1 (3), 243. DOI:
- AR, H Sujono. (2022). *Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial, 20 (1), 26. Online: <https://jurnal.iaihnwpancor.ac.id>.
- Arsyad, Azhar. (2006). “*Media Pembelajaran*”. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. Hal:3-4.
- Arwudarachman, Danizar. Dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI*. Jurnal Seni Rupa, 3 (3), 239. Online: <https://ejurnal.unesa.ac.id>.
- Azmi, Yoningsih Kharisma. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis Untuk Pembelajaran Teks Prosedur Dan Teks Deskripsi*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Budiarti, Wida. (2017). *Pengaruh Penggunaan media Audio Visual terhadap hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma'arif NU 7 Purbolinggo tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung.
- Dewi, Fitria Fifit, Handayani Sri Lestari. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5 (4), 2531. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Drs. Mazrur. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Malang: Intimedia. diperoleh dari <http://staffnew.uny.ac.id>. hlm: 1-2.
- Gunawan. (2019). “*Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*”. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. Diperoleh dari <http://repository.uinsu.ac.id>
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.

- Diperoleh dari
<http://eprints.unm.ac.id>. hlm: 5.
- Hudhana, Dwi Winda., Sulaeman, Agus. (2019). *"Pengenmbangan Media Video Scribe Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA"*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Available online: <https://ejournal.bbg.ac.id>.
- Kalika Seto, Katwang. (2009). *Peningkatan Kemampuan Menuliskan Kembali Dongeng Degan Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 4 Semarang*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Larasati, Anjan., & Sukartono (2022). *Problematika Guru Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6 (3), 4518. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2866>.
- Late Azlia, Barasandji Sahrudin, Muhsin Muhsin. *"Upaya Meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa melalui metode sas siswa kelas 1 SDN Tando Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali"*. Jurnal Kreatif Online JKO. ISSN 2354-614X. Available online: <https://jurnal.untad.ac.id>. Diakses 01 Maret 2023.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. hlm: 16.
- Mulyadi, dkk. (2018). *"Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung"*. Jurnal Visipena. DOI: <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6839>.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. (2021). *"Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3"*. Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 3 (2), 406. Online: <https://ejournal.stitpn.ac.id>.
- Pratiwi, Ika. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Bentuk CD Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Siswa Kelas IV SD/MI*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Ramli, Muhammad. (2012). *"Media Dan Teknologi Pembelajaran"*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press. Diperoleh dari <https://idr.uin-antasari.ac.id>
- Rohman, M Saifur. (2015). *Penggunaan media Audio Visual Dalam Pembelajaran Fiqih Di Kelas VII Di MTs Sa PP Roudlotut Tholibin Bandungharjo Donorojo Jepara Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Nahdlotul Ulama'(UNISNU), Jepara.
- Rustandi, Andi, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021*. Jurnal Media Bina Ilmiah, 15 (2), 4086. DOI:

- <https://doi.org/10.33758/mbi.v15i2.880>.
- Sari, Siregar Rosmita, dkk. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis. diperoleh dari <http://repository.uib.ac.id> hlm: 3.
- Suparman. Durang, Theresia. (2021). *"Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Penenrapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo"*. Jurnal Onoma:Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 7 (1), 281. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.1181>.
- Ubabuddin (2019). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Edukatif, 5 (1), 21. diperoleh dari : <https://journal.iaisambas.ac.id>.