

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPS

Clara Alverina, Zerri Rahman Hakim, M. Taufik

Surel: claravrn@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop audio-visual learning media based on powtoon in the social science subject at the fourth-grade of the elementary school economic diversity material in Indonesia and to know the appropriateness and student's respond to the learning media. The researcher used research and development (R&D) as the research method which there were three stages within it. The test was conducted to 31 fourth grade students at SD Negeri Bhayangkari, Serang city 2018/2019 period. The result of a design expert's test showed 96% for the average score with a very feasible category. The result of a material expert's test showed 88% for the average score with a very feasible category. The result of a language expert's test showed 80% for the average score with a very feasible category. The result of the questionnaire showed 88.5% for the average score with a very feasible category. Based on research findings, the developed audio-visual learning media based on powtoon for fourth-grade students in elementary school was very feasible. It can be used in the teaching-learning process at economic diversity material in Indonesia of Social Science subject.

Keywords : *developing learning media, audio-visual, social science subject*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD pada materi keragaman ekonomi di Indonesia dan mengetahui kelayakan serta respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Setelah dilakukan validasi oleh tim ahli dan diperbaiki, maka dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa. Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri Bhayangkari, Kota Serang tahun ajaran 2018/2019 pada 31 siswa kelas IV. Hasil uji ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 88.5% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, audio visual, ilmu pengetahuan sosial

PENDAHULUAN

Setiap manusia membutuhkan pendidikan, karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan,

suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

pasal I menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan nasional memiliki tujuan yang dinyatakan dalam pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari penjabaran pendidikan tersebut maka, peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai suatu kebutuhan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman tentang dasar dan tujuan pendidikan secara mendalam. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, melalui pendidikan sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar yang menanamkan pengetahuan dasar sebagai pondasi awal untuk melanjutkan kependidikan selanjutnya.

Dalam pendidikan sekolah dasar terdapat beragam pelajaran yang diajarkan kepada siswa diantaranya adalah pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial. IPS merupakan bidang studi yang mengkaji tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Kajian dalam IPS ini sangat diperlukan siswa untuk menghadapi masalah sosial dalam kehidupannya, baik dari segi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Namun pada kenyataannya, pelajaran IPS sering dianggap sebagai bidang studi yang membosankan dan harus menggunakan pemikiran yang kuat karena banyak teori-teori yang memang harus dipahami maka muncul kejenuhan dalam belajar IPS.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, angket dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Bhayangkari dengan Bapak H. Imam Rosidi, S.Pd selaku guru kelas IV. Dari angket dan beberapa pertanyaan yang telah diajukan peneliti menarik kesimpulan bahwa guru sangat menerima dan mengharapkan adanya media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu media audio visual berbasis powtoon. Masalah yang di hadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berkaitan dengan minimnya penggunaan media yang dilakukan oleh guru saat melakukan pembelajaran di kelas, dan peran guru yang dominan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran terfokus kepada buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran tetapi sesekali menggunakan media gambar saja. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik akan membuat siswa antusias dalam belajar yang tepat dan sesuai dapat

mempermudah penyerapan atau pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Selain itu memilih media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar siswa, media pembelajaran yang menarik juga dapat membuat siswa antusias dan senang saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa juga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya perpusat pada guru saja tetapi berpusat pada siswa juga. Selain itu guru juga harus mengerti tentang penggunaan metode pembelajaran, media dan buku yang disesuaikan dengan materi pembelajaran terutama dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik agar siswa SD lebih semangat untuk belajar, karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Media audio visual adalah salah satu media yang dapat dilihat dan didengar, seperti film bersuara,

video, TV, dan sound slide. Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih konkrit atau lebih nyata dari pada yang disampaikan dengan kata-kata yang diucapkan, dicetak atau ditulis. Hal tersebut sesuai dengan taraf berpikir anak SD yang masih berbeda dalam berpikir konkrit dimana anak hanya mampu berpikir dengan logic jika untuk memecahkan masalah yang sifatnya konkrit atau nyata saja, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah itu. Sementara itu Hernawan (2007:7) mengungkapkan berdasarkan hasil penelitian bahwa informasi yang disampaikan secara audio visual akan lebih kuat diingat dibandingkan dengan penyampaian informasi secara auditori saja atau visual saja. Oleh karena itu, alat-alat audio visual dapat membuat suatu pengertian atau informasi lebih berarti.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka perlu adanya kegiatan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan suatu proses yang sistematis dimulai dari proses perancangannya/pengembangannya.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi-materi IPS.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (2015;163), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu menurut Sugiyono (2011 ; 297) (metode penelitian dan pengembangan) R&D digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan produk tersebut.” Metode R&D diharapkan dapat ditentukan dan diuji produk-produk baru yang berguna bersifat longitudinal (bertahap bias multy years), sehingga peneliti dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode dan pengembangan merupakan suatu langkah-langkah yang prosesnya bertujuan mengembangkan suatu produk lama atau yang telah ada menjadi suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian R&D ini akan menghasilkan produk media audio visual yang desainnya menggunakan software powtoon, dengan menguji kelayakannya dengan cara uji ahli dan uji terbatas. Tujuannya agar pengembangan ini menghasilkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam

proses pembelajaran sehingga bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Desain penelitian ini mengacu pada desain pengembangan yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel adalah Desain 3-D dalam Trianto (2012:94). Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian pengembangan produk media pembelajaran audio visual berbasis powtoon. Prosedur pengembangan menurut Thiagarajan, dkk meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk observasi, wawancara, angket (kuesioner), dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran

Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian dilakukan pengumpulan data melalui instrument ahli dan respon siswa. Tahapan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada desain pengembangan yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel adalah Desain 3-D dalam Trianto (2012:94). Yang meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Adapun prosedur penelitian dapat digambarkan dengan alur penelitian sebagai berikut:

- a. Pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan berbagai analisis antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi.
- b. Perancangan (*design*), pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat rancangan awal media, penyusunan instrumen penilaian, dan pembuatan media.
- c. Pengembangan (*develop*), pada tahap ini yang dilakukan yaitu, validasi ahli, revisi produk, uji terbatas, produk akhir.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh beberapa tim ahli, baik itu ahli desain, ahli materi mau pun ahli bahasa, peneliti mendapatkan perolehan skor dari

setiap masing-masing tim ahli yang menunjukkan tingkat hasil penilaian berdasarkan rata-rata persentase dari penilaian uji validasi dari setiap ahli (Ahli desain, materi dan bahasa). Hasil penelitian menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli materi, dengan ketercapaian persentase skor sebesar 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Dimana, hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk kedalam kategori "sangat layak". Namun terdapat beberapa kekurangan pada media audio visual berbasis powtoon ini, yaitu: 1. Materi tidak dijabarkan instrumen, 2. Tidak ada soal evaluasi.

Selanjutnya diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli desain/media dengan perolehan skor sebesar 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual berbasis powtoon ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Dimana, hasil penilaian dari ahli desain/media ini sudah masuk kedalam kategori "sangat layak". Hal ini dikarenakan masih adanya beberapa kekurangan pada media audio visual berbasis powtoon ini, yaitu durasi pada slide aktivitas ekonomi di bidang pertanian terlalu cepat. Kemudian hasil validasi terendah diperoleh dari validasi ahli bahasa sebesar 80%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual berbasis powtoon ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Dimana, hasil penilaian dari ahli desain ini sudah masuk kedalam kategori “sangat layak”. Hal ini dikarenakan masih adanya beberapa kekurangan pada media audio visual berbasis powtoon ini, yaitu volume musik “instrumen ceria anak” terlalu keras. Jika dilihat dari tabel rerata skor diatas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media audio visual berbasis powtoon ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup layak dengan perolehan angka rata-rata sebesar 88% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009).

Dengan demikian media tersebut cukup memenuhi aspek kelayakan. Kemudian untuk respon siswa, mendapatkan hasil rata-rata skor persentase sebesar 88,5% dengan kriteria “sangat layak” dari respon siswa. dari skor persentase yang didapat, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mendapat kriteria “sangat layak”.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, bahwa media audio visual berbasis powtoon “layak

digunakan di lapangan”, karena dari hasil penilaian tim ahli dan hasil respon siswanya telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya. Diharapkan media audio visual berbasis powtoon ini dapat membantu semangat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas IV serta dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan pertanyaan peneliti pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon untuk kelas IV Sekolah Dasar semester 2, maka dapat diambil kesimpulan yaitu pengembangan media audio visual berbasis powtoon ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan di Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum.

Kurikulum 2013 karena memenuhi indikator keberhasilan produk. Kelayakan media audio visual berbasis powtoon didapatkan dari hasil penilaian ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ahli desain, memperoleh persentase nilai akhir 96% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli materi, memperoleh persentase nilai akhir 88% yang masuk pada

kriteria “sangat layak”. Sedangkan, hasil penilaian bahasa, persentase nilai akhir 80% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Jika dihitung pencapaian hasil penilaian validasi ahli, maka dapat dikatakan bahwa media audio visual berbasis powtoon mendapatkan nilai uji kelayakan yang sangat layak dengan perolehan angka rata-rata sebesar 88% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Serta mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 88,5% dengan kriteria “sangat baik” dari respon siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Sudjana & Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto & Safrudin. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jamaludin & Rachmatullah. 2017. *Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bekasi: Nurani.
- Lidyawati. 2017. *Pemanfaatan Media Video Scribe-Sparkol untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru dan Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan. Sriwijaya University, Palembang.
- Majid. 2013. *Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Posda Karya.
- Riduwan. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Susanto. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Pendidik-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.