

## **Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh I**

**Iis Mira Santika<sup>1</sup>, Nurul Wahdah<sup>2</sup>, Muhammad Syabrina<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>IAIN Palangka Raya, <sup>2</sup>IAIN Palangka Raya, <sup>3</sup>IAIN Palangka Raya  
[santikaiismira@gmail.com](mailto:santikaiismira@gmail.com), [nurul.wahdah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:nurul.wahdah@iain-palangkaraya.ac.id)  
[syabrina@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@iain-palangkaraya.ac.id)

---

### **Abstract**

**Keywords:**  
Development;  
Learning  
Media;  
Audio Visual.

This research is motivated by the lack of use of media in learning in class V, especially class V students in thematic learning the teacher only uses monotonous images in learning. This resulted in various obstacles such as the ability of teachers to make, cost, and time, so that students were less active in participating in the teaching and learning process. Seeing from these problems, it is necessary to have additional media that is in accordance with the material.

The purpose of this study was to describe the development of audio vsiaul media in the fifth grade thematic learning at SDN 1 Sembuluh I and the feasibility of audio vsiaul media in the fifth grade thematic learning at SDN 1 Sembuluh I. This study used the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. . The analysis in this study uses qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this study were observation, documentation and questionnaires (material experts, media experts, individual and small group trials). Data from observations and documentation were analyzed descriptively qualitatively, while data obtained from questionnaires were analyzed descriptively. The results showed that the development of audio-visual media for the sub-theme of class V ecosystem components at SDN 1 Sembuluh I used four stages of development, namely analysis, design, development and implementation which adopted the ADDIE development model. The quality of the feasibility of developing audio-visual media for the sub-theme of class V ecosystem components at SDN 1 Sembuluh I is in the "Very Eligible" category with the results of the material expert assessment of 87.5%.

---

### **Abstrak:**

**Kata Kunci:**  
Pengembangan;  
Media  
Pembelajaran;  
Audio Visual

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran di kelas V terutama siswa kelas V dalam pembelajaran tematik guru hanya menggunakan gambar monoton dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan karena berbagai kendala seperti, kemampuan guru dalam membuat, biaya, dan waktu,

---

---

sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan materi.

Tujuan Penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media audio vsiaul pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I dan kelayakan media audio vsiaul pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu: analysis, design, development, implementation dan evaluation. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket (ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan kelompok kecil). Data dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I menggunakan empat tahap pengembangan yaitu analysis ,design, development dan implementation yang mengadopsi model pengembangan ADDIE. Kualitas kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak” dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 87,5%.

---

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Secara etimologis arti pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu (Tatang, 2012:14).

Menurut Geralch dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2013:7) ”Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”. Di jelaskan pula oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sadiman dkk (2012:7) “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik

tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca”.

Pada pendidikan Sekolah Dasar telah menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terintegrasi yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Sesuai kurikulum 2013 dan sesuai Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Untuk itu guru di Sekolah Dasar dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh seorang guru ketika mengajar. Media tersebut bisa berupa film, video, gambar, modul, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mencari, memilih, dan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran tersebut. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana, 2019 : 25).

Secara lebih khusus , pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis,

atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar, 2015).

National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. (Sukiman, 2012).

Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik, serta menyenangkan, karena siswa memiliki ketertarikan terhadap gambar binatang, dan tumbuhan, maka dapat diberikan media dengan gambar binatang dan tumbuhan yang menarik. (Susilana, 2019 : 25). Karena itu peneliti memilih media Audio Visual merupakan media yang menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan yang dapat dilihat seperti rekaman video, film dan sebagainya sesuai materi yang dilihat langsung secara audio visual oleh siswa.

Pembelajaran tematik di SD perlu pengembangan media, salah satunya adalah media Audio Visual. Media Audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contohnya media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga dan lain sebagainya. (Satrianawati, 2018:10)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran di kelas V terutama siswa kelas V dalam pembelajaran tematik guru hanya menggunakan gambar monoton dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan karena berbagai kendala seperti, kemampuan guru dalam membuat, biaya, dan waktu, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya tambahan media yang sesuai dengan materi.

Tujuan Penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik

kelas V SDN 1 Sembuluh I dan kelayakan media audio vsiaul pada pembelajaran tematik kelas V SDN 1 Sembuluh I.

## **II. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D. Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efesien. Model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi analysis (analisis), design (desain), devolopment (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap (Pribadi, 2014: 23).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sembuluh 1. Waktu penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan penelitian selama 2 bulan.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Observasi merupakan aktivitas dengan proses untuk memahami pengetahuan dengan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2011: 145).

Dokumen merupakan catatan peristiwa, dapat berupa tulisan gambar dan karya siswa. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, kebijakan. Sedangkan dokumen karya misalnya gambar, patung, dll (Sugiyono, 2010: 329). Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini yaitu Silabus., RPP, dan Daftar nama siswa.

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan diri sendiri atau self-report, atau setidak tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2011: 137).

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono: 2011: 142).

### **Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli media, ahli materi dan siswa dari media audio visual yang dihasilkan.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai akhir media, (2) Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Skala Likert**

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
KS (Kurang Setuju)	1

(Sudaryono, 2017:190-191)

Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$X$  = Skor rata-rata.

$\sum x$  = Jumlah Skor.

$N$  = Jumlah subjek uji coba.

(Sukardjo:2012:98 dalam Enik Widiastuti:2017:44)

Dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media audio visual secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Presentase kelayakan tiap aspek

$$(\%) = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

*$\sum$ rerata skor ideal*

(Sunoto 2007:37 dalam Enik Widiastuti:2017:45)

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Ketentuan Pemberian Nilai

Presentase Penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – s40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

(Arikunto, 2010: 44)

Pada tabel 3.2 di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

### **III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I telah melewati empat tahap pengembangan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan) dan implementation (implementasi) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE.

Kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yaitu hasil penilaian ahli media adalah 90,91% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli materi adalah 87,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”.

## **Pembahasan**

Melakukan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat atau watak siswa belajar di dalam kelas, apa saja kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar pada usia siswa berkisaran 10-11 tahun di dalam kelas. Sehingga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik (Piaget, 2010: 21).

Siswa diusia 10-11 tahun merupakan generasi milenial yang sangat senang dengan mengikuti alur perubahan jaman. Contohnya bisa belajar secara online atau dengan membuat video belajar siswa (Sitanggang, 2013: 186). Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik. Mengenai karakteristik siswa sebagai guru harus mengetahui baik menyangkut kemampuan pengetahuan, atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Rohman dan Amri, 2013:122).

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat (Satrianawati 2018 : 10) karena dengan media audio visual siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan dari media ini yaitu, media dapat dihentikan, diulang, dipercepat atau digandakan sesuai keinginan dan kebutuhan.

Sedangkan hasil penelitian dari peneliti sendiri yaitu dari validasi ahli media dengan persentase kelayakan 90,1 % yang masuk pada kategori "Sangat Layak". Hasil dari ahli materi dengan persentase kelayakan 87,5 % yang masuk pada kategori "Sangat Layak" hasil dari ahli pembelajaran dengan persentase kelayakan 91,7% yang masuk pada kategori "Sangat Layak" dan hasil dari uji coba perorangan 90,67 % yang masuk pada kategori "sangat layak" dan hasil dari uji coba kelompok kecil 94 % yang masuk dalam kategori "sangat layak".

Berdasarkan hasil penelitian ini maka media pembelajaran audio visual dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana penelitian oleh Haris Budiman yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat. (Haris Budiman: 2016). Hal senada diungkapkan oleh Sanjaya bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat menambah gairah dan motivasi belajar. (Sanjaya:2012) Selain itu penggunaan media audio visual juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Juni Purwono: 2014). Ahmad Fujiyanto, dkk dalam penelitiannya pun mengungkapkan hal yang sama bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar. (Ahmad Fujiyanto:2016).

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I dapat dipaparkan kesimpulan yaitu Pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I telah melewati empat tahap pengembangan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan) dan implementation (implementasi) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE. Kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I yaitu hasil penilaian ahli media adalah 90,91% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas

kelayakan pengembangan media audio visual sub tema komponen ekosistem kelas V di SDN 1 Sembuluh I masuk pada kategori “Sangat Layak”.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Fujiyanto, dkk, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1 (2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2015). Azhar, Media Pembelajaran, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Haris Budiman, Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran, Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7, November 2016.
- Hikmawati, Fenti. 2017. Metodologi Penelitian . Depok: Gaja Grafindo.
- Joni Purwono,dkk, Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan,Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2, No.2, hal 127 – 144, Edisi April 2014.
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto Bambang.2013. Media Pembelajaran, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Piaget, Jean dan Inholder. 2010. Psikologi Anak The Psychology of Child (Alih Bahasa:Miftahul Jannah). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar, Yogyakarta: PT Deepublish ( Grup PenerbitCV Budi Utama).
- Sitanggang, Nathanael dan Abdul Hasan Saragih, 2013. Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan, Vol.06, NO.02, ISSN: 1979-6692. Jurnal Teknologi Pendidik.
- Sudaryono. 2011. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali press.

Sugiyono. 2010 Metode Peneletian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alf.

Sukiman, Dr, M.Pd. (2012) Pengembangan Media Pembelajaran, PT. Pustaka Insan Madani.

Sumarsono, Tatang. 2012. Ilmu Pendidikan, Bandung: Pustaka Setia.

Susilana, Rudi. 2009. Media Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima. Yogyakarta.