

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia**

Evi Rizqi Salamah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Inssan Mandiri  
email: [evirizqis@stkipbim.ac.id](mailto:evirizqis@stkipbim.ac.id)

---

### *Abstract*

The research on the development of visual audio-based media is based on the low learning outcomes of Indonesian independence figures. Therefore the purpose of the research and development of audio-visual based media is to improve the learning outcomes of elementary school students about the independence figures. Research design and development of audio-visual based media using brog and gall model adapted from dick and carey. The results of media research and development showed that the score of student learning outcomes increased after using audio-based media visual, pretest result of experimental group was 50.45 and result of posttest 85.75. While the pretest result of the control group is 58.45 and the posttest is 90.35. From this development research can be concluded that audio visual based media can improve student learning outcomes.

Keywords: development, visual audia based media, learning outcomes

### *Abstrak*

Penelitian pengembangan media berbasis audio visual ini dilatarbelakangi terdapatnya hasil belajar siswa yang rendah tentang tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu tujuan dari penelitian dan pengembangan media berbasis audio visual ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tentang tokoh-tokoh kemerdekaan. desain penelitian dan pengembangan media berbasis audio visual menggunakan model brog and gall yang diadaptasi dari dick and carey. Hasil penelitian dan pengembangan media menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa meningkat sesudah menggunakan media berbasis audio visual, hasil pretest kelompok eksperimen adalah 50.45 dan hasil posttest 85.75. Sedangkan hasil pretest kelompok kontrol adalah 58.45 dan posttest adalah 90.35. Dari penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan, media berbasis audia visual, hasil belajar.

---

### **A. PENDAHULUAN**

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual juga dapat mempercepat pemahaman, menambah ingatan siswa, menumbuhkan minat siswa dan yang utama dapat memberikan hubungan antar materi pelajaran dengan dunia nyata. Media pembelajaran

merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus direncanakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Di samping dapat menggunakan alat bantu pembelajaran yang tersedia di sekolah,

seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sederhana serta mudah didapat, apabila media tersebut belum tersedia di sekolahnya. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang harus diperhatikan adalah hasil belajar.

Masalah yang nyata dalam pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang belum maksimal, masih cukup banyak yang belum dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, fokus peneliti dalam pengembangan media berbasis audio visual ini adalah hasil belajar pada materi yang berkaitan dengan menceritakan tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Dalam hal ini meliputi materi kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh-tokoh dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan dirasa kurang memperoleh hasil maksimal, ini dapat dilihat pada hasil belajar yang belum mencapai standar ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah: (1) tidak adanya media pada saat kegiatan pembelajaran, (2) dalam proses pembelajaran materi disampaikan dengan metode ceramah, (3) guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan, (2) guru kurang memberikan contoh secara kongkret dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran, (3) guru tidak ada waktu untuk membuat media mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa penyebab hasil belajar yang belum maksimal tersebut, peneliti memberikan solusi perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Media ini tepat dan banyak manfaatnya diantaranya adalah: karena dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari tokoh-tokoh kemerdekaan yang ada di Indonesia, mengandung pesan-pesan moral dan lain-lain. Sehingga siswa dapat melihat, merasakan, dan memiliki gambaran yang nyata bukan dalam imajinasi saja. Untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan bagi siswa maka dibutuhkan sebuah media yang menarik sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran.

Demi mencapai hasil belajar yang maksimal pada materi tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan tersebut dengan bantuan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Solusinya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual karena dianggap sesuai dalam menyampaikan materi tentang menceritakan tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Banyak jalan yang dapat ditempuh untuk mengenalkan tokoh-tokoh kemerdekaan,

namun yang paling efektif adalah melalui pendidikan. Memasukkan cerita perjuangan pahlawan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di sekolah-sekolah, akan menghasilkan dampak yang positif. Obyek yang menarik perhatian siswa dan mempengaruhi pembentukan pola pikir mereka dalam penanaman nilai-nilai perjuangan bangsa atau budi pekerti melalui berbagai cara termasuk melalui media pembelajaran berbasis audio visual.

Banyak teori yang mendasari bahwa media pembelajaran sangat mendukung hasil belajar siswa diantaranya adalah teori Jean Piaget, yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif itu adalah

1) Sensori motor (usia 0 - 2 tahun) 2) Pra operasional (usia 2 - 7 tahun) 3) Operasional kongkrit (usia 7 - 11 tahun) 4) Operasi formal (usia 11 tahun hingga dewasa). Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut piaget berada dalam kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Anak memandang dunia sebagai keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh, yang anak perdulikan adalah waktu sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum anak fahami atau abstrak.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audi visual tentang tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia, dan meningkatkan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model and Gall yang mengadaptasi dari Dick and Carey dengan desain *one group pre test-post tes design*. Subjek dalam penelitian pengembangan adalah siswa SDN Brangkal II Mojokerto tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes dengan rincian *pre-test* dan *post-test*, pemberian angket yang harus diisi oleh siswa dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan Teknik analisis Deskriptif, yaitu mendiskripsikan hasil penelitian, hasil validasi perangkat pembelajaran pada guru, validasi media pembelajaran pada ahli media, validasi materi pembelajaran pada ahli sejarah, dan keterlaksanaan kegiatan

pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Analisis data validasi komponen materi ajar dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan merata-rata skor masing-masing komponen.

Untuk menganalisis data dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang merupakan pengamatan dari validator, dianalisis dengan rumus Koefisien Kesepakatan (Fernandes dalam Arikunto, 2006:201):

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

K = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat (jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama)

N1 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Skala koefisien kesepakatan menurut Blaikie (2003:100) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Koefisien Kesepakatan

Koefisien	Kriteria
0,0	<i>None</i>
0,01 - 0,09	<i>Negligible (Sangat rendah)</i>
0,10 - 0,29	<i>Weak (Rendah)</i>
0,30 - 0,59	<i>Moderate (Sedang)</i>
0,60 - 0,74	<i>Strong (Kuat)</i>
0,75 - 0,99	<i>Very Strong (Sangat Kuat)</i>
1,00	<i>Perfect (Sempurna)</i>

### Analisis Respon

Analisis data yang digunakan uji coba untuk kelompok kecil menggunakan prosentase yaitu dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan scoring setiap jawaban dari responden. Media pembelajaran berbasis audio visual dikatakan sesuai sasaran apabila tingkat persetujuannya adalah di atas 70%. Rumus yang digunakan untuk mengetahui prosentase tingkat persetujuan responden

adalah

$$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% \text{ (Sugiyono; 2011).}$$

Data angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual hasil belajar siswa dianalisis dengan rumus:  $\frac{\sum A}{B} \times 100\%$  menurut

Trianto (2009:243).

Keterangan:

P : Persentase respon siswa

$\sum A$  : Jumlah pemilihan jawaban yang sama

B : Banyak siswa atau responden

Dinyatakan dengan kriteria menurut Arikunto sebagai berikut:

80% - 100% : sangat baik (A)

66% - 79% : baik (B)

56% - 65% : cukup (C)

40% - 55% : kurang (K)

0% - 39% : sangat kurang (E)

### Ketuntasan Individual dan Klasikal

Ketuntasan indikator dihitung dengan menggunakan rumus:

*Ketuntasan Indikator =*

$$\frac{\sum \text{Siswa yang mencapai indikator tertentu}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Suatu indikator dikatakan tuntas apabila  $\geq 70\%$  siswa yang mencapai ketuntasan indikator.

### Ketuntasan Individual dan Klasikal

Secara individual siswa telah tuntas belajar apabila rata-rata ketercapaian indikator yang mewakili tujuan pembelajaran mewakili tujuan pembelajaran memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sebesar 75%, sedangkan pembelajaran klasikal dikatakan tuntas apabila  $\geq 75\%$ . Karena setiap indikator diukur dengan menggunakan butir soal, maka ketuntasan hasil belajar individu dengan ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

*Ketuntasan Individu =*

$$\frac{\sum \text{ butir soal dengan jawaban yang benar}}{\sum \text{ siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{ siswa yang tuntas}}{\sum \text{ siswa}} \times 100\%$$

### Uji t

Uji kesamaan rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dua kali, yakni uji kesamaan pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan uji kesamaan pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji statistik yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono, 2002 : 128})$$

### Keterangan :

t : t hitung

$\bar{X}_1$  : Rata - rata Kelompok Eksperimen

$\bar{X}_2$  : Rata - rata Kelompok Kontrol

$n_1$  : Jumlah Sampel Kelompok Eksperimen

$n_2$  : Jumlah Sampel Kelompok Kontrol

S : Varian Gabungan

Tahap menyimpulkan suatu keputusan adalah sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka tidak ada perbedaan signifikan dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka terdapat perbedaan signifikan.

### Analisis Penilaian

Deskripsi Data

Menghitung rata-rata (*Mean*)F

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan :

M : *Mean*.

$\sum fX$  : Jumlah nilai dikalikan frekuensi.

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009 :16).

Standart Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum d^2}{N}}$$

Keterangan:

$\sum d^2$  : Jumlah deviasi

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009 :28)

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dilakukan dengan sepuluh tahap pengembangan diantaranya adalah:

#### Identifikasi kebutuhan.

Siswa pada semester 2 harus dapat menguasai Kompetensi Dasar” 2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan”, yang dalam hal ini adalah materi tentang menceritakan tokoh-tokoh kemerdekaan. Penyampaian materi kemerdekaan membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### Analisis instruksional

Materi sejarah kemerdekaan dalam tema bangga berbangsa Indonesia terbagi dalam dua pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran 1 Perjuangan Bangsa Indonesia: materi sejarah kemerdekaan Indonesia dan karakter tokoh-tokoh kemerdekaan.
2. Pembelajaran 2 Bangga Menjadi anak Indonesia: mengenal kekhasan bangsa Indonesia dan cara menanamkan rasa bangga menjadi anak Indonesia.

#### Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik.

Pada tahap ketiga adalah mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Subjek penelitian pengembangan adalah siswa di SDN Brangkal II Mojokerto. Yang mana mereka merupakan siswa yang mayoritas tinggal di pedesaan dengan latar belakang orang tua berpendidikan rendah dan bekerja serabutan, serta

berada pada status sosial ekonomi menengah ke bawah. Tingkatan umur siswa ini antara usia 10-11 tahun, bila ditinjau dari kecerdasan mereka tergolong rata-rata. Sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah hanyalah buku paket dan Lembar Kerja Siswa.

#### **Menulis kebutuhan dan tujuan instruksional ke dalam tujuan khusus.**

Penelitian dan pengembangan pada tahap keempat ini adalah merumuskan dan menuliskan dari tujuan instruksional ke dalam tujuan khusus materi sejarah kemerdekaan Indonesia ke dalam tujuan khusus yakni menceritakan tokoh-tokoh sejarah kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya adalah merumuskan butir-butir materi. Pada langkah ini merumuskan butir-butir materi dirumuskan bersama ahli materi. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan dan didapat siswa agar tujuan dapat tercapai. Butir materi harus ditentukan dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan. Materi yang disajikan harus dapat menarik peserta didik, dengan cara tersebut akan dapat memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Dalam mengembangkan materi pembelajaran ini harus melakukan konsultasi dengan guru di SDN Brangkal II Mojokerto.

#### **Merumuskan Alat Ukur Keberhasilan**

Pada tahap kelima merumuskan keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan alat ukur yang berupa hasil validasi dari masing-masing ahli guna mengetahui kelayakan produk dengan menggunakan data kualitatif yang diperoleh hasil wawancara yaitu sebuah tanggapan, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengukur

keberhasilan hasil belajar siswa menggunakan tes. Dan angket yang sudah diisi oleh siswa akan dianalisis melalui data kuantitatif.

#### **1. Pra Produksi**

Pada awal kegiatan dalam melakukan produksi media maka diperlukan untuk membuat naskah program dan *storyboard*. Uji coba naskah dan *storyboard* merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa *prototype*, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara konsultasi kepada ahli materi mengenai materi yang akan disajikan dalam program media pembelajaran berbasis audio visual dan konsultasi kepada ahli media mengenai media yang akan diproduksi. Jika ada yang masih kurang maka akan dilakukan revisi kembali dan jika sudah sesuai maka *storyboard* siap diproduksi.

Setelah dikonsultasikan, dilakukan perbaikan sesuai masukan ahli materi dan ahli media. Setelah naskah tidak ada revisi maka akan menghasilkan *prototype II* berupa naskah final program media dan *storyboard*, yang siap dikembangkan kedalam produk.

#### **2. Pengembangan Bentuk Awal produk**

Bentuk awal dari pengembangan produk media pembelajaran berbasis audio visual mengacu pada model pengembangan Borg & Gall (sesuai pada bab III). Dalam pengembangan program media pembelajaran berbasis audio visual ini menggunakan program utama yaitu: *Adobe Flash CS 4*, merupakan *software* utama dalam produksi media pembelajaran audio visual yang berguna untuk membuat tampilan program media pembelajaran berbasis audio visual.

Dalam program ini terdapat 3 *software* pendukung yaitu *Adobe Photoshop CS*, *Swish Max 4*, *Audacity*, *Software* pendukung dalam produksi media ini yaitu: *Adobe Photoshop CS*, yang gunanya untuk mengedit gambar atau foto yang dipakai dalam media

pembalajaran berbasis audio visual. *Swish Max 4*, digunakan pada animasi tulisan atau gambar agar tampilan dalam menjadi lebih menarik. *Audacity*, berguna untuk mengedit suara yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis audio visual.

Dari software tersebut dapat menghasilkan strategi pembelajaran yang diwujudkan dalam pengembangan media visual pembelajaran yang terdiri dari beberapa halaman yang dikategorikan dalam empat jenis frame yaitu: frame halaman pembuka, frame materi, dan frame soal evaluasi.

Pada frame Materi yang berisi foto tokoh-tokoh pahlawan dan berisi ringkasan biografinya yang telah dibuat. Background warna coklat karena mengikuti tema pahlawan yang klasik (1). Merupakan judul dari materi yang dideskripsikan di menu ini (2). Tombol berwarna biru ini untuk melanjutkan tampilan materi berikutnya, sedangkan tombol biru yang arah kiri untuk kembali materi sebelumnya. (3). Yaitu tombol yang digunakan untuk kembali ke menu utama atau frame halaman depan (4). Tombol keluar dari Program (5).

Penjelasan pada frame ini yaitu memunculkan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab oleh siswa untuk melanjutkan ke soal berikutnya sampai akhir soal. Setelah akhir soal akan muncul akumulasi nilai yang akan diperoleh siswa.

#### **Mengembangkan instrumen penelitian penilaian (menyusun alat evaluasi).**

Dalam tahap keenam ini peneliti membuat alat evaluasi yang berisikan butir-butir soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa karna ini merupakan alata untuk mengetahui hasil belajar siswa apakah sudah mencapai KKM yang telah ditentukan atau belum.

#### **Mengembangkan strategi instruksional**

Dalam tahap ke tujuh membuat strategi yang berkualitas peneliti dalam mengembangkan penilaian menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang ditujukan untuk *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari soal *pretest* dan *posttest* ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Bentuk soal yang dikembangkan adalah pilihan ganda. Strategi instruksional yang dikembangkan di sini adalah startegi instruksional dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual. Pengembangan strategi instruksioanl ini dikembangkan dengan menggunakan pembelajaran saintific approach dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran ini dititik beratkan pada penyampaian materi tentang sejarah kemerdekaan indonesia. Strategi ini diharapkan agar siswa dapat secara aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Seoarang guru haruslah dapat berperan dalam memandu siswa untuk menuju hasil belajar yang memuaskan dan maksimal. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang konstruktivis adalah dengan mengarahkan siswa untuk berfikir kritis dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memecahkan permasalahan dari masing-masing siswa.

#### **Mengembangkan bahan instruksional.**

Ditahap ke delapan tentang pengembangan bahan intruksional ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual. Pengembangan awal media

pembelajaran berbasis audio visual pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia adalah untuk siswa SDN Brangkal II Mojokerto yang diawali dengan melakukan analisis materi dan menentukan ide pokok media.

#### **Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif.**

Pada tahap ke Sembilan adalah mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif dilakukan kegiatan uji ahli dan uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan. Uji ahli terdiri atas uji ahli materi dan uji ahli media. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi materi untuk ahli materi dan lembar validasi media untuk ahli media. Untuk menganalisis data dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang merupakan pengamatan dari validator.

#### **Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi sumatif.**

Tahap mendesain dan menyelenggarakan evaluasi sumatif adalah tahap peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan dengan cara melakukan *posttest*.

Keterangan :

- $x_1$  : Total nilai *pre-test* kelompok eksperimen
- $x_2$  : Total nilai *post-test* kelompok eksperimen
- D** : Total beda *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen

#### **Kelompok eksperimen**

1. Nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pembelajaran saintifik approach terhadap hasil belajar pada kelompok eksperimen **sebelum** diberikan

media pembelajaran berbasis audio visual maka (*pre-test*) rata-rata yaitu 50,45.

2. Nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pembelajaran saintifik approach terhadap hasil belajar pada kelompok eksperimen **sesudah** diberikan media pembelajaran berbasis audio visual maka (*post-test*) rata-rata yaitu 85,75.

#### **Kelompok Kontrol**

1. Nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pembelajaran saintifik approach terhadap hasil belajar pada kelompok kontrol sebelum diberikan media pembelajaran berbasis audio visual maka (*pre-test*) rata-rata yaitu 58,45.
2. Nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pembelajaran saintifik approach terhadap hasil belajar pada kelompok kontrol sesudah diberikan media pembelajaran berbasis audio visual maka (*post-test*) rata-rata yaitu 90,35.

Hasil dari penelitian dan uraian di atas dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre-test*. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam tokoh-tokoh kemerdekaan sama-sama memberikan hasil peningkatan secara maksimal.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan



mempresepsi media sesuai dengan materi yang akan di sampaikan secara nyata. Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan ini digunakan sebagai media presentasi yang bertujuan untuk meningkatkan repon siswa dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual ini sejalan dengan pendapat Dick and Carey (2009:197) bahwa media harus dapat diajarkan sebagai media presentasi dan meningkatkan partisipasi siswa. Karena dengan partisipasi siswa akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Morrison dan Lowther, 2005 dalam Smaldino, 2011:23).

Media pembelajaran berbasis audio visual diprogram dan dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Saat siswa mengaplikasikan program ini, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesan mudah untuk dimengerti.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan serta dalam pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) pada tahap proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan melalui tahap uji coba dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis audio visual tokoh-tokoh kemerdekaan untuk siswa Sekolah Dasar, 2) media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan ini terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran, 3) media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena, siswa terlibat secara auditif, visual dan kinetik, sehingga materi pembelajaran mudah untuk dimengerti, 4) respon siswa

terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangat bagus ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dan hasil jawaban-jawaban siswa dari lembar angket respon siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arief, S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmito. (1998). *Perjuangan Kebudayaan Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Branch, R. M. (2009). *Instrcional design. The ADDIE Approach*, Springer: USA.
- Brog, W. R. & Meredith D. G. (2003). *Educational Research: An instoducion*, Logman: New York.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2012). *Metodologi Peneltian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Kulik, J., Kulik, C. & Cohen, P. (1980). Effectiveness of computer-based college teaching: A meta-analysis of findings. *Review of*

- Educational Research*, 50 (1), 525-544.
- Musfiqon, (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.