

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH

Ratna Niken Anggraeni¹, Prana Dwija Iswara², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Surel: ratnanikenanggraeni2003415@upi.edu

Abstract

This research was motivated by some students who lacked initial writing skills with symptoms of not being fluent in writing, writing that was illegible. So a learning media from Google Sites with video, image, text and link elements was developed to help students develop their skills. Instruments used to measure media validity include interview guides, media and material expert validation sheets, and initial writing audio-visual media assessment sheets. This research is planning and developing DnD (Design and Development) with the ADDIE development model. This research uses qualitative and quantitative data analysis. The research results showed that the assessments from validators, teachers and students were $\geq 80\%$ (valid). This research strengthens the findings so that teachers pay attention to digital (electronic) media in learning, use devices, and connect to the internet.

Keyword: Learning Media, Audio Visual, Beginning Writing

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebagian siswa yang kurang terampil menulis permulaan dengan gejala belum lancar menulis, tulisan yang tidak terbaca. Maka sebuah media pembelajaran dari Google Sites dengan elemen video, gambar, teks, dan tautan dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilannya. Instrumen digunakan untuk mengukur validitas media diantaranya panduan wawancara, lembar validasi ahli media dan materi, serta lembar penilaian media audio visual menulis permulaan. Penelitian ini merupakan perencanaan dan pengembangan DnD (*Design and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari validator, guru dan siswa berada di penilaian $\geq 80\%$ (valid). Penelitian ini menguatkan temuan agar guru memperhatikan media digital (elektronik) dalam pembelajaran, menggunakan gawai, dan terkoneksi dengan internet.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Menulis Permulaan

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan dalam keterampilan menulis yaitu bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik. Beberapa guru beranggapan bahwa menulis merupakan kegiatan memberi tugas kepada siswa, dikumpulkan lalu dinilai tanpa diberi pembinaan (Antika et al., 2023). Permasalahan lain yaitu siswa merasa jenuh jika belajar menulis. Hal ini karena siswa hanya diminta menulis dan mencatat yang banyak. Guru seharusnya

mendorong siswa senang menulis dengan rapi. Beberapa guru belum memaksimalkan media pembelajaran dengan baik. Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan media yang semakin imajinatif untuk melaksanakan proses pembelajaran dan menyampaikan pelajaran sehingga siswa dapat memahami pelajaran yang diajarkan (Shabira Khairunnisa Pratidina et al., 2024).

Pembelajaran menulis permulaan merupakan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. (berurutan) dari huruf atau aksara yang mudah diucapkan hingga huruf atau aksara yang sulit. Pengenalan huruf merupakan langkah awal yang diajarkan kepada siswa pada awal pembelajaran menulis. Langkah selanjutnya adalah melatih keterampilan menulis seperti latihan persiapan menulis dan latihan motorik bagi siswa agar terbiasa memegang pulpen dan menggerakkan tangan (Hadyanti, 2022). Siswa harus melewati proses pembelajaran menulis secara bertahap dan banyak belajar menulis.

Pada tingkat sekolah dasar selain membaca, kemampuan menulis juga sangat diutamakan. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa kelas I dan II sebelum masuk ke tingkat berikutnya. Dengan kemampuan menulis, siswa nantinya dapat mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai arahan

Menurut Achsin, A (1986), penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi pendidik maupun siswa. Bagi pendidik, media pembelajaran dapat memudahkan dalam penyediaan materi pembelajaran dan bagi siswa, media pembelajaran dapat membantu mereka lebih mudah memahami pelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa ketika menghadapi dan mengikuti pembelajaran (Aeni et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian kali ini adalah media audio visual. Media audio visual yang berupa media digital (elektronik) sangat penting dalam pembelajaran karena Indonesia merupakan negara dengan 185.3 juta pengguna internet, 139.0 juta pengguna

media sosial (49.9% dari populasi total), dan 353.3 juta telepon seluler pintar aktif di Indonesia pada awal 2024 (amy.thompson@wearesocial.net, 2024). Fakta ini menunjukkan ketertarikan warga Indonesia pada penggunaan konten digital, gawai, dan koneksi internet.

Rusman et al., (2011) menyatakan bahwa “video adalah rangkaian gambar bergerak disertai suara yang membentuk suatu kesatuan rangkaian dalam suatu alur cerita, berisi pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan disimpan dalam kaset dan *floppy disk*. Adapun kelebihan dari media audio visual adalah (1) dapat digunakan berkali-kali, (2) dapat menyajikan materi yang tidak dapat dibahas secara fisik di kelas, (3) dapat menyajikan objek secara detail, (4) dapat memperlambat dan mempercepat, (5) menyajikan gambar dan suara (Nurfadhillah et al., 2021). Bland (2012:98), menyatakan, “*When the two elements were combined into a video that incorporated audience reaction scenes and content interaction via computer responses, the students were significantly motivated to view the lesson*” artinya, ketika dua elemen digabungkan dalam sebuah video yang menyertakan cuplikan reaksi penonton dan interaksi konten melalui komputer, siswa akan jauh lebih termotivasi untuk menonton pelajaran. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar perlu memperhatikan bahan ajar pada saat proses pembelajaran (Aeni et al., 2022).

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Maira Fadillah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual membuat siswa lebih mudah memahami suatu pelajaran dengan sistematis. Melalui media audio visual, guru juga dapat lebih fokus pada

pengembangan individu siswa serta kegiatan belajar mengajar (Fadillah, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang diterapkan guru pada saat proses pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Puspita et al., 2024). Oleh karena itu, pada penelitian ini akan memanfaatkan media audio visual berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia terutama menulis permulaan.

Alasan memilih menulis permulaan sekolah dasar ialah sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Basmah Hulwah dan Mubarak Ahmad (2022) yang menunjukkan sejumlah kasus siswa kelas II yang belum mahir dalam hal menulis dan salah satu faktor penyebab adanya permasalahan tersebut adalah minat belajar siswa yang rendah.

Oleh karena itu, perlunya penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa tertarik belajar menulis di sekolah. Terutama bagi siswa kelas rendah di sekolah dasar. Selaras dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media audio visual serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D). Menurut Ellis dan Levy, model *design and development*

(D&D) dimaksudkan untuk memberikan informasi bahwa permasalahan dalam dunia pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara eksperimental dan sistematis melalui penelitian dengan serangkaian desain, perkembangan dan evaluasi (Agustina et al., 2024). Penelitian ini dilakukan di SDN Karapyak 1, Sumedang Utara, Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2024 dengan subjek penelitian siswa kelas I dan guru kelas I sekolah dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa, observasi, wawancara, kuisioner, tes, dan dokumentasi. Validasi ahli media dan validasi ahli materi. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode kuantitatif untuk menghitung perolehan nilai Sedangkan penelitian kualitatif akan digunakan saat memperoleh tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli validator, guru, dan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan Kusumatuti dan Khoiron (2019, hlm. 126), analisis data dapat dipahami sebagai suatu langkah berkesinambungan yang memerlukan refleksi terus-menerus terhadap data penelitian yang diperoleh dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan rinci dan catatan singkat selama proses penelitian (Aeni et al., 2022).

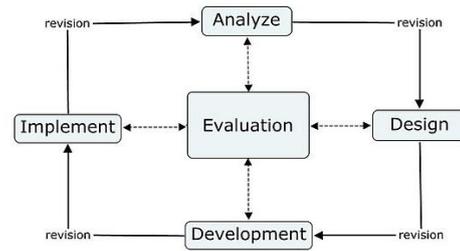
Terdapat beberapa instrumen dalam penelitian ini seperti, (1) instrumen wawancara, (2) instrumen penilaian, (3) instrumen validasi ahli media, dan (4) instrumen validasi ahli materi. Berikut ini beberapa pertanyaan dalam instrumen wawancara yaitu (1) apa yang menjadi kesulitan guru dalam mengajar kelas satu, (2) bagaimana keterampilan menulis siswa di kelas I, (3) cara guru mengajar siswa yang belum mahir menulis, (4) penggunaan media

pembelajaran disekolah, dan (5) cara guru mengatasi permasalahan yang terjadi dalam hal menulis pada siswa kelas I.

Selain itu, terdapat instrumen penilaian terhadap guru dan siswa. Indikator yang terdapat dalam instrumen penilaian guru, yaitu (1) kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran audio visual, (2) analisis media pembelajaran audio visual (animasi, gambar, audio) dan (3) analisis materi dalam media audio visual. Penilaian media juga dilakukan kepada siswa, dengan aspek penilaian (1) tampilan video, (2) animasi pada video, (3) audio yang terdengar jelas dan (4) warna yang disajikan pada media pembelajaran.

Instrumen lainnya untuk para validator ahli media dan ahli materi terhadap media audio visual yang dikembangkan. Berikut ini merupakan indikator untuk validasi ahli media yaitu, (1) kemudahan media untuk digunakan, (2) penyajian gambar yang ditampilkan, (3) penyajian warna, pemilihan desain huruf, (4) kualitas video, dan (5) kualitas audio yang disajikan. Instrumen validasi ahli materi juga memiliki beberapa indikator diantaranya, kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyampaian materi, dan manfaat media dalam proses pembelajaran.

Dalam merancang media pembelajaran ini, menggunakan model ADDIE dengan skema gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Desain penelitian

Pada bagan 1 menunjukkan terdapat lima tahap dalam proses pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu, (1) Analisis (*analyze*), yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran dan target audiensnya. (2) Desain (*design*), yaitu merencanakan materi, media dan program pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. (3) Pengembangan (*development*), yaitu membuat media pembelajaran dan penyusunan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. (4) Implementasi (*implementation*), yaitu menguji coba media kepada peserta didik. (5) Evaluasi (*evaluation*), yaitu memperbaiki media pembelajaran yang sudah dibuat.

Sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu akan melakukan uji validitas kelayakan produk dan uji instrumen. Karena pada dasarnya tujuan dari penelitian ini yaitu, menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan berdasarkan evaluasi dari para validator ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran audio visual untuk menulis permulaan. Media audio visual ini dibuat dengan Canva dengan digabung menggunakan aplikasi edit video, *Video Maker*. Hasil akhir media ini berupa tautan (*link*) di *Google Sites*

untuk digunakan oleh siswa. Penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE sebagai suatu proses untuk menghasilkan sebuah produk.

Analisis (*analyze*)

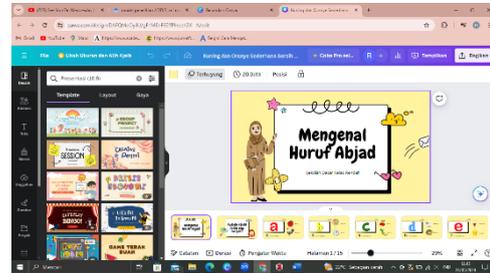
Pada tahap analisis dilakukan penggalian potensi dan permasalahan melalui studi pendahuluan, tinjauan pustaka, wawancara, maupun observasi di sekolah. Tahap utama yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah kemampuan menulis siswa sekolah dasar yang masih terbilang rendah. Tujuan utama pada tahap ini untuk mengetahui materi pelajaran atau media yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil identifikasi masalah menunjukkan rendahnya keterampilan menulis dari beberapa siswa kelas 1 (satu) sekolah dasar, rendahnya minat siswa dalam kegiatan belajar menulis dan penggunaan media pembelajaran yang belum digunakan secara efektif. Peneliti juga menemukan potensi media audio visual sebagai media belajar yang efektif untuk menulis permulaan. Kecenderungan siswa menggunakan media digital (elektronik) sangat penting untuk diperhatikan.

Desain (*design*)

Pada tahap desain menentukan metode pembelajaran, kemudian merancang desain media pembelajaran (Alfah, 2020). Media pembelajaran pada penelitian ini adalah media audio visual berbasis *Canva* dengan bantuan aplikasi edit video yaitu *Video Maker*. Lalu pada tahap akhir peneliti memanfaatkan *Google Sites* agar mudah digunakan dan disebarluaskan hanya dengan menggunakan tautan (*link*). Guru dan siswa tidak perlu mengunduh aplikasi

melainkan cukup membuka tautan yang sudah disediakan. Berikut ini beberapa gambaran saat proses desain media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Awal Video

Gambar 2 merupakan tampilan pada canva saat memilih template background untuk dijadikan video. Tahap ini merupakan tahap rancangan awal yaitu dengan membuat opening video.

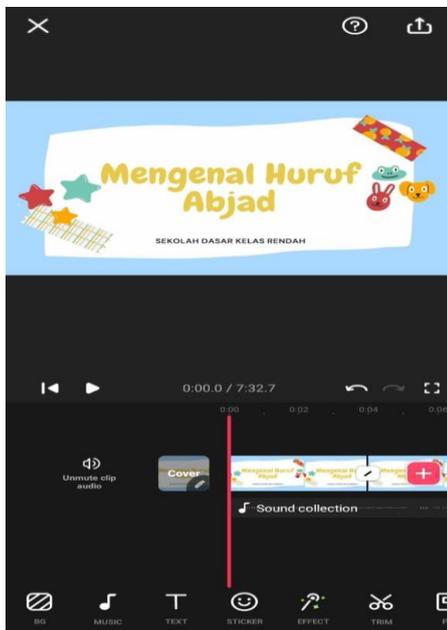


Gambar 2. Tampilan Materi Video

Pada gambar 3 merupakan tampilan dari penjelasan materi dengan memasukkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi menulis permulaan “Mengenal Huruf Abjad”, lalu bagian penutup. Proses perancangan ini membutuhkan waktu cukup lama karena harus memilih dan menyesuaikan animasi serta contoh kata yang sesuai dengan siswa kelas I (satu). Karena tujuan dari media ini membantu siswa belajar menulis yaitu mengenal huruf abjad, maka contoh huruf yang ditampilkan harus jelas dan tidak ambigu.

Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, uji kelayakan oleh ahli materi dan media, serta evaluasi produk. Pada tahap ini peneliti membuat bahan pembelajaran interaktif (Vivien Pitriani et al., 2021) ; sejumlah slide yang sudah dirancang sesuai materi di tahap sebelumnya diunduh dengan format video. Video tersebut digabungkan dengan beberapa slide lain menggunakan aplikasi edit video, *Video Maker*. Video itu disimpan di Google Drive, selanjutnya tautan video itu disimpan di *Google Sites*.



Gambar 4. Proses Pengeditan Video

Gambar 4 merupakan proses pengeditan video melalui aplikasi *Video Maker*. Proses pengeditan ini memiliki 4 (empat) tahapan yaitu, Tahap pertama yaitu proses menyatukan video-video yang sudah dibuat sebelumnya di Canva menjadi sebuah video yang utuh. Tahap kedua yaitu menulis naskah untuk mengisi suara sesuai dengan materi yang dibuat atau biasa disebut dengan “*dubbing*”. Naskah untuk *dubbing* disesuaikan dengan target pendengar

yaitu siswa kelas I (satu) sekolah dasar, sehingga bahasa yang diucapkan yaitu bahasa yang sederhana agar mudah dipahami peserta didik. Tahap ketiga yaitu, melakukan pengisian suara sesuai dengan slide atau materi yang ditampilkan pada video. Tahap keempat yaitu, menyesuaikan musik aransemen sebagai *background* pada video pembelajaran tersebut. Aransemen musik yang digunakan untuk mengiringi video tersebut merupakan musik yang menyenangkan agar siswa tidak jenuh ketika melihat dan mendengar video pembelajaran. Tahap terakhir yaitu mengaplikasikan video pembelajaran ke dalam *google sites*. Berikut ini tampilan akhir dari video pembelajaran “Menulis Permulaan”.



Gambar 5. Tampilan pada Google Sites

Gambar 5 merupakan tampilan gambar yang akan muncul saat klik link *Google Sites* yaitu <https://sites.google.com/view/menulis-permulaan/home>. Pada awal tampilan tidak langsung video menulis permulaan yang ditampilkan, tetapi sebuah dokumen yang berisi penjelasan “Bagaimana Cara Menulis yang Baik”. Penjelasan tersebut ditampilkan sebelum guru atau siswa mulai menyaksikan video “menulis permulaan”. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui bagaimana cara menulis yang benar termasuk cara memegang pensil yang

baik, sebelum mulai mengenal huruf abjad.



Gambar 5. Tampilan Cover Video

Gambar 5 terdapat tampilan cover video dengan kelompok huruf yang berbeda-beda. Tujuan dari pengelompokan huruf ini agar siswa dapat belajar menulis secara bertahap tidak langsung dari A-Z. Karena target dari media audio visual ini adalah siswa kelas I dan tidak semua siswa memiliki daya fokus yang baik. Maka video menulis permulaan dibagi menjadi 5 video mulai dari A-Z, F-K, L-P, Q-U, dan V-Z. Tujuan video pembelajaran ini dibagi juga menghindari rasa jenuh yang dirasakan siswa jika harus menyaksikan video dengan durasi waktu yang lama. Maka di tiap video itu hanya berdurasi sekitar 5-7 menit.

Tujuan menggunakan *Google Sites* di tahap akhir pada media pembelajaran ini adalah, agar mudah digunakan dan disebarluaskan terutama bagi para siswa kelas 1, orang tua siswa, dan guru. Video pembelajaran nya pun dapat diunduh sehingga memudahkan siswa jika ingin berlatih menulis huruf secara berulang-ulang. Upaya ini juga dilakukan karena tidak semua siswa atau orang tua siswa dan guru memiliki *handphone* yang memadai, sehingga nantinya mereka tidak harus mengunduh aplikasi dengan penyimpanan yang besar.

Implementasi (implementation)

Pada tahap implementasi ini diperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk (Taufik Rusmayana, 2021).

Tujuan dari tahap implementasi ini adalah, mengetahui penilaian kelayakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Sebelum melakukan penelitian secara nyata di kelas maka media harus di validasi terlebih dahulu oleh para ahli media dan ahli materi. Penilaian ini terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. validasi ahli media dinilai oleh 2 (dua) orang dosen Sedangkan untuk validasi ahli materi dinilai oleh 2 (dua) guru kelas I sekolah dasar dari sekolah yang berbeda. Berikut ini rumus untuk menghitung skor validitas.

$$P : \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut ini hasil perolehan nilai validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Jumlah Skor	Skor Maks	Hasil
Ke - 1	24	30	80%
Ke - 2	30	30	100%

Berdasarkan tabel 1 di atas validator ahli media ke-1 memberikan nilai 24 dari skor maksimum 30 (80%,

layak digunakan). Validator ahli media ke-2 memberikan nilai sebesar 30 dari 30 (100%, layak digunakan).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Jumlah Skor	Skor Maks	Hasil
Ke - 1	33	36	91,6%
Ke - 2	36	36	100%

Kemudian, validasi ahli materi berdasarkan tabel 2, validator ke-1 memberikan nilai sebesar 33 dari skor maksimal 36 (91,6%, sangat layak untuk digunakan). Penilaian dari validator ke-2 sebesar 36 dari skor maksimum 36 (100%, sangat layak untuk digunakan).

Pada saat penelitian, siswa dan guru juga memberikan penilaian terhadap penggunaan media audio visual yang dikembangkan. Hasil penilaian ini berbeda dengan penilaian validitas. Berikut ini penilaian dari guru.

Tabel 4. Penilaian Guru

Guru	Jumlah skor	Skor maks	Hasil
SDN I	24	33	80%
SDN II	33	33	100%

Hasil perolehan nilai dari guru juga berada di penilaian $\geq 80\%$ artinya media audio visual memiliki nilai yang baik untuk digunakan. Sesuai dengan aspek penilaian tersebut yaitu, (1) kemudahan media saat digunakan, (2) desain media pembelajaran, (3) kejelasan suara penyaji, (4) penggunaan kalimat atau kata yang mudah dipahami siswa, (5) suara musik yang tidak mengganggu penjelasan dan tentu saja sesuai kebutuhan siswa dan guru.

Jika dilihat dari tabel 4 penilaian guru, maka dapat dilihat perbedaan penilaian antara guru kelas I di sekolah dasar yang berbeda. Saat penilaian, guru SDN I memberikan saran jika penggunaan media audio visual ini juga

akan memberikan rasa jenuh kepada siswa jika digunakan secara terus-menerus. Peneliti menyetujui saran tersebut karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran itu tergantung dari cara guru menggunakannya dengan baik. Penggunaan media audio visual ataupun media pembelajaran lainnya akan terasa biasa saja jika digunakan terus-menerus dan tidak dimanfaatkan dengan baik.

Penilaian juga dilakukan oleh 28 siswa kelas I. Proses penilaian media audio visual di kelas I ini dilakukan melalui sebuah kuesioner sederhana dengan kalimat atau kata yang mudah dipahami oleh siswa. Kuesioner tersebut berisi 5 pernyataan dengan indikator yang berbeda yaitu animasi, tampilan video, musik, dan warna yang disajikan. Tugas siswa adalah mencentang pilihan "Setuju", "Kurang Setuju", dan "Tidak Setuju". Pengisian nilai dilakukan dengan arahan guru dan siswa tetap menjawab sesuai dengan pendapatnya masing-masing. Hasil akhir dari penilaian siswa diperoleh nilai rata-rata 93,5% artinya media pembelajaran yang diujicobakan memiliki nilai sangat baik untuk digunakan dalam pelajaran bahasa indonesia terutama menulis permulaan.

Pada saat uji coba produk kepada para peserta didik kelas I, mereka sangat antusias dalam menyaksikan video yang ditayangkan. Peserta didik sangat aktif sambil menyebutkan huruf yang muncul dalam tampilan video tersebut. Mereka juga aktif menjawab jika diberi pertanyaan. Namun tidak semua siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Evaluasi (evaluation)

Pada tahap ini dilakukan pengelolaan terhadap hasil nilai dan kesimpulan dari penilaian yang sudah

didapat (Rustandi, 2021). Pada tahap sebelumnya, media sudah divalidasi oleh para validator dan juga diujicobakan kepada para siswa sekolah dasar kelas I.

Pada saat melakukan penilaian kepada siswa, dari 28 siswa terdapat 7 siswa yang kurang setuju dengan pernyataan “penyajian suara sudah jelas” pada media audio visual tersebut. Penilaian siswa tersebut menjadi salah satu bahan pertimbangan direvisi, yaitu dengan cara memperbaiki volume audio agar semua siswa dapat mendengar dengan jelas penjelasan materi pada video menulis permulaan, terutama saat media digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Meskipun terdapat beberapa penilaian yang kurang dari siswa, namun hasil rata-rata penilaian siswa tetap berada kisaran $\geq 80\%$ yang artinya media audio visual sudah layak untuk digunakan. Hal yang sudah dinilai baik akan dipertahankan dan jika terdapat penilaian yang kurang maka akan direvisi.

Jika dilihat dari seluruh penilaian yang sudah dilakukan maka hasil dari penilaian tersebut adalah, media audio visual yang dikembangkan sudah valid atau sudah layak untuk digunakan dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama menulis permulaan. Media audio visual ini sudah baik untuk membantu siswa belajar menulis permulaan terutama untuk siswa kelas rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mita Asmiati Putri dan Hella Jusra (2022) dengan hasil penelitian, media audio visual mampu menunjang bahan ajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu, media ini membawa banyak manfaat bagi siswa, diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar dengan format yang menarik dan

membantu meningkatkan proses kognitif atau pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh pendidik (Putri & Jusra, 2022).

Media audio visual telah membantu kegiatan pembelajaran di sekolah dan sudah banyak pula peneliti terdahulu yang membuktikannya, bahwa media audio visual ini memang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahkan selain pelajaran bahasa Indonesia. Namun dalam pernyataan tersebut bukan berarti media audio visual lebih baik dari media pembelajaran lainnya. Setiap yang memiliki kelebihan pasti juga memiliki kekurangan, begitupun dengan media audio visual. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai media digital (elektronik), gawai, dan terkoneksi dengan internet.

Kekurangan dari media audio visual yakni media menggunakan suara dan bersamaan dengan itu munculah bahasa dan ekspresi. Sehingga hal ini hanya dapat dipahami oleh seseorang yang tingkat penguasaannya baik dan memahami apa yang dilihat dan didengarnya (Faujiah et al., 2022).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu media audio visual berbasis Canva yang dikembangkan untuk belajar menulis permulaan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian dari 2 (dua) validator ahli media dan 2 (dua) validator ahli materi menunjukkan perolehan nilai $\geq 80\%$ artinya media audio visual sudah sangat layak untuk digunakan. Penilaian lain dilakukan saat uji coba kepada guru dan peserta didik dengan hasil penilaian yang serupa yakni media audio visual layak untuk digunakan

Media audio visual dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajarannya dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Selain yang sudah dijelaskan, media audio visual juga memiliki kelebihan lain yaitu media dapat digunakan berulang-ulang sesuai yang dibutuhkan pengguna. Karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan daya tangkap yang cepat.

Pada dasarnya, media pembelajaran ini merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga semua tergantung cara guru dan peserta didik memanfaatkannya dengan baik. Media disarankan digunakan ketika siswa sudah dalam keadaan siap belajar agar siswa dapat fokus pada pembelajaran dan melihat video yang ditayangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Sulistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “Cermin” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 89-99.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7425>

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28-41.

<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>

Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279-287.

Agustina, D. B., Ramadhani, N., Maharani, P. A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Tentang Amas (Ayo Menjadi Anak Shalih/Shalihah) Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(1), 11-17.

Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22-28. <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>

Antika, D., Khairunnisa, K., Damayanti, L., Saragih, S., & Lingga, M. F. (2023). PROBLEMATIKA SERTA UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DI KELAS TINGGI SISWA MI/SD. *Journal of Creative Student Research*, 1(3), 422-432. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/view/1928>

- Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16-26. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Hadyanti, P. T. (2022). Problematika Pembelajaran Menulis Permulaan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 886-893. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2032>
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa*, 3(2), 396-418. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272>
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Pratidina, S. K., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504-2516. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/8522>
- Puspita, N., Kesumawati, N., & Irawan, D. B. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PIPET PADA MATERI KERANGKA BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS V SD. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 274. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55207>
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164-174.
- Rusmayana, T. (2021). MODEL PEMBELAJARAN ADDIE INTEGRASI PEDATI DI SMK PGRI KARISMA BANGSA SEBAGAI PENGGANTI PRAKTEK KERJA LAPANGAN DIMASA PANDEMI COVID-19 (Rudi Hartono, Ed.). CV WIDINA MEDIA UTAMA.



Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>