

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA
MATERI BERBICARA MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM LUKMAN HAKIM**

PAKISAJI MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Bayu Kalahir Kasumaningtyas

NIM 10140103



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
SEPTEMBER 2014**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA
MATERI BERBICARA MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM LUKMAN HAKIM
PAKISAJI MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI)*

Oleh:

Bayu Kalahir Kasumaningtyas

NIM 10140103



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
SEPTEMBER 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA
MATERI BERBICARA MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM LUKMAN HAKIM
PAKISAJI MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**Bayu Kalahir Kasumaningtyas
10140103**

**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**

**Nurul Yaqien, M. Pd
NIP. 19781119 200604 100 1**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 100 2**

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA
MATERI BERBICARA MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM LUKMAN HAKIM
PAKISAJI MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
 Bayu Kalahir Kasumaningtyas (10140103)
 telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
 18 September 2014 dengan nilai:
 dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
 untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. PdI)
 pada tanggal 18 September 2014

Panitia Ujian:

Tanda Tangan

Ketua sidang

Dra. Siti Annijat Maimunah M.Pd

NIP. 1957029271982032001

Sekretaris sidang

Nurul Yaqien, M. Pd

NIP. 19781119 2006041001

Pembimbing

Nurul Yaqien, M. Pd

NIP. 19781119 2006041001

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 2000031002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196 50403 1998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi :

Ayahanda Bapak Suharto dan Ibunda Suparmi

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda. Dukungan materil maupun immateril yang diberikan, selalu ananda jadikan sebagai semangat ananda dalam penelitian ini.

For All of My Family

ESPECIALLY, NENEK, KAKAK DAN ADIK YANG SENANTIASA SELALU MEMENDO'AKAN KU HINGGA SKRIPSI INI SELESAI DAN SELALU MEMBERIKAN SEMANGAT DAN DUKUNGAN.

Terima kasihku

PADA JERIH PAYAH GURU-GURU DAN DOSEN-DOSENKU YANG TELAH MEMBERI CAHAYA ILMU PENGETAHUAN PADA KU.....

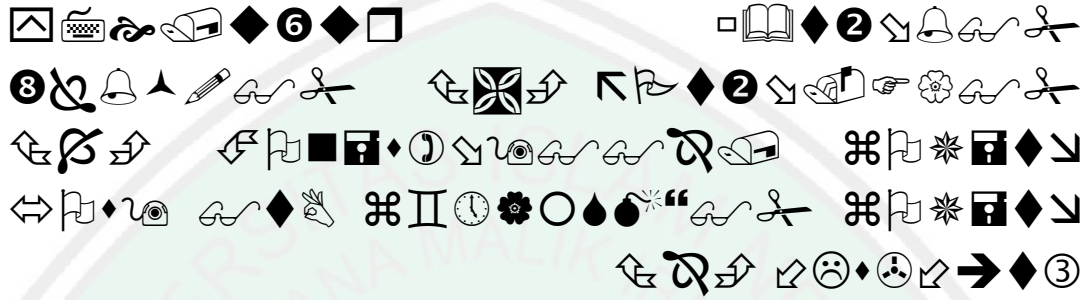
TERIMA KASIH KEPADA KELUARGA BESAR SDI LUKMAN HAKIM PAKISAJI MALANG, BAPAK KEPALA SEKOLAH SERTA KARYAWAN DAN GURU-GURU YANG TELAH MEMBERI KESEMPATAN DAN KEPERCAYAAN DALAM PENELITIAN INI.

TERIMA KASIH KU UNTUK ZAMIRUL ANAM YANG SELALU MEMENDO'AKAN DAN SELALU MENDUKUNG DAN MEMBERI SEMANGAT HINGGA SKRIPSI INI SELESAI.

TRIMA KASIH UNTUK SAHABATKU TERSAYANG KELUARGA BESAR PGMI-C ANGGKATAN 2010, TEMAN-TEMAN KELAS PEMINATAN BAHASA INDONESIA, PKLI MIN MALANG 2 YANG SUDAH MEMBERIKAN DUKUNGAN.

TERIMA KASIH PADA SEMUA PIHAK YANG TELAH MEMBANTU PENGKERJAAN KARYA KECIL INI.

MOTTO



Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Nurul Yaqien, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Bayu Kalahir Kasumanintyas
2014

Malang, 10 September

Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Bayu Kalahir Kasumaningtyas

NIM : 10140103

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nurul Yaqien, M. Pd
NIP. 19781119 200604 100 1

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 9 September 2014

Bayu Kalahir K.
10140103

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang*”. Sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda Suharto dan Ibunda Suparmi (ayahanda, ibunda tercinta dan tersayang) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dengan tulus dan memberi dukungan materil maupun immateril, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak lupa dengan segenap keluarga besar yang telah mendukung.
2. Prof. Dr. Mudjia Rahardjo, M. Si selaku Rektor UIN Malang.

3. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
4. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Malang
5. Nurul Yaqien, M. Pd (selaku pembimbing skripsi) yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Catri Maulidiyyah, A.Ma Pd, (pendamping penelitian di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang), seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat berharap saran dan kritik konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk

generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 9 September 2014

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	J	ذ	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphtong

أُ = Aw

أَيُّ = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2.2. Contoh Rubrik Penilaian Berbicara Berdasarkan Rangsang Visual Dan Suara.....	29
Tabel 2.3. Indikator Validasi Media	31
Tabel 2.4. Indikator Validasi Materi dan Pembelajaran	33
Tabel 3.1. Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	43
Tabel 3.2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	49
Tabel 4.1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual	57
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.3. Kritik dan Saran Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran	73
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	76
Tabel 4.5. Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran	77
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	79
Tabel 4.7. Kritik dan Saran Guru Matapelajaran Terhadap Media Pembelajaran	81
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia	84
Tabel 4.9. Responden Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia	88
Tabel 4.10. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas II	92
Tabel 5.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	97

Tabel 5.2. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test* ...109

Tabel 5.3. Hasil Normalitas Sebaran Data111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R & D)	39
Gambar 4.1 Perancangan Media.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

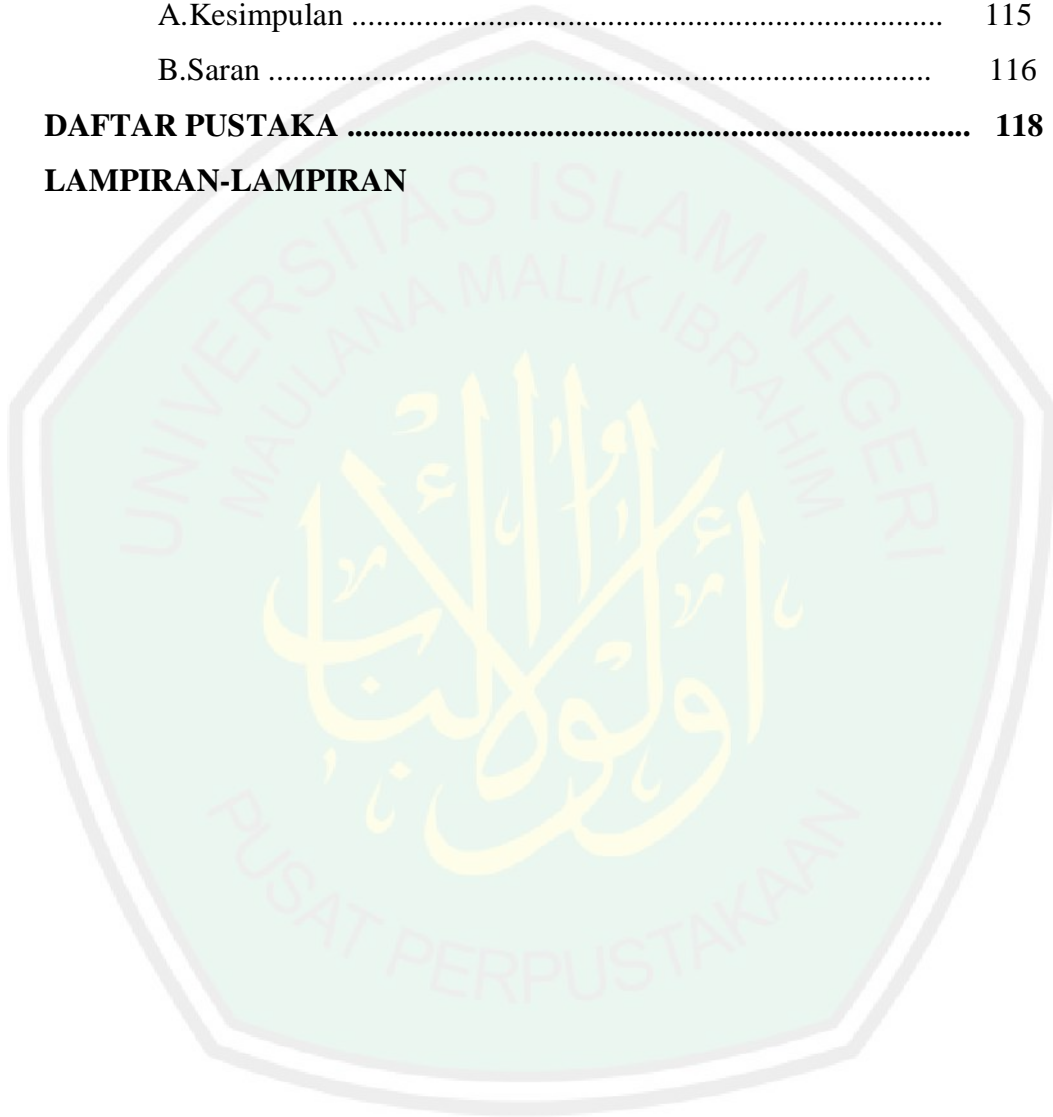
Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas
Lampiran III	: Hasil Penilaian Ahli Isi Materi
Lampiran IV	: Hasil Penilaian Ahli Desain Bahan Ajar
Lampiran V	: Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran IPA
Lampiran VI	: Anket Penilaian Uji Coba Lapangan
Lampiran VII	: Soal Pre Test
Lampiran VIII	: Soal Post Test
Lampiran IX	: Nilai Pre Test dan Post Test
Lampiran X	: Dokumentasi
Lampiran XI	: Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Kegunaan Pengembangan	6
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Pentingnya Pengembangan dan Manfaatnya	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
H. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
1.Kajian Terdahulu	11
2.Kajian Teori	16
3.Media Pembelajaran	16

4. Media Audiovisual	20
5. Bahasa Indonesia	23
6. Indikator-Indikator Validasi	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
1. Jenis Penelitian	35
2. Hipotesis	36
3. Model Pengembangan	37
4. Prosedur Pengembangan	39
5. Jenis Data	44
6. Sumber Data	45
7. Instrumen Pengumpulan Data	45
8. Teknik Analisis Data	48
9. Instrumen Pengumpulan Data	49
10. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	51
A. Langkah Pengadaan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara	51
B. Hasil Pengembangan	56
C. Kelayakan Media	71
1. Hasil Validasi Ahli, Uji Coba Lapangan dan Hasil Uji Coba Produk	72
2. Produksi Akhir	91
3. Penyajian Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	91
BAB V PEMBAHASAN	94
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran	94
B. Analisis Hasil Validasi Ahli	97
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahasa Indonesia	98
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran	100
3. Analisis Hasil Validasi Guru Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II	103

C.Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran	106
D.Analisis Pengaruh Media Pembelajaran	109
BAB VI PENUTUP	115
A.Kesimpulan	115
B.Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



ABSTRAK

Kasumaningtyas, Bayu Kalahir. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Nurul Yaqien, M. Pd

Kata Kunci: *Pengembangan, Audio Visual, Bahasa Indonesia.*

Media pembelajaran audio visual merupakan bentuk dari multimedia. Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang, jika dilihat dari kegiatan pembelajaran pada matapelajaran Bahasa Indonesia masih belum cukup optimal, hal ini disebabkan antara lain guru dalam pembelajarannya, masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya sederhana yakni berbentuk visual, sedangkan jika dikategorikan sebagai media, hal tersebut belum mencakup materi secara keseluruhan. Pemilihan media audio visual ini dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pertimbangan untuk memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berbicara yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Subyek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

Penelitian ini menggunakan model perkembangan Sugiyono melalui sepuluh tahap berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Ujicoba pemakaian, (6) Revisi produk, (7) Ujicoba produk, (8) Revisi desain, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal.

Hasil Pengembangan media pembelajaran audio visual ini sudah tergolong valid, yang meliputi, ahli media 84% yang berada pada kriteria layak, ahli materi 86,66% yang berada pada kriteria layak, guru bidang studi Bahasa Indonesia 86,66% yang berada pada kriteria layak. Kualifikasi kemenarikan bahan ajar diberikan oleh siswa dengan analisis keseluruhan mencapai 89,80% yang berada pada kriteria layak. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang. Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji T menghasilkan t_{hitung} 5,05 dan t_{tabel} 1,701 yang artinya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hasilnya membuktikan bahwa ada perbedaan signifikan terhadap media yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia yang telah dibuat mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Kasumaningtyas, Bayu Kalahir. 2014 .Audio Visual Media Development Learning on Speaking Material of Indonesian subjects In Class II of Islamic Primary School Lukman Hakim Pakisaji Malang. Thesis, Department of Islamic Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Nurul Yaqien, M. Pd

Keywords: Development, Audio Visual, Indonesian.

Audio-visual learning media was a form of multimedia. Multimedia was one of media which can be used in the learning process. Based on observations carried out at the class II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang, when seen from the learning activities in Indonesian subjects was still not quite optimal, this was due to the teacher in the learning still using the simple media of visual form, whereas if categorized as the media, it was not covering the whole material. Selections of audio-visual media have been to solve these problems with a view to utilize the facilities already available in SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

The purpose of this development was to produce a product of learning media of Indonesian at the speaking material which can be used as an alternative in achieving the specified learning objectives. The subject of the research in the development of this was class II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang. This study uses a model of Sugiyono development through the ten stages as following: (1) Potential and problems, (2) data collection, (3) products Design, (4) design Validation, (5) Trial use, (6) products Revision, (7) products Test, (8) design Revision, (9) Revision products, (10) Mass production.

The results of audio-visual learning media Development was already classified as valid, which included, media experts who were on the 84% feasible criteria, material expert was at 86.66% which was feasible criteria, teachers of Indonesian 86.66% which was at feasible criteria. Attractiveness qualifications of the teaching materials provided by the student with the analysis totaled 89.80% which was at feasible criteria. To find an increase in learning outcomes with audio visual learning media of Indonesian subjects, researcher conducted a pretest and posttest in class II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang. Based on analysis using t-test got table of 5.05 and t test of table generated 1.701 which means the count was greater than t-table. The results proved that there were significant differences in the media were developed. This showed that the audio-visual learning media of Indonesian subjects that has been made to increase student learning outcomes.

الملخص

كاسوما نغتيااس, با يو كالاهير. 2014. تطوير وسائل الإعلام التعلم الصوت البصرية في المواد الحديثالمواضيع الإندونيسيةالفصل الثانية المدرسة الابتدائية الإسلامية لقمان الحكيم فاكساجي مالانج. أطروحة، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتدريس، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف، نور اليقين الماجستير

الكلمات الرئيسية: التنمية، السمعية والبصرية، الإندونيسية .

وسائل الاعلام السمعية والبصرية هي شكل من أشكال الوسائط المتعددة. الوسائط المتعددة هي واحدة المتوسطة والتي يمكن استخدامها في عملية التعلم. بناء على الملاحظات التي الإندونيسيةالفصل الثانية المدرسة الابتدائية الإسلامية لقمان الحكيم فاكساجي مالانج. ، عندما ينظر إليها من أنشطة التعلم في الدرس الإندونيسي لا يزال غير مثلي تماما، وهذا هو بسبب من بين أمور أخرى المعلم في التعلم، لا تزال تستخدم وسائل الإعلام أن طبيعة بسيطة من حيث الشكل البصري، في حين إذا تصنيفها وسائل الإعلام، فإنه لا تغطي وكانت وسائل الإعلام السمعية البصرية اختيار المواد كاملة للتغلب على هذه المشاكل بهدف الاستفادة من التسهيلات المتاحة بالفعل في الفصل الثانية المدرسة الابتدائية الإسلامية لقمان الحكيم فاكساجي مالانج

الهدف من هذا المشروع هو إنتاج منتج من الوسائل التعليمية يتحدث الإندونيسي في المواد التي يمكن استخدامها كبديل في تحقيق أهداف تعليمية محددة. موضوع البحث في هذا التطوير هو في الفصل الثانية المدرسة الابتدائية الإسلامية لقمان الحكيم فاكساجي مالانج

تستخدم هذه الدراسة نموذجاً للتنمية سوكيونو من خلال المراحل العشرالتالية (1): المحتملة والمشاكل، (2) جمع البيانات، (3) تصميم المنتجات، (4) التحقق من التصميم، (5) استخدام المحاكمة، (6) منتجات مراجعة، (7) اختبار المنتجات، (8)مراجعة التصميم و (9)منتجات مراجعة، (10)الإنتاج الضخم .

نتائج التنمية الوسائل التعليمية السمعية والبصرية بالفعل صحيحا، والذي يتضمن وخبراء الإعلام الذين هم على معيار 84% ممكنا خبير المواد هي في 86.66% وهي المعايير الممكنة، معلمي الإندونيسية 86.66% والتي تقع على المعايير الممكنة. وبلغت المؤهلات جاذبية المواد التعليمية التي يقدمها الطالب مع تحليل 89.80% والتي تقع على المعايير الممكنة. العثور على الزيادة في نتائج التعلم مع أودو الوسائل التعليمية الدرس الإندونيسي البصري، أجرى الباحثون الاختبار القبلي والبعدي في الصف الثاني المدرسة الابتدائية الإسلامية لقمان الحكيم فاكساجي مالانج. بناء على التحليل باستخدام اختبار t اختبار بإنشاء جدول 5,05 و جدول 1,701 t مما يعني أن العدد أكبر من الجدول t . تثبت النتائج أن هناك اختلافات كبيرة في وسائل الإعلام يتم تطويرها. هذا يدل على أن التعلم السمعية والبصرية الدرس وسائل الاعلام الإندونيسي الذي تم إحرازه لزيادة نتائج التعلم الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi, media yang menarik juga dapat membantu menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar di kelas. Pemilihan media pembelajaran selain harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, perlu diperhatikan pula bahwa media yang digunakan harus dapat menarik minat belajar peserta didik termasuk pada matapelajaran Bahasa Indonesia.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).¹

Pelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak mengategorikan sebagai sesuatu yang sulit seperti halnya pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam,

¹ Daryantao, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. (Yogyakarta:Gava Media,2010), hlm.5

Bahasa Inggris, dan lain-lain. Tetapi pada realita yang ada nilai hasil belajar siswa pada matapelajaran Bahasa Indonesia tidak lebih baik daripada pelajaran yang di anggap sulit bagi siswa. Permasalahan ini muncul bukan hanya kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi faktor strategi atau metode pembelajaran di dalam kelas yang kurang menyenangkan. Kreativitas guru Bahasa Indonesia mempunyai pengaruh yang besar dalam pengelolaan suatu kelas. Dengan demikian perlu adanya pemanfaatan sumber belajar agar siswa mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Guru harus pandai memilih media yang tepat sehingga peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari dan merasa nyaman sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung dengan efektif. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengobservasi mengenai penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang.

Pada observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru matapelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang, peneliti menanyakan seputar penggunaan dan pemilihan media pembelajaran pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh peneliti dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih di bawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditentukan yakni 7,0.
- b. Pada proses belajar mengajar guru telah menggunakan media pembelajaran.

- c. Mayoritas media yang digunakan adalah media gambar dan jarang sekali menggunakan benda konkret.
- d. Meskipun menggunakan media, terkadang peserta didik tetap tidak memusatkan perhatian pada guru dan belum memahami materi.
- e. Hasil belajar peserta didik rendah, terutama pada materi berbicara.

Pembelajaran di SDI Lukman Hakim sudah menerapkan kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang pelaksanaannya dikelola sendiri oleh institusi sekolah sesuai dengan kompetensi masing-masing sekolah, namun realita yang ada proses pembelajaran belum diterapkan semaksimal mungkin. Hal ini disebabkan siswa SDI Lukman Hakim khususnya kelas II masih menekankan pembelajaran membaca dan menulis, hampir tidak pernah menekankan pembelajaran berbicara. Siswa memiliki karakteristik, pengetahuan, dan tingkat kecerdasan yang berbeda, serta sebagian kecil siswa tidak mengenyam pendidikan kanak-kanak yang diakibatkan oleh faktor ekonomi keluarga. Selain itu dalam proses belajar mengajar guru Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim hanya terpaku dengan buku ajar dan LKS saja, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan.

Pada hari yang sama, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik di Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim, khususnya

pada kelas II terkait dengan masih rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi berbicara. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran, hasil belajar peserta didik masih rendah. Kesimpulan yang didapat peneliti yaitu peserta didik menganggap media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) seharusnya dapat disikapi positif sehingga dapat memunculkan ide untuk mengembangkan media yang menarik untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berbicara.

Kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana media audiovisual, dimana anak akan mengingat dari apa yang mereka dengar dan dapat mengingat dan memahami dari apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Daya tarik yang begitu kuat dari media pembelajaran audiovisual bagi anak-anak tidak lepas dari karakteristik media ini yang memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media cetak maupun media dengar, sehingga anak-anak sangat menyukainya. Dengan demikian, melalui media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Berbicara diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa SDI Lukman Hakim dalam kegiatan pembelajaran dan siswa lebih memahami suatu materi.

Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual baik diterapkan dalam pembelajaran. Sebagai contoh adalah hasil penelitian dari Dewi Fitria yang berjudul “ Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batcalit Kabupaten Jepara” telah berhasil membuktikan bahwa dengan menggunakan media audio visual, pembelajaran Bahasa Inggris sangat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran dan guru merasa terbantu dalam penyampaian pesan pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang dan paparan penelitian terdahulu, maka diperlukan penyelesaian dengan jalan pengembangan suatu produk berupa media Audio Visual yang mendukung sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk itu, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Pada Materi Berbicara Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penyusunan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia pada materi Berbicara kelas II di SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang?
2. Bagaimana keefektivitasan, keefisienan, dan kemenarikan media pembelajaran audio visual digunakan untuk proses belajar mengajar pada materi Berbicara matapelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester II SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran audiovisual yang diterapkan pada materi Berbicara matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.
2. Mengetahui efektifitas, keefisiensi, dan kemenarikan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

D. Kegunaan Pengembangan

1. Secara teoritis, untuk pengembangan ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah-ilmu ke PGMI-an secara umum, dan secara khusus memberikan contoh langkah-langkah praktis yang sistemik bagi pengembangan media pembelajaran ke-MI-an yang merupakan salah satu body of knowledge dari prodi PGMI itu sendiri.
2. Secara praktis, untuk menyumbangkan referensi media pembelajaran audiovisual bagi pengelola SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang, khususnya yang terkait dengan bidang studi Bahasa Indonesia, para guru bidang studi Bahasa Indonesia secara khusus dan para guru bidang studi serumpun mata pelajaran maupun mata pelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran agar

berkualitas dan dapat membentuk anak didik atau siswa sebagai penggunaanya minimal sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

4. Bagi lembaga Sekolah Dasar yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang berkualitas dan yang dapat membentuk siswa memiliki karakter yang unggul, juga memotivasi guru untuk selalu memperkaya media pembelajarannya dengan membuat dan mengembangkan sendiri media pembelajarannya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya.
5. Sebagai syarat kelulusan pada S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audiovisual sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester II.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran audiovisual, disusun ringkas, jelas, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Media pembelajaran audiovisual ini dikemas dalam bentuk kepingan CD yang sangat praktis, dimana dalam pemanfaatannya dapat menggunakan

televisi dan VCD player, komputer yang memiliki fasilitas CD ROM atau komputer multimedia.

4. Media pembelajaran audiovisual ini digunakan secara individual atau kelompok.
5. Media pembelajaran audiovisual ini menampilkan animasi gambar, tulisan, musik pengiring yang menarik dan narasi yang menjelaskan tentang tumbuhan atau binatang disekitar kita sesuai dengan ciri-cirinya dengan kekhasannya dalam segi efektifitas pembelajaran yaitu mampu membangkitkan stimulus indera penglihatan dan pendengaran.

F. Pentingnya Pengembangan dan Manfaatnya

1. Bagi Sekolah : sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan dibandingkan media cetak dan papan tulis.
2. Bagi Guru : sebagai referensi guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui pola dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi Siswa : sebagai media pembelajaran yang dapat menampilkan informasi lebih signifikan dibandingkan media lainnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Media audiovisual ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

- b. Media pembelajaran ini adalah salah satu media alternative dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya di kemas semenarik mungkin.
- c. Guru sudah mampu mengoperasikan media pembelajaran audiovisual melalui komputer dan VCD player.
- d. Media pembelajaran audiovisual lebih menarik dari media cetak dan papan tulis yang digunakan guru dalam proses pembelajaran selama ini.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran audiovisual ini hanya untuk materi berbicara dengan tema tetang ciri-ciri hewan kelas II di SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang.
- b. Produk media pembelajaran audiovisual ini sangat bergantung pada komputer dan VCD player.
- c. Program yang digunakan untuk software pada pengembangan ini yaitu program Adobe Premire 6.5, Adobe Audition 1.0, Photoshine, dan Photoscape2.
- d. Produk media pembelajaran audiovisual ini dibuat sesederhana mungkin karena faktor keterbatasan siswa yang lebih menekankan dalam belajar membaca dan menulis.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perangsang, perhatian dan kemampuan siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
3. Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara, gambar, warna, gerakan, dan cahaya.
4. Bahasa adalah sistem lambang bunyi beraktualisasi yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.
5. Berbicara adalah berkomunikasi lisan atau komunikasi langsung dengan memanfaatkan saluran lisan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Terkait dengan penelitian, kajian dilakukan pada beberapa peneliti terdahulu. Skripsi yang ditulis oleh Widha Nur Agastya (2009) Fakultas Sains dan Teknologi berjudul “ *pengembangan media audio visual materi pokok senyawa hidrokarbon bagi siswa SMA/MA kelas X semester 2 berdasarkan standar isi* “ hasil penelitian ini berupa media audio visual dalam pembelajaran materi pokok senyawa hidrokarbon bagi siswa SMA/MA kelas X semester 2. Media audio visual yang dikembangkan mempunyai kualitas Baik (B) menurut penilaian 6 orang guru kimia dengan skor 95,83 dari skor maksimal 120 dan presentase keidealan 79,83 %. Sehingga layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran audio visual.¹

Skripsi yang ditulis oleh Izzah Mardiyah (2013) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan berjudul “ *pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah* “ hasil penelitian ini berupa media multimedia pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-

¹ Widha Nur Agastya , *Pengembangan Media Audio Visual Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon Bagi Siswa SMA/MA Kelas X Semester 2 Berdasarkan Standar Isi*, koleksi skripsi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.2009.

langkah prosedural antara lain perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan penilaian. Media yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) menurut penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran, dan 24 siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah dengan skor 114,93 dari skor maksimal 135 sedangkan persentase keidealannya 85,38%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka multimedia pembelajaran bahasa arab ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.²

Jurnal yang ditulis oleh Praja Achsan Winasmadi mengungkapkan bahwa penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berupa (1) silabus, (2) RPP, (3) LKPD, (4) CD Interaktif, dan (5) THB. Dan hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas yang diajar menggunakan model concept attainment berbantuan CD Interaktif yaitu 75,83 jauh lebih besar dari kelas yang diajar menggunakan media konvensional yaitu 67,93.³

Jurnal yang ditulis oleh Sholikhah, Rismono, dan S.B. Waluyo mengungkapkan bahwa penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran Materi Geometri dan Pengukuran beracuan Konstruktivisme dalam kemasan CD Interaktif. Dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat keterlaksanaan pembelajaran materi geometri dan pengukuran beracuan konstruktivisme dalam kemasan CD Interaktif termasuk kategori baik.⁴

² Izzah Mardiyah, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Koleksi skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013.

³ Praja Achsan Winasmadi, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Concept Attainment Berbantuan CD Interaktif Pada Matematika Segitiga Kelas VII*. Jurnal unnes.ac.id/nju/index.php/article/download/

⁴ R.A Sholikhah. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Beracuan Konstruktivisme dalam kemasan CD Interaktif Kelas VII Materi Geometri dan Pengukuran. Jurnal. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujrme>.

Bertolak dari kajian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi yang ditulis oleh keempat peneliti di atas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termaksud, masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisa kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Perbedaannya adalah pada fokus yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan objek media pembelajaran yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Ini
Pengembangan Media Audio Visual Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon bagi siswa SMA/MA kelas X semester 2	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk.	Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Kimia	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini, yakni Bahasa Indonesia,

berdasarkan standar isi			penelitian ini ingin mencoba
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk.	Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Bahasa Arab	mengembangkan media pembelajaran kelas 2 yang belum dipakai oleh sekolah yang menjadi
Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Concept Attainment Berbantuan CD Interaktif Pada Matematika Segitiga Kelas VII	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk.	- Mengembangkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, LKPD, CD Interaktif, dan THB - Produk yang dihasilkan adalah CD Interaktif Matematika Materi Segitiga Kelas VII	objek kajian yakni SDI Lukman Hakim. Bagaimana materi berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dirancang secara menarik yang menghasilkan media audio visual yang berupa film

<p>Pengembangan Perangkat Pembelajaran Beracuan Konstruktivisme dalam kemasan CD Interaktif Kelas VII Materi Geometri dan Pengukuran</p>	<p>Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk.</p>	<p>- Mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS, LTS, dan CD Interaktif</p> <p>- Produk yang dihasilkan adalah perangkat pembelajaran</p>	<p>animasi dengan alasan supaya pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi utuh. Adapun kondisi ideal yang diinginkan adalah bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia akan disajikan berupa film animasi, agar siswa dapat lebih paham terhadap materi yang dipelajarinya.</p>
--	--	---	---

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁵

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat media. Ringkasannya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.⁶

⁵ Aswanir dan M.Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Ciputat Pers,2002) hlm.11

⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta:PT Raja Grafindo,2002) hlm. 3

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.⁷

Selain pengertian tersebut, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti Over Head Projektor, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.⁸

⁷ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta:Kencana,2009) hlm.204

⁸ Ibid hlm.205

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perangsang, perhatian dan kemampuan siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik. Apalagi bagi anak yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan itu.⁹

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Walaupun begitu, penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut sekehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran tentu lebih diperhatikan. Sedangkan media yang tidak menunjang tentu saja harus disingkirkan jauh-jauh untuk sementara.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Rineka Cipta,2010) hlm. 121

Kompetensi guru sendiri patut dijadikan perhitungan. Apakah mampu atau tidak untuk mempergunakannya, sebab hal itu akan sia-sia. Malahan bisa mengacaukan jalannya proses belajar mengajar.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.¹⁰

Kalau dalam pendidikan di masa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi anak didik. Sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional. Perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan. Tetapi lain halnya sekarang, perangkat teknologi sudah ada dimana-mana. Pertumbuhan dan perkembangannya hampir tak terkendali, sehingga wabahnya pun menyusup ke dalam dunia pendidikan. Di sekolah-sekolah kini, terutama di kota-kota besar, teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya sudah dipergunakan untuk mencapai tujuan. Ternyata teknologi, yang disepakati sebagai media itu, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar.

¹⁰ Ibid hlm.123

Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya.

2. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara, unsur gambar, warna, gerakan, dan cahaya. Bahan pembelajaran tampak dengar (audiovisual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (Audio) dan unsur tampak (Visual/Video) dapat disajikan serentak. Bahan pembelajaran audiovisual sangat penting dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.¹¹

Alat-alat audivisual adalah yang audible artinya dapat didengar dan alat-alat yang visible artinya dapat dilihat. Alat-alat audiovisual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Sasaran komunikasi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pengajaran di sekolah. Di antara alat-alat audiovisual itu termasuk gambar, foto, model, pita kaset tape-recorder, film bersuara dan televisi.

¹¹ Media Audiovisual. (<http://pustaka.ut.ac.id>, diakses 30 Juni 2013)

Pada sekolah dasar dan menengah, banyak siswa yang berorientasi visual merespon dengan baik pada film, televisi, slide, poster, diagram, bagan, computer, dan materi-materi berkode warna. Selain observasi, belajar dapat juga dipertinggi dengan peralatan visual seperti komputer, teleskop, kamera video, stensil, tanda-tanda, dan barang-barang berguna dan gambar rencana. Beberapa siswa yang berkemampuan visual memiliki keunikan, solusi-solusi yang tidak biasa pada masalah-masalah artistik, melalui peralatan tertentu memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pandangan unik mereka. Lingkungan kelas dapat dibuat lebih mendukung dan menarik, ketika humor visual (visual humor) merupakan bagian dari tataruang guru. Kartun, poster yang lucu, dan gambar-gambar jenaka atau foto-foto yang berhubungan dengan mata penalaran memberikan pesan-pesan yang menyenangkan tentang pembelajaran terhadap siswa. Inteligensi visual-spesial juga dapat dikembangkan ketika siswa didorong untuk mencoba menggambar kartun atau ilustrasi-ilustrasi yang lucu lainnya.

Media audio kaset mempunyai segi yang menguntungkan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penyampaian materi belajar melalui media ini merupakan pengajaran yang murah, program yang ada dapat dihapus dengan engisi program baru. Perlengkapan media audio kaset seperti modul yang dipersiapkan dengan mudah cara pengoperasiannya. Media audio kaaset merupakan pelajaran yang ekonomis, menarik, dan mudah disiapkan serta dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Audiovisual

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Seiring dengan masuknya pengaruh teknologi audio dan video dalam sistem pendidikan, lahirlah alat audiovisual terutama menekankan penggunaan pengalaman langsung atau kongkret untuk menghindari verbalisme. Media pengajaran mempunyai fungsi yakni:¹²

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi kongkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

¹² Fungsi Media Audiovisual dalam Pembelajaran. (<http://pasca.uns.ac.id>, Diakses 30 Juni 2013)

- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Bahan yang ditampilkan atau disajikan memiliki latar belakang yang mendekati dengan kehidupan sehari-hari mereka.

c. Sifat-Sifat Bahan Audiovisual

Untuk memutuskan bahwa audiovisual mana yang digunakan, biasanya diajukan pertanyaan “Bagaimana alat bantu ini bisa digunakan sehingga sifat-sifat serta atributnya bisa dimanfaatkan?”. Secara umum, bahan audiovisual mempunyai lima sifat yaitu:

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan pengalihan belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberi penguat atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi.

Namun demikian tidak semua media memiliki potensi-potensi ini sama banyaknya. Walaupun demikian, kelima hal ini harus digaris bawahi oleh para guru. Jika tidak, bahan-bahan tersebut akan kehilangan peranannya dalam proses belajar.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Keterampilan Berbicara

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan Bangsa Indonesia. Dari sudut pandang linguistika, Bahasa Indonesia adalah suatu varian bahasa Melayu. Dasar yang dipakai adalah bahasa Melayu Riau abad ke-19, namun mengalami perkembangan akibat penggunaannya

sebagai bahasa kerja dan proses pembakuan di awal abad ke-20. Hingga saat ini, Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang hidup, yang harus menghasilkan kata-kata baru, baik melalui penciptaan, maupun penyerapan dari bahasa daerah dan bahasa asing. Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yakni belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi.¹³

a. Bahasa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahasa diartikan sebagai sistem lambang bunyi berartikulasi yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Bahasa merupakan alat utama dalam komunikasi yang memiliki daya ekspresi dan informasi yang besar. Bahasa sangat dibutuhkan oleh manusia karena dengan bahasa manusia bisa menemukan kebutuhan mereka dengan cara berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Sebagai anggota masyarakat yang aktif dalam kehidupan sehari-hari, orang sangat bergantung pada penggunaan bahasa. Hal ini sangat sesuai dengan pernyataan bahwa dimana ada masyarakat disitu ada penggunaan bahasa. Dengan kata lain, dimana aktifitas terjadi, disitu aktifitas bahasa terjadi pula.

Namun demikian, biasanya tidak banyak yang mempermasalahkan apa itu bahasa, orang hanya menggunakannya. Para pakar linguistik biasanya mendefinisikan bahasa “sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer” yang kemudian lazim ditambah dengan “yang digunakan

¹³ Bahasa Indonesia. (<http://wikipedia.com>, Diakses 30 Juni 2013)

oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi serta mengidentifikasi diri”.

Definisi diatas menyatakan bahwa bahasa itu adalah satu sistem, sama dengan sistem-sistem lain, yang sekaligus bersifat sistematis dan bersifat sistemis. Jadi, bahasa itu bukan merupakan satu sistem tunggal melainkan dibangun oleh sejumlah subsistem (subsistem fonologi, sintaksis dan leksikon). Sistem bahasa ini merupakan sistem lambang, sama dengan sistem lambang lalu lintas, atau sistem lambang lainnya. Hanya, sistem lambang ini berupa bunyi, bukan gambar atau tanda lain, dan bunyi itu adalah bunyi bahasa yang dilahirkan oleh alat ucap manusia. Sama dengan sistem lambang lain, sistem lambang bahasa ini juga bersifat arbitrer. Artinya, antara lambang yang berupa bunyi itu tidak memiliki hubungan wajib dengan konsep yang dilambangkannya. Maka pertanyaan, misalnya “mengapa binatang berkaki empat yang biasa dikendarai disebut [kuda],” tidaklah bisa dijelaskan. Pada suatu saat nanti bisa saja atau mungkin saja tidak lagi disebut [kuda], melainkan disebut dengan lambang bunyi lain, sebab bahasa itu bersifat dinamis.

b. Berbicara

Berbicara adalah salah satu wujud kemampuan berbahasa, disamping kemampuan menyimak, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Kemampuan berbicara bersifat mengemukakan atau mengeluarkan (produktif) sebagaimana menulis.¹⁴

Kemampuan berbicara sangat erat kaitannya dengan keberadaan bahasa lisan. Karena itu, perlu dikemukakan beberapa bahasa lisan. Ciri-ciri yang dimaksud antara lain :

- 1) Pemakaian bahasa lisan memberikan sumbangan sarana paling hakiki untuk terjadinya dan berhasilnya komunikasi.
- 2) Dalam komunikasi lisan, kita banyak bergantung pada kemungkinan yang diadakan hubungan fisik (melihat dan mendengar si pembicara sering sangat penting untuk menjelaskan apa yang dimaksudkan).
- 3) Dalam situasi percakapan, salah paham dapat dihindari karena adanya uraian informasi kontekstual.
- 4) Dalam bahasa lisan tanggapan harus diberikan pada waktu itu juga dan tidak dapat ditunda kecuali dikatakan sebelumnya.

Berbicara berarti berkomunikasi lisan, walaupun bisa saja seseorang berbicara bertolak dari apa yang ada secara tertulis, sebagaimana seseorang melakukan kegiatan membaca dengan suara nyaring. Istilah berbicara memang secara khusus mengarah pada komunikasi langsung dengan memanfaatkan saluran lisan. Terkadang bisa saja terjadi seseorang berbicara atau menyampaikan gagasannya sebagai hasil pelisanan terhadap apa yang dituliskannya. Yang dibedakan adalah bahwa ada orang berbicara dengan acuan

¹⁴ Zulkifli Musaba. *Terampil Berbicara:Teori dan Pedoman Penerapannya*. (Yogyakarta:CV.Aswaja Pressindo, 2012). Hlm. 7

langsung berupa bahasa dengan karakteristik lisan, tetapi semuanya ia luangkan ke dalam bentuk tertulis.

Sebagai salah satu kemampuan berbahasa, maka berbicara tentu juga tetap memperhatikan unsur kebahasaan (yang berkaitan dengan ketatabahasaan). Bagaimanapun ketika seseorang berbicara, berarti saat itu pula ia menggunakan bahasa. Setiap pembicara tentu harus menyadari bahwa bahasa yang digunakannya memiliki aturan atau kaidah tertentu yang harus ia pahami. Ia perlu memperhatikan kaidah-kaidah tata bahasa yang digunakan dan harus menyesuaikan dengan konteks situasi, kondisi, dan sosial-budayanya. Walaupun demikian, seseorang yang ingin menjadi pembicara yang baik, jangan lupa dihindari penyakit takut terhadap kaidah bahasa ketika ia akan berbicara.¹⁵

Metode pengajaran bahasa menawarkan banyak kerangka untuk mengembangkan keterampilan bahasa lisan. Menyusun kegiatan pembelajaran berbicara ada beberapa fase, yaitu fase prakomunikasi (mempraktikkan struktur bentuk-bentuk bahasa dan maknanya), lalu fase komunikatif (dimana siswa menggunakan bahasa secara fungsional dan berlatih dalam interaksi sosial).¹⁶

Pengembangan “kompetensi percakapan” dalam konteks kelas memiliki beberapa kesulitan, terutama karena tiap-tiap penutur harus diberi

¹⁵ Ibid.10

¹⁶ Syukur Ghazali. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa: Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. (Bandung:PT Refika Aditama, 2010). Hlm. 249

kesempatan untuk berbicara dan harus ada orang yang mendengarkan dan merespon pesan dari pembelajar. Pada saat yang sama, pembelajar harus didorong untuk melakukan komunikasi lewat sistem bahasa yang “direduksi/disederhanakan”. Para pembelajar juga perlu diajari bagaimana mengatasi kekurangan-kekurangan pada profisiensi bahasa kedua mereka dengan menggunakan strategi-strategi komunikasi. Selain itu, siswa juga perlu diberi model-model atau contoh dari gaya interaksi yang sukses yang ditunjukkan lewat media (kaset video dan audio, film, program televisi), simulasi percakapan (permainan peran dan sosio-drama) dan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli.¹⁷

1) Berbicara Berdasarkan Rangsang Visual dan Suara

Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara merupakan gabungan antara berbicara berdasarkan gambar dan suara. Namun, wujud visual yang dimaksud sebenarnya lebih dari sekedar gambar. Selain wujud gambar diam, ia juga berupa gambar gerak dan gambar aktivitas. Contoh rangsang yang dimaksud yang paling banyak dikenal adalah siaran televisi, video, atau berbagai bentuk rekaman sejenis. Siaran televisi juga dapat direkam untuk kemudian dibawa ke kelas, misalnya karena jika siaran yang diperlukan tidak berkesesuaian waktu dengan jam pembelajaran di sekolah. Siaran televisi yang dipilih dapat berupa siaran berita, sinetron, acara flora dan fauna, dan lain-lain yang di dalamnya terkandung unsur pendidikan atau unsur penting lainnya.

¹⁷ Ibid hlm.250

Tugas bentuk ini terlihat didominasi dan terkait dengan kompetensi menyimak, namun juga terdapat bentuk-bentuk lain yang memerlukan pengamatan dan pencermatan seperti gambar, gerak, tulisan, dan lain-lain yang terkait langsung dengan unsur suara dan yang secara keseluruhan menyampaikan satu kesatuan informasi. Tugas menonton siaran televisi dapat langsung di kelas atau di rumah dengan menunjuk pada siaran tertentu.¹⁸

Penilaian yang dilakukan dapat mempergunakan rubrik seperti pada contoh penilaian berdasarkan rangsang suara dengan sedikit penambahan komponen.

Tabel 2.2. Contoh Rubrik Penilaian Berbicara Berdasarkan Rangsang Visual dan Suara¹⁹

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi pembicaraan				
2.	Ketepatan logika urutan bicara				
3.	Ketepatan detil peristiwa				
4.	Ketepatan makna keseluruhan berbicara				
5.	Ketepatan kata				
6.	Ketepatan kalimat				
7.	Kelancaran				
Jumlah Skor :					

¹⁸ Burhan Nurgiantoro. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. (Yogyakarta : BPFE-Yogyakarta.2010) hlm. 408

¹⁹ Ibid.409

Keterangan :

1 : tidak tepat

3 : tepat

2 : cukup tepat

4 : sangat tepat

4. Indikator-Indikator Validasi

a. Media

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:²⁰

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
 - a) Kesuaian atau relevansi media pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran.
 - b) Kesesuaian atau relavansi media pembelajaran dengan karakter-istik peserta didik.
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
 - a) Media pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik
 - b) Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah

²⁰Mulyanta dan Marlon Leong, “*Tutorial Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*” (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2009), hlm. 4

- 3) **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian ini tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- a) Media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik (tampilan, pilihan warna, maupun isinya).
 - b) Media mempermudah peserta didik dalam menerima konsep ataupun pemahaman terhadap materi jenis dan persebaran sumber daya alam.
- 4) **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.
- a) Media pembelajaran mengandung nilai guna.

Tabel 2.3 Indikator Validasi Media

No.	Media Pembelajaran yang Baik	Indikator	Pertanyaan
1.	Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian atau relevansi media pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran. 2. Kesesuaian atau 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesesuaian gambar pada cover pada media audio visual? 2. Bagaimana kesesuaian pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam media audio visual?

	belajar dan karakteristik peserta didik.	relevansi media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.	3. Bagaimana kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik?
2.	Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik. 2. Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah 	1. Apakah uraian materi pada setiap sub bahasan mudah di pahami?
3.	Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian ini tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik (tampilan, pilihan warna, maupun isinya). 2. Media mempermudah peserta didik dalam menerima konsep ataupun 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengemasan desain cover pada media audio visual? 2. Bagaimana kemenarikan visualisasi pada media audio visual ini? 3. Bagaimana kemenarikan ilustrasi gambar pada media audio visual? 4. Bagaimana kemenarikan tampilan isi materi pada media audio visual?

		pemahaman terhadap materi jenis dan persebaran sumber daya alam	
4.	Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.	1. Media pembelajaran mengandung nilai guna.	1. Bagaimana efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu? 2. Bagaimana efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga?

b. Materi dan Pembelajaran

Tabel 2.4 Indikator Validasi Materi dan Pembelajaran²¹

SK-KD	Indikator	Pertanyaan Materi	Pertanyaan Pembelajaran
1. Standar Kompetensi Berbicara 1. Mengungkapkan secara lisan	1. Mendeskripsikan ciri-ciri hewan yang ada di sekitarnya. 2. Menceritakan ciri-ciri hewan	1. Bagaimana tingkat relevansi isi media audio visual dengan SK, KD, dan Indikator?	1. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media audio visual?

²¹ Permen 22 TH 2006- STANDAR ISI BAHASA INDONESIA SD/MI Kelas II Semester II

<p>beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita</p> <p>2. Kompetensi Dasar</p> <p>6.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain</p> <p>6.2 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri</p>	<p>yang berada di lingkungan sekitar.</p>	<p>2. Bagaimana kesesuaian komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berbicara?</p> <p>3. Bagaimana keruntutan penyajian materi?</p> <p>4. Bagaimana penanaman konsep pada media audio visual?</p> <p>5. Bagaimana keluasan dan kedalaman isi media audio visual?</p>	<p>2. Bagaimana ketepatan tujuan pembelajaran pada media audio visual?</p> <p>3. Bagaimana kejelasan materi dalam media audio visual?</p> <p>4. Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi pada media audio visual?</p> <p>5. Apakah penggunaan bahasa dalam media audio visual mudah dipahami?</p>
---	---	---	---

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangannya disini adalah sebuah strategi yang sangat kuat untuk meningkatkan latihan. Penelitian dan pengembangannya dalam (R&D) merupakan proses yang biasa untuk mengembangkan dan mensyahkan hasil pendidikan. Sedangkan penelitian pengembangan menurut Sugiono adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Langkah-langkah dari proses R&D biasanya seperti pada siklus / putaran R&D yang terdiri dari mempelajari penelitian untuk menemukan sesuatu yang mengembangkan produk, mengembangkan produk berdasarkan penemuan-penemuan ini mengujinya di waktu dan tempat yang akan biasa digunakan dan merevisinya untuk membenarkan kekurangan yang ditemukan saat tahap pengunjungan. Dalam program R&D yang lebih tepat, siklus ini diulangi hingga data hasil pengujian menunjukkan bahwa produk telah menjumpai tujuan / sasaran.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 297

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang media pembelajaran audio visual yang di khususkan untuk materi berbicara kelas II semester II.

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif.²

Adapun hipotesis penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual.

² Ibid. 96-99

Ha : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual.

C. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian.³

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.⁴

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual pada materi berbicara matapelajaran Bahasa

³ Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 199-200

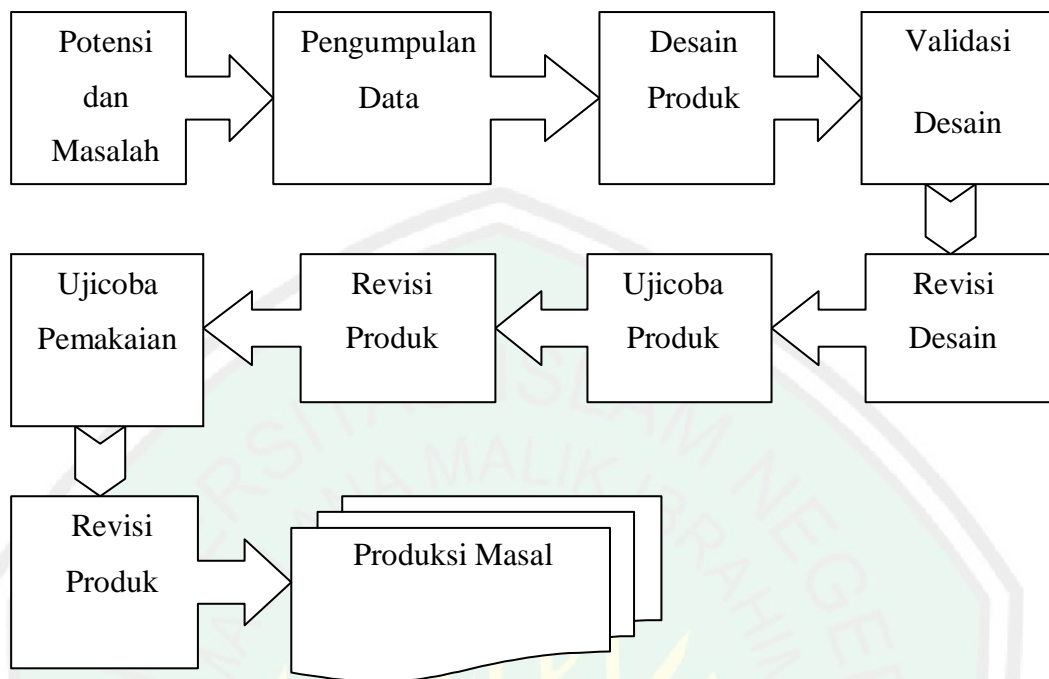
⁴ Nusa Putra. *Research & Development*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 133

Indonesia kelas II adalah model prosedural. Model pengembangan media oleh Sugiyono . Langkah-langkah pengembangan yang dimaksud terdiri dari delapan tahap yaitu :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Informasi
3. Desain Media
4. Validasi Media pembelajaran dan uji coba kelompok kecil
5. Revisi Media pembelajaran I
6. Uji Coba langsung Media pembelajaran
7. Revisi Media pembelajaran II
8. Penyempurnaan Media.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah ditunjukkan pada gambar berikut :⁵

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 298



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)

1. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan modul pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Mengkaji potensi siswa dalam membangun konsep sendiri dan masalah dilapangan yaitu kegiatan belajar mengajar matapelajaran Bahasa Indonesia cenderung pasif, kemampuan tiap-tiap siswa kurang mendapat perhatian dari guru. Guru hanya mengandalkan media gambar dan buku pegangan saja.

Media Audiovisual dapat mengatasi permasalahan-permasalahan kegiatan belajar mengajar matapelajaran Bahasa Indonesia di SDI

Lukman Hakim Pakisaji-Malang tersebut sebab dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa mampu termotivasi dan menyukai pelajaran tersebut. Siswa menunjukkan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif secara mandiri. Siswa mampu belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing dan siswa tetap dapat membangun pengetahuannya sendiri.

b. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi bertujuan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran audiovisual yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah di SDI Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

c. Desain Produk

Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari pengembangan media pembelajaran yang meliputi semua komponen. Komponen ini meliputi:

- 1) Mengumpulkan data yang terkait dengan pelaksanaan pengembangan berupa media pembelajaran audio visual meliputi materi pelajaran, tujuan khusus pembelajaran, tugas-tugas. Tujuan pengembangan media pembelajaran diperoleh dari SK dan KD materi Berbicara.
- 2) Membuat rancangan media pembelajaran audio visual yang kontekstual dengan materi. Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan, peninjauan ulang dan persetujuan terhadap

berbagai komponen atau isi yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar tersebut.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan suatu produk layak atau tidak untuk digunakan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan media. Validator dalam pengembangan media ini adalah ahli media (dosen), guru dan siswa.

a. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi isi dan desain produk. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui tidaknya media ajar yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subyek Validasi

Subyek validasi atau validator media pembelajaran Audio Visual terdiri dari 1 dosen Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (PGMI), 1 orang staf ahli desain di bagian Pusat Komputer dan seorang guru pengampu matapelajaran Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut :

- 1) Dosen validasi isi media pembelajaran audio visual
 - Dosen PGMI yang berkompeten dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia.
 - Memahami tentang materi Bahasa Indonesia SD / MI.
 - Mengetahui kurikulum Bahasa Indonesia SD / MI.
 - Telah merancang pengembangan media dan sumber ajar.
- 2) Ahli validasi desain media pembelajaran audio visual
 - Ahli desain yang berkompeten di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
 - Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang CD pembelajaran.
 - Telah merancang desain CD pembelajaran dan sejenisnya.
- 3) Guru
 - Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar Bahasa Indonesia selama 5 tahun.
 - Memahami materi Bahasa Indonesia SD / MI.
 - Memahami kurikulum Bahasa Indonesia SD / MI.

e. Revisi Desain

Setelah validasi desain, hal yang harus dilakukan adalah melakukan revisi terhadap produk supaya kelemahan-kelemahan yang ada dapat berkurang.

f. Ujicoba Produk

Kegiatan ini bertujuan untuk mencobakan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual kepada siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebagai pedoman dalam menentukan sesuai atau belum sesuai produk yang dibuat terhadap siswa.

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di ujicoba, setelah di validasi dan di revisi. Ujicoba tahap awal dilakukan dengan menggunakan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*)⁶. Model eksperimen ini dapat digambarkan berikut ini,

Tabel. 3.1. Desain Eksperimen (*Before-After*)

Kelompok	Tes Sebelum Perlakuan	Perlakuan	Tes Sesudah Perlakuan
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

⁶ Sugiono,op.cit. hlm.303

Keterangan:

O_1 = Nilai sebelum perlakuan

O_2 = Nilai sesudah perlakuan

X = Perlakuan

g. Penyempurnaan Media

Penyempurnaan media pembelajaran audiovisual dilakukan sebagai upaya untuk merevisi media yang telah diuji coba kepada siswa jika masih terdapat kelemahan-kelemahannya.

2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alami), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berpartisipatif (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.⁷

Kegiatan pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini berupa : a) Wawancara dengan Kepala Sekolah SDI Lukman Hakim dan guru kelas II sekaligus sebagai guru Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim, b) Pengamatan/observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

⁷ Ibid. hlm. 309.

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa angka, atau data kualitatif yang diangkakan. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar siswa. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket adalah penilaian dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan responden. Untuk data kuantitatif yang dikumpulkan melalui tes adalah hasil tes siswa sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) menggunakan media pembelajaran audiovisual dengan pengembangan berdasarkan materi berbicara.

3. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini meliputi :

- a. Ahli media pembelajaran yaitu dosen yang memiliki keahlian tentang media pembelajaran baik dalam media instruksional maupun non instruksional.
- b. Ahli materi yaitu guru kelas II matapelajaran Bahasa Indonesia yang menguasai materi yang berkaitan dengan materi berbicara.
- c. Siswa-siswi kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim yang berjumlah 26 siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa

pedoman wawancara, angket, dan tes. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁸

Pada penelitian pengembangan ini, wawancara dilaksanakan dengan kepala sekolah dan guru kelas II SDI Lukman Hakim. Wawancara dilakukan secara personal, dengan mempersiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu. Pedoman wawancara berisi pokok bahasan yang akan ditanyakan seputar media pembelajaran dan cara mengajar Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim.

b. Angket

Angket berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi ataupun tanggapan dari ahli pembelajaran, ahli materi dan siswa. Isi angket berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan komponen isi maupun keadaan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan. Informasi atau tanggapan yang

⁸ *Ibid.*, hlm. 317.

diperoleh tersebut, nantinya akan dijadikan bahan revisi terhadap media pembelajaran.

Angket dalam penelitian ini berisi tentang segala hal yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti: kesesuaian materi dengan kurikulum, pengembangan dalam media pembelajaran, keefisienan dan keefektifan media pembelajaran. Angket akan diberikan kepada ahli media sebagai validitas dan diberikan kepada siswa sebagai pengguna produk. Angket yang diperuntukkan kepada siswa sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli.

c. Tes

Tes berisi pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui keefektifan ataupun kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan materi Berbicara untuk siswa kelas II SDI Lukman Hakim. Tes yang digunakan adalah *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Soal-soal yang akan diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan validitas oleh ahli yang mana dalam hal ini adalah dosen pembimbing.

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.⁹ Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 211.

yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.¹⁰

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan sebagai mana terurai di atas.

- a. Data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan yang ditujukan kepada ahli isi, siswa dan kelompok siswa subyek penelitian, dideskripsikan dengan menggunakan tektik deskriptif persentase. Sementara hasil uji coba produk selanjutnya diinterpretasikan, kemudian dijelaskan secara kualitatif.
- b. Sedangkan analisis data untuk kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut :¹¹

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden

X_i = Nilai ideal dalam satu item

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 211-212.

¹¹ Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.95

100 = Bilangan konstan

Hasil analisis data mengenai informasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilakukan pada siswa kelas II SDI Lukman Hakim dipergunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara pada siswa kelas II. Sedangkan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli dipergunakan sebagai bahan untuk merevisi produk pengembangan.

Tabel 3.2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran¹²

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak revisi total

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar di sekolah.¹³

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post-test. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan

¹² Ibid. 135

¹³ Ibid. .

perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

7. Teknik Analisis Data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas II sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:¹⁴

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

t = t hitung

Md = rata-rata dari gain antara *post tes* dan *pre tes*

d = gain (selisih) skor *post tes* terhadap *pre tes* setiap subjek

n = jumlah subjek

¹⁴ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Langkah Pengadaan Media Pembelajaran Audio Visual pada materi Berbicara

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah atau analisis kebutuhan merupakan langkah yang dilakukan oleh pengembang untuk mengetahui problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDI Lukman Hakim. Tahap ini merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran pada materi berbicara, yang mana didalamnya mencakup beberapa kegiatan diantaranya wawancara dan observasi di SDI Lukman Hakim Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang.

Media yang tersedia masih belum dapat menunjang maupun mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung yakni pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya. Permasalahan yang terjadi yakni meliputi; belum adanya media yang mampu mencakup karakteristik materi, belum adanya media pembelajaran berupa audio maupun audio visual yang berhubungan dengan materi berbicara.

Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pengembang dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia, maka

pengembang berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media audio visual sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan juga sebagai literatur media pembelajaran Bahasa Indonesia, guna mewujudkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih variatif.

2. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan oleh pengembang, maka diperoleh beberapa informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan yakni berupa media visual. Media visual yang digunakan guru adalah media gambar dan jarang sekali menggunakan benda konkret.

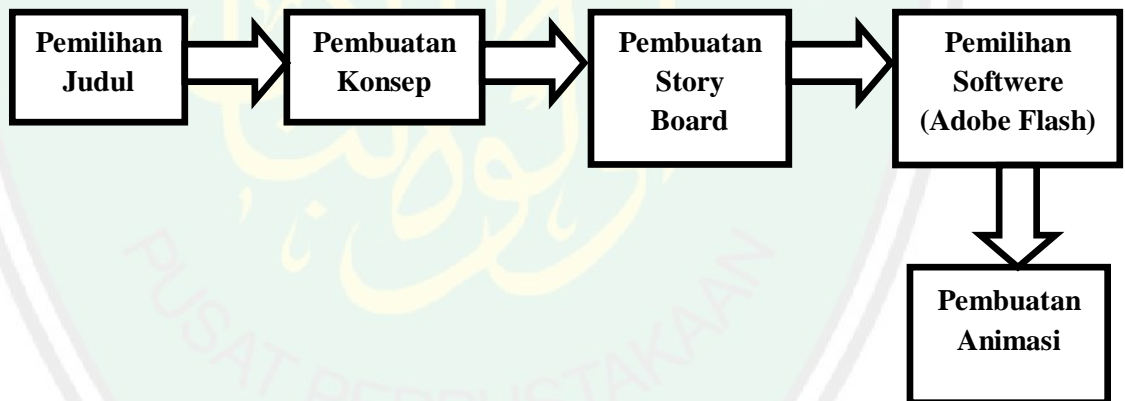
Selain melakukan observasi, pengembang juga melakukan wawancara dengan guru studi Bahasa Indonesia SDI Lukman Hakim Pakisaji Kab Malang, yakni dengan Ibu Catri Maulidiyah, A.Ma. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu instrumen pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan ini, sehingga dari hasil wawancara dengan Ibu Catri Maulidiyah diperoleh beberapa informasi SDI Lukman Hakim Pakisaji Kab Malang diantaranya, diketahui bahwa meskipun menggunakan media, terkadang peserta didik tetap tidak memusatkan perhatian pada guru dan belum memahami materi. Buku yang telah digunakan yakni buku teks yang ditulis oleh Tim Bina Karya Guru dari

penerbit Erlangga sebagai buku utama pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

3. Desain Media

Setelah mengetahui kebutuhan lapangan dari data yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap pertama yang dilakukan pengembang dalam perancangan media yaitu sebagai berikut:

Gambar 4.1 Perancangan Media



a. Pemilihan Judul

Pemilihan judul merupakan tahap yang dilakukan oleh pengembang setelah melakukan proses merumuskan masalah yang terjadi didalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Pembuatan Konsep

Pembuatan konsep ini dilakukan setelah proses pemilihan judul skripsi dilakukan. Dalam pembuatan konsep ini, juga diperlukan sebuah gagasan yang mana dengan adanya ide yang ada dapat melahirkan sebuah konsep baru yang nantinya dapat menghasilkan sebuah draft produk yang bertujuan untuk membantu mengatasi masalah yang timbul dari sebuah analisis kebutuhan yang dilakukan di SDI Lukman Hakim.

c. Pembuatan Story Board

Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung.¹ Sedangkan menurut definisi saya adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan dari cerita nantinya. Storyboard merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar. Storyboard secara harfiah berarti dasar cerita, storyboard adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa storyboard adalah skenario film tersebut.

d. Pemilihan Software

¹ *Storyboard* (<http://www.marosjhe.wordpress.com>, diakses pada tanggal 31 Juli 2014)

Software (perangkat lunak) adalah kumpulan perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Tanpa adanya software, komputer hanyalah sebuah mesin kosong yang tidak akan berarti apa-apa. Komputer tidak mengerti bahasa manusia dan hanya mengerti bahasa mesin yang dihasilkan dari perangkat lunak. Sekalipun tidak berwujud fisik, keberadaan software sangat penting. Software dibuat untuk menjalankan hardware komputer agar dapat berjalan sesuai fungsi yang diinginkan.² Jadi menurut saya software merupakan perangkat lunak yang tidak dapat disentuh maupun dilihat wujud fisiknya.

e. Pembuatan Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak

² *Media Pengetahuan Teknologi Informasi* (<http://www.termasmedia.com>, diakses 31 Juli 2014)

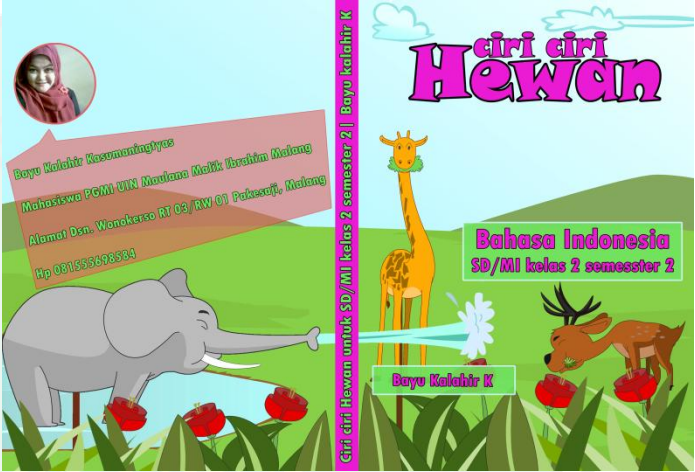
berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.³

B. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan penelitian ini adalah berupa Media Pembelajaran Audio Visual Bahasa Indonesia kelas II Materi Berbicara. Media Audio Visual ini disusun menjadi empat bagian, yaitu bagian pertama adalah bagian pendahuluan, bagian kedua pembahasan tentang ciri-ciri hewan, bagian ketiga evaluasi dan keempat penutup. Masing-masing bagian akan dijelaskan sebagai berikut :

³ Muh. Najmul Falakh. S.Pd., *Animasi Flash* (<http://www.falakh.wordpress.com> diakses 31 Juli 2014)

Tabel 4.1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual



No.	Slide	Gambar / Animasi	Dubbing (isi suara)
1.	Cover Kemasan CD	 <p>The image shows the cover of a CD titled "Ciri-ciri Hewan" (Animal Characteristics). The cover art depicts a savanna landscape with a giraffe, an elephant, and a deer. Text on the cover includes the title "Ciri-ciri Hewan", the author "Bayu Kalahir K", and the subject "Bahasa Indonesia SD/MI kelas 2 semester 2". There is also a small portrait of the author in the top left corner.</p>	-



<p>2.</p>	<p>Cover CD</p>		<p>-</p>
<p>3.</p>	<p>Pembukaan</p>		<p>Judul dan identitas pembuat</p>

4. Opening







“ Hai adik-adik ... bagaimana kabarnya? Baik-baik bukan? Sebelumnya pernahkah kamu pergi ke kebun binatang? Yaa... banyak sekali macam-macam hewan disana, bentuknyapun berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa kita lihat dari ciri-ciri yang ada pada hewan tersebut. Agar kamu lebih memahaminya, yuk kita jalan-jalan ke kebun binatang. “

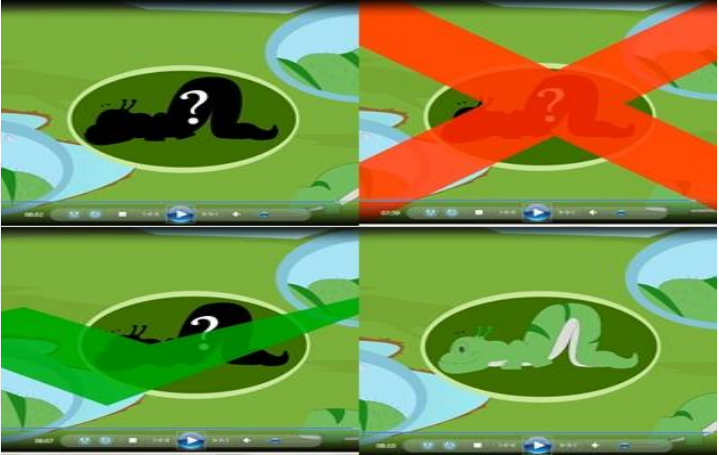
5.	Isi materi		<p>“woow ada gajah. Besar sekali gajahnya... mari kita lihat ciri-ciri gajah”</p> <p>“gajah... gajah mempunyai tubuh yang sangat besar, gajah berkaki empat, telinganya lebar sekali, hidungnya panjang, gajah juga mempunyai ekor”</p>
6.			<p>“Jerapah... jerapah berkaki empat, lehernya panjang, jerapah juga mempunyai ekor, makanan kesukaannya rumput”</p>

7.			<p>“Kijang ... Kijang memiliki empat kaki, kijang juga mempunyai tanduk di kepalanya, makanan kesukaannya yaitu rumput.”</p>
8.			<p>“Unta ... badan unta tinggi dan besar, unta memiliki empat kaki. Unta memiliki ciri yang khas yaitu pada punggung unta terdapat punuk unta. Makanan kesukaannya yaitu rumput.”</p>

			gigi yang sangat tajam. Buaya bisa hidup di darat maupun di air. Makanan kesukaannya daging.”
12.			“ Singa... singa mempunyai badan yang besar, singa mempunyai rambut tebal di kepalanya, singa berkaki empat. Makanan kesukaannya adalah daging.”
13.			“ Elang... elang mempunyai tubuh yang kuat dan dua sayap yang kokoh. Paruhnya kuat dan tajam, elang mempunyai dua kaki dan cakarannya sangat kuat untuk mencengkeram mangsa. Makanan kesukaannya adalah daging. “

14.			<p>Ular... badan ular berbentuk bulat memanjang. Jalannya merayap karena tidak mempunyai kaki. Lidahnya mengeluarkan bisa yang bisa meracuni tubuh manusia. Makanan kesukaannya yaitu daging.”</p>
15.			<p>“Kelinci... badan kelinci kecil dan berbulu halus, telinganya panjang, kelinci berkaki empat, jalannya meloncat-loncat, kelinci juga mempunyai ekor. Kelinci mempunyai gigi yang panjang. Makanan kesukaannya adalah wortel.”</p>

16.			<p>“ Merak... merak badannya besar, merak mempunyai bulu-bulu indah di tubuhnya, merak berkaki dua, lehernya panjang. Makanan kesukaannya yaitu biji-bijian.”</p>
17.	Opening evaluasi		<p>“ Nah... bagaimana adik-adik? Tentu sudah paham bukan mengenai ciri-ciri hewan yang ada di kebun binatang tersebut?”</p> <p>“ Agar adik-adik lebih mengingat kembali bagaimana ciri-ciri hewan-hewan tadi, mari kita bermain tebak gambar mengena ciri-ciri</p>

			hewan.”
18.	Evaluasi		<p>“ badan hewan ini bulat memanjang. Badannya ditumbuhi bulu yang membuat gatal. Hewan ini memiliki bulu yang sangat banyak. Jalannya merayap. Makanan hewan ini adalah daun. Apakah nama hewan ini? ”</p> <p>“ Ular? Bukan “</p> <p>“ iya benar ulat “</p>



Hewan ini mempunyai dua sayap sehingga dapat terbang. Hewan ini memiliki dua kaki dan cakarinya sangat kuat. Hewan ini juga mempunyai paruh yang sangat kuat dan tajam. Makanan kesukaannya adalah daging. Apakah nama hewan ini?”

“burung beo? Bukan”

“Elang? Iya tepat sekali”

			<p>Hewan ini berkaki empat. Badannya besar sekali. Hewan ini mempunyai rambut yang tebal di kepalanya. Makanan kesukaannya yaitu daging. Apakah nama hewan ini?”</p> <p>“Macan? Bukan”</p> <p>Singa? Benar tidak ya... yaa tepat sekali, hewan itu adalah singa.”</p>
--	--	--	---

			Selamat mengerjakan ya adik-adik, sampai jumpa di lain kesempatan. Bye.. bye... “
--	--	--	---



C. Kelayakan Media

Setelah rancangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa Media Audio Visual selesai dibuat, maka dilakukan uji ahli yang dilakukan oleh validator, validator meliputi ahli media, ahli materi dan guru matapelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2014 sampai tanggal 18 Juli 2014. Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu dosen Bahasa Indonesia yakni Dr. Hasan Busri, M.Pd sebagai ahli materi Bahasa Indonesia, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu staf Pusat Komputer UIN Maulana Malik Ibrahim yakni Mukhlis Fuadi, S.Kom sebagai ahli media, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas II SDI Lukman Hakim yakni Catri Maulidiyah, A.Ma sebagai ahli materi pembelajaran MI/SD, tahap keempat diperoleh dari hasil ujicoba kelompok (*pretest posttest*) yang dilaksanakan oleh semua siswa kelas II yang berjumlah 31 siswa, dan uji coba lapangan dilaksanakan oleh seluruh siswa kelas II sebagai responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.

1. Hasil Validasi Ahli, Uji Coba Lapangan dan Hasil Uji Coba Produk

a. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada bapak Mukhlis Fuadi, S.Kom selaku ahli media pembelajaran yakni berupa media pembelajaran audio visual . Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.2

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada table 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	X	x_i	P
1	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media audio visual	5	5	100
2	Kesesuaian gambar pada cover media audio visual	5	5	100
3	Kesesuaian pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam media audio visual	4	5	80
4	Kemenarikan visualisasi pada media audio visual	4	5	80
5	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media audio visual	4	5	80
6	Kemenarikan tampilan isi materi pada media audio visual	4	5	80

7	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4	5	80
8	Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu	4	5	80
9	Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga	4	5	80
10	Kemudahan memahami uraian materi pada setiap sub bahasan	4	5	80
Jumlah		42	50	840
84,00%				

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang dipaparkan dalam table 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Media terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Saran	Hasil revisi
1.	Pembuka (Introduction)	<ul style="list-style-type: none"> - Cantumkan judul “Ciri-Ciri Hewan” berupa tekt (tidak hanya audio) - Cantumkan nama pembuat (creator) 	Pada pembuka sudah di cantumkan judul yang berupa teks dan nama pembuat.
2.	Bagian akhir	Tersisa ± 15 detik	Pada bagian akhir black

		tanpa gambar (black screen) sebaiknya itu di potong saja.	screen sudah di potong
--	--	--	------------------------

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli desain.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.2 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu Bapak Mukhlis Fuadi,S.Kom sebagai ahli media.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 10 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 2 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, dan 8 aspek penilaian dikategorikan valid yang bernilai 80%.

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari ahli media dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan berupa media audio visual.

b. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada bapak Dr. Hasan Busri, M.Pd selaku ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni berupa media pembelajaran audio visual. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi Bahasa Indonesia terhadap produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II materi berbicara diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.4

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	X	x_i	P
1.	Kesesuaian materi yang disajikan pada materi audio visual	4	5	80
2.	Kemudahan memahami materi melalui media audio visual	4	5	80
3.	Kemenarikan/kesesuaian media audio visual dengan konsep materi	4	5	80
4.	Bahasa yang digunakan pada media audio visual	4	5	80
5.	Kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media audio visual	5	5	100
6.	Penanaman konsep pada media audio visual	4	5	80
7.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media audio visual	4	5	80
8.	Kesesuaian komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berbicara	5	5	100
9.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan dalam penjabaran	5	5	100
10	Keluasan dan kedalaman isi media audio visual	4	5	80
11	Keruntutan penyajian materi	5	5	100
12	Kejelasan materi dalam media audio visual	5	5	100
13	Ketepatan penggunaan gambar	4	5	80
14	Kesesuaian bentuk evaluasi pada media audio visual	3	5	60
15	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	5	100

Jumlah	65	75	1300
86,66%			

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi Bahasa Indonesia yang berkenaan dengan media pembelajaran yang dipaparkan dalam tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Saran	Hasil revisi
1.	Warna	Perlu mempertimbangkan pemilihan kejiwaan anak secara psikologi warna. Secara psikologi untuk tingkatan ini warna cerah	Warna sudah disesuaikan
2.	Global kata pada gambar	Disertai kata, perlu disertai kata yang mendukung pada gambar.	Sudah disertai kata pada setiap gambar
3.	Tampilan lain	Sudah layak	

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.4 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu bapak Dr. Hasan Busri, M.Pd sebagai ahli materi.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$P = 86,66\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 15 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 6 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, 8 aspek penilaian

dikategorikan valid yang bernilai 80%, dan 1 aspek penilaian dikategorikan kurang valid yang bernilai 60%.

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian 86,66% berada pada kualifikasi layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari ahli media dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan berupa media audio visual.

c. Validasi Guru Matapelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ibu Catri Maulidiyah, A.Ma selaku guru matapelajaran Bahasa Indonesia di SDI Lukman Hakim. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi Bahasa Indonesia terhadap produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II materi berbicara diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.6

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	X	x_i	P
1.	Apakah media pembelajaran ini memudahkan anda dalam kegiatan belajar mengajar matapelajaran Bahasa	4	5	80

	Indonesia?			
2.	Apakah alat media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi berbicara?	4	5	80
3.	Bagaimana kejelasan paparan materi media pembelajaran?	5	5	100
4.	Apakah ruang lingkup materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran?	4	5	80
5.	Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?	4	5	80
6.	Apakah media pembelajaran ini tepat digunakan?	4	5	80
7.	Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?	5	5	100
8.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	4	5	80
9.	Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media pembelajaran?	5	5	100
10	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi?	5	5	100
11	Bagaimana kejelasan evaluasi dalam media pembelajaran?	4	5	80
12	Apakah evaluasi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?	4	5	80
13	Apakah dengan menggunakan media	4	5	80

	pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?			
14	Apakah media pembelajaran ini membantu anda dalam menyampaikan materi?	4	5	80
15	Apakah media ini dapat dipahami uraian materinya?	5	5	100
Jumlah		65	75	1300
86,66%				

4) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi Bahasa Indonesia yang berkenaan dengan media pembelajaran yang dipaparkan dalam tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Guru Matapelajaran terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Komentar dan Saran	Hasil revisi
1.	Secara Global	Menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi berbicara pada matapelajaran Bahasa Indonesia sangat baik dan	Sudah disertai lagu

		<p>menarik sehingga dapat memusatkan perhatian anak, menambah kosakata dan anak dapat belajar merangkai kalimat sederhana. Supaya lebih menarik diberi lagu sehingga lebih meningkatkan semangat belajar siswa.</p>	
--	--	---	--

5) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.6 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu ibu Catri Maulidiyah,A.Ma sebagai guru matapelajaran.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$P = 86,66\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 15 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 5 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, 10 aspek penilaian dikategorikan valid yang bernilai 80%.

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian 86,66% berada pada kualifikasi layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari ahli media dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan berupa media audio visual.

d. Ujicoba Lapangan

a) Penyajian data

Ujicoba lapangan ini diwakili dengan seluruh siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ujicoba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Mata pelajaran Bahasa Indonesia

No	Aspek Penilaian	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28	$\sum x$	$\sum x_1$	Persen (%)	Kriteria Kevadian	Keterangan
1	Apakah kamu merasa mudah mudah dalam memahami materi pada media ini?	4, 4, 2, 5, 5, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 5, 4, 5, 5,5, 5	129	140	92,14	Sangat layak	Tidak perlu revisi
2	Apakah tampilan visualisasi pada media ini menarik?	4, 3, 5, 3, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	132	140	94,28	Sangat layak	Tidak perlu revisi
3	Bagaimana komposisi warna pada pada media ini?	5, 4, 5, 3, 5, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 3, 3, 3, 5, 4, 5, 5, 5,5	125	140	89,28	Layak	Tidak perlu revisi

4	Apakah suara yang terdapat dalam media ini menarik?	4, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 4, 5, 5, 4, 3, 5, 4, 4, 5, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 4	123	140	87,85	Layak	Tidak perlu revisi
5	Apakah suara dalam media ini jelas?	4, 5, 5, 3, 5, 5, 3, 3, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5	130	140	92,85	Sangat layak	Tidak perlu revisi
6	Apakah tulisan dalam media ini jelas?	5, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 3, 5, 5, 5, 4, 5, 5	131	140	93,57	Sangat layak	Tidak perlu revisi
7	Apakah tampilan materi menarik?	4, 4, 5, 3, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 3, 5	128	140	91,42	Sangat layak	Tidak perlu revisi
8	Apakah tampilan cover menarik?	5, 4, 5, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 5, 3, 5, 5, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 4, 5, 4, 5, 5, 4, 5	126	140	90	Sangat layak	Tidak perlu revisi
9	Apakah tampilan materi menarik?	5, 5, 5, 3, 5, 4, 4, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 4, 5	129	140	92,14	Sangat layak	Tidak perlu revisi

10	Apakah tampilan evaluasi menarik?	3, 4, 5, 4, 4, 5, 3, 3, 5, 5, 4, 5, 4, 4, 5, 4, 4, 5, 4, 5, 3, 5, 4, 5, 5, 4, 5, 4	115	140	82,14	Layak	Tidak perlu revisi
11.	Apakah media pembelajaran ini mudah digunakan?	4, 4, 4, 3, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 2, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 5	128	140	91,42	Sangat layak	Tidak perlu revisi
12.	Apakah kamu termotivasi untuk belajar dengan lebih baik ketika menggunakan media ini?	4, 4, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 3, 5, 4, 4, 4, 4, 5, 3, 4, 5, 4, 5, 3, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5	119	140	85	Layak	Tidak perlu revisi
13.	Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan media pembelajaran ini?	4, 5, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 5, 4, 5, 2, 5, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 4, 5, 4, 4, 4	117	140	83,57	Layak	Tidak perlu revisi
14.	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu menggunakan media ini?	5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 4, 4, 4, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5	127	140	90,71	Sangat layak	Tidak perlu revisi
15.	Apakah kamu merasa senang ketika menggunakan media ini?	3, 4, 5, 5, 5, 5, 2, 4, 5, 5, 4, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4	127	140	90,71	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Jumlah	1886	2100	1347,08	-	-
---------------	-------------	-------------	----------------	----------	----------



Keterangan:

**Tabel 4.9 Responden Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran
Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia**

Responden	Nama Responden
1	Abi Rizky Ardiansyah
2	A. Dzulfikri Zainal M.
3	Akbar Fadilla Muslimin
4	Andini Putri Pratiwi
5	Aulia Nur Laili
6	Bintang Tegar Mahardika
7	Darin Farius Syakirah
8	Dicky Ahmad Setiawan
9	Duana Riva Sanjuliken
10	Dwi Nayla Rahmadani
11	Fiola Fitria Ningsih
12	Gilang Gumilang Ramadan
13	Intan Nur Rohimah
14	Jasmine Ula
15	Julita Sri Andini
16	Mei Dwi Ardita

17	M. Raihanul Islam
18	Naf'ul Fikriyah Yunus
19	Nia Dartiana
20	Nur Aisyah Tri Kusuma
21	Reza Bagus Wijaya
22	Resa Fauziah Saputra
23	Sa'diah Hasanah
24	Sania Rahma
25	Vava Ramadhania
26	Veri Maulana
27	Vina Zeni Genville
28	Zinedine Alza Fransiska

$\sum x$: jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan produk media pembelajaran yang telah diuji cobakan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia ini sangat menarik.
- 2) Media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia segera dibuat menjadi CD pembelajaran sehingga dapat dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berbicara pada khususnya.

b) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan tersajikan pada tabel 4.8, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1886}{2100} \times 100\% = 89,80 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 89,80 % berada pada kualifikasi baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

c) **Revisi Produk Pengembangan**

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 89,80% maka media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

2. Produksi Akhir

Setelah melalui beberapa ujicoba, baik itu validasi maupun uji coba pemakaian, maka media ini secara keseluruhan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah Produksi media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara dapat digunakan secara offline sehingga media ini bisa diaktifkan kapan saja.

3. Penyajian data pre-test dan post-test

Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas II pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas II

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Abi Rizky Ardiansyah	53	89
2	A. Dzulfikri Zainal M.	78	92
3	Akbar Fadilla Muslimin	57	78
4	Andini Putri Pratiwi	50	64
5	Aulia Nur Laili	50	71
6	Bintang Tegar Mahardika	75	86
7	Darin Farius Syakirah	64	92
8	Dicky Ahmad Setiawan	50	75
9	Duana Riva Sanjuliken	57	92
10	Dwi Nayla Rahmadani	64	89
11	Fiola Fitria Ningsih	57	86
12	Gilang Gumilang Ramadan	68	89
13	Intan Nur Rohimah	57	86
14	Jasmine Ula	50	92
15	Julita Sri Andini	57	86
16	Mei Dwi Ardita	64	89
17	M. Raihanul Islam	61	86
18	Naf'ul Fikriyah Yunus	68	89
19	Nia Dartiana	57	86
20	Nur Aisyah Tri Kusuma	75	82

21	Reza Bagus Wijaya	61	75
22	Resa Fauziah Saputra	50	75
23	Sa'diah Hasanah	50	75
24	Sania Rahma	64	89
25	Vava Ramadhania	64	86
26	Veri Maulana	64	78
27	Vina Zeni Genville	53	71
28	Zinedine Alza Fransiska	61	86
Jumlah		1679	2334
Rata-rata		59,96	83,36

Dari tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan kelas II dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 59,96 sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 83,36. Dengan melihat rerata *post-test* yang lebih besar yakni (83,36%) daripada nilai rerata *pre-test* (59,96%) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 23,4 % setelah belajar menggunakan produk media pembelajaran hasil pengembangan. Sehingga dari tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Audio Visual matapelajaran Bahasa Indonesia pada materi berbicara terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap matapelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDI Lukman Hakim.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia Materi Berbicara Siswa Kelas II SD/MI

Pengembangan media pembelajaran audio visual matapelajaran ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki spesifikasi pembelajaran melalui CD pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Prosedur pengembangan media pembelajaran di tempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

1. Identifikasi tujuan pengajaran, meliputi mengidentifikasi tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara.
2. Melakukan analisis instruksional, untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa, meliputi observasi tingkah laku awal/karakteristik siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.
4. Merumuskan tujuan kinerja, meliputi rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki siswa sesudah mengikuti program pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia.
5. Pengembangan tes acuan patokan, perumusan instrument tes penilaian. Instrument penilaian tersebut berupa *pre-test* dan *post-test*.
6. Pengembangan strategi pengajaran, kegiatan memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan siswa.
7. Pengembangan atau memilih pengajaran, hasil produk dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara yang berupa media audio visual berbentuk CD film animasi untuk siswa kelas II SD/MI.
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi, dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi bahan ajar yang telah dihasilkan.
9. Revisi pengajaran, kegiatan merevisi pembelajaran dari semua data hasil evaluasi.
10. Menulis perangkat, kegiatan memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Produk pengembangan bahan ajar ini telah dilakukan penilaian dengan ahli isi materi pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pengembangan bahan ajar, guru matapelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang sebagai pengguna produk pengembangan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara. Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya matapelajaran Bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu belum tersedianya media pembelajaran yang dikembangkan berupa film animasi, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran interaktif, disamping media pembelajaran yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia Materi Berbicara Siswa Kelas II SD/MI

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase¹

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
90 – 100	Sangat Layak	Tidak Revisi
75 - 89	Layak	Tidak Revisi
65 - 74	Cukup Layak	Sebagian Revisi
55 - 64	Kurang Layak	Revisi
0 – 54	Tidak Layak	Revisi

1. Analisis hasil validasi ahli isi materi pelajaran Bahasa Indonesia

Paparan data hasil validasi ahli isi materi terhadap media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

¹ Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.135

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada media audio visual diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai.
- b. Kemudahan memahami materi melalui media audio visual diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan materi yang disampaikan melalui media audio visual mudah dipahami.
- c. Kemenarikan/kesesuaian media audio visual diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan media audio visual menarik/sesuai.
- d. Bahasa yang digunakan pada media audio visual diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan tepat.
- e. Kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media audio visual diperoleh dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.
- f. Penanaman konsep pada media audio visual diperoleh dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan penanaman konsep yang digunakan tepat.
- g. Ketepatan tujuan pembelajaran pada media audio visual diperoleh dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan tujuan pembelajaran pada media audio visual tepat.

- h. Kesesuaian gambar dengan penjelasan dalam penjabaran diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan penggunaan gambar dengan penjelasan sangat sesuai.
- i. Kesesuaian komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berbicara diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan penggunaan komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berbicara sesuai.
- j. Keluasan dan kedalaman isi media audio visual diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan keluasan dan kedalaman isi materi tepat.
- k. Keruntutan penyajian materi diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan penyajian materi sangat runtut.
- l. Kejelasan materi dalam media audio visual diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media audio visual sangat jelas.
- m. Ketepatan penggunaan gambar diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gambar tepat.
- n. Kesesuaian bentuk evaluasi pada media audio visual diperoleh presentase 60%. Hal ini menunjukkan penggunaan evaluasi kurang tepat.
- o. Validitas/kesahihan isi secara keilmuan diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan penggunaan isi secara keilmuan sangat valid.

Dari penilain ahli isi materi ilmu pengetahuan alam dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{65}{75} \times 100\% \\
 &= 86,66\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi ilmu pengetahuan alam diperoleh persentase 86,66 %. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara adalah sebagai berikut:

- a. Kemenarikan pengemasan desain cover pada media audio visual diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain cover dalam media audio visual sangat menarik.
- b. Kesesuaian gambar pada cover media audio visual diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar pada cover sangat sesuai.

- c. Kesesuaian pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam media audio visual diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam media audio visual sesuai.
- d. Kemenarikan visualisasi pada media audio visual diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi pada media audio visual menarik.
- e. Kemenarikan ilustrasi gambar pada media audio visual diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi gambar menarik.
- f. Kemenarikan tampilan isi materi pada media audio visual diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan isi materi pada media audio visual menarik.
- g. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sesuai.
- h. Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu efisien.
- i. Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga efisien.

- j. Kemudahan memahami uraian materi pada setiap sub bahasan diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi pada setiap sub bahasan mudah dipahami.

Dari penilaian ahli desain pengembangan media pembelajaran dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{42}{50} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pengembangan diperoleh hasil prosentase 84%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Matapelajaran Bahasa Indonesia

Kelas II

Paparan data hasil validasi guru matapelajaran Bahasa Indonesia kelas II terhadap media pembelajaran audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran audio visual ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar matapelajaran Bahasa Indonesia diperoleh

penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual ini mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Ketepatan media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi berbicara diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Kejelasan paparan materi media pembelajaran diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa paparan materi media pembelajaran ini sangat jelas.
- d. Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup yang disajikan sesuai.
- e. Media pembelajaran audio visual dapat membuat siswa aktif dalam pelajaran diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual dapat membantu siswa aktif.
- f. Ketepatan penggunaan media pembelajaran diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tepat.

- g. Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi siswa dalam memahami materi diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bagi siswa sangat mudah dipahami.
- h. Kejelasan tujuan pembelajaran diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran jelas.
- i. Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media pembelajaran diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa paparan materi pada tiap unit dalam media sangat jelas.
- j. Tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dengan materi sangat sesuai.
- k. Kejelasan evaluasi dalam media pembelajaran diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam media pembelajaran jelas.
- l. Evaluasi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa.
- m. Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran audio visual ini dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

- n. Media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual membantu guru dalam menyampaikan materi.
- o. Pemahaman materi yang terdapat di dalam media pembelajaran diperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat di dalam media pembelajaran sangat mudah dipahami.

Dari penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II dapat dihitung persentase tingkat kevalidan dalam media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\% \\
 &= \frac{65}{75} \times 100\% \\
 &= 86,66\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh hasil persentase 86,66%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

C. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia Materi Berbicara Kelas II SD/MI

Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dapat dipersentasikan sebagaimana berikut:

- a. Apakah siswa merasa mudah memahami materi pada media pembelajaran diperoleh penilaian dengan presentase 92,14%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat mudah memahami materi pada media pembelajaran.
- b. Kemenarikan tampilan visualisasi pada media pembelajaran diperoleh penilaian dengan presentase 94,28%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visualisasi pada media pembelajaran sangat menarik.
- c. Komposisi warna pada media diperoleh penilaian dengan presentase 89,28%. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna pada media menarik.
- d. Suara yang terdapat dalam media diperoleh penilaian dengan presentase 87,85%. Hal ini menunjukkan bahwa suara yang terdapat dalam media menarik.
- e. Kejelasan suara dalam media diperoleh penilaian dengan presentase 92,85%. Hal ini menunjukkan bahwa suara yang terdapat dalam media sangat jelas.

- f. Kejelasan tulisan dalam media diperoleh penilaian dengan presentase 93,57%. Hal ini menunjukkan bahwa suara yang terdapat dalam media sangat jelas.
- g. Kemenarikan tampilan isi materi diperoleh penilaian dengan presentase 91,42%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan isi materi sangat menarik.
- h. Kemenarikan tampilan cover diperoleh penilaian dengan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan cover sangat menarik.
- i. Kemenarikan tampilan materi diperoleh penilaian dengan presentase 92,14%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan materi sangat menarik.
- j. Kemenarikan tampilan evaluasi diperoleh penilaian dengan presentase 82,14%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan evaluasi menarik.
- k. Kemudaham media saat digunakan diperoleh penilaian dengan presentase 91,42%. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan.
- l. Apakah siswa termotivasi untuk belajar dengan lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran diperoleh penilaian dengan presentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar.

- m. Keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran diperoleh penilaian dengan presentase 83,57%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam menggunakan media pembelajaran.
- n. Rasa ingin tahu siswa ketika menggunakan media diperoleh penilaian dengan presentase 90,71%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat ingin tahu.
- o. Apakah siswa merasa senang senang ketika menggunakan media diperoleh dengan presentase 90,7%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang.

Dari penilaian uji coba lapangan dapat persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{1886}{2100} \times 100\% \\
 &= 89,80\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan di peroleh hasil persentase 89,80%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas II SD/MI

sehingga media pembelajaran sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Matapelajaran Bahasa Indonesia Materi Berbicara Kelas II SD/MI

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas IV pada uji coba lapangan akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 5.2 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada
Pre-test dan *Post-test***

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Abi Rizky Ardiansyah	53	89
2	A. Dzulfikri Zainal M.	71	92
3	Akbar Fadilla Muslimin	57	82
4	Andini Putri Pratiwi	28	75
5	Aulia Nur Laili	50	82
6	Bintang Tegar Mahardika	68	86
7	Darin Farius Syakirah	64	92
8	Dicky Ahmad Setiawan	50	89
9	Duana Riva Sanjuliken	57	92
10	Dwi Nayla Rahmadani	64	89
11	Fiola Fitria Ningsih	57	86
12	Gilang Gumilang Ramadan	53	89
13	Intan Nur Rohimah	57	86
14	Jasmine Ula	50	92

15	Julita Sri Andini	57	86
16	Mei Dwi Ardita	64	89
17	M. Raihanul Islam	61	86
18	Naf'ul Fikriyah Yunus	68	89
19	Nia Dartiana	57	86
20	Nur Aisyah Tri Kusuma	50	82
21	Reza Bagus Wijaya	61	89
22	Resa Fauziah Saputra	50	86
23	Sa'diah Hasanah	36	75
24	Sania Rahma	43	89
25	Vava Ramadhania	53	86
26	Veri Maulana	50	82
27	Vina Zeni Genville	32	82
28	Zinedine Alza Fransiska	61	86
Jumlah		1522	2414
Rata-rata		54,36	86,21

data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Langkah 1. Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual.

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual.

Langkah 2. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik

$$H_a : \mu_a \neq \mu_b$$

$$H_o : \mu_a = \mu_b$$

Langkah 3. Menentukan normalitas sebaran data

Tabel 5.3 Hasil Normalitas Sebaran data

No.	Nama	Pre-test (x)	Post-test (y)	Gain (d) (y - x)	d ²
1	Abi Rizky Ardiansyah	53	89	36	1296
2	A. Dzulfikri Zainal M.	71	92	21	441
3	Akbar Fadilla Muslimin	57	82	25	625
4	Andini Putri Pratiwi	28	75	47	2209
5	Aulia Nur Laili	50	82	32	1024
6	Bintang Tegar Mahardika	68	86	18	324
7	Darin Farius Syakirah	64	92	28	784
8	Dicky Ahmad Setiawan	50	89	39	1521
9	Duana Riva Sanjuliken	57	92	35	1225
10	Dwi Nayla Rahmadani	64	89	25	625
11	Fiola Fitria Ningsih	57	86	29	841
12	Gilang Gumilang Ramadan	53	89	36	1296
13	Intan Nur Rohimah	57	86	29	841
14	Jasmine Ula	50	92	42	1764
15	Julita Sri Andini	57	86	29	841

16	Mei Dwi Ardita	64	89	25	625
17	M. Raihanul Islam	61	86	25	625
18	Naf'ul Fikriyah Yunus	68	89	21	441
19	Nia Dartiana	57	86	29	841
20	Nur Aisyah Tri Kusuma	50	82	32	1024
21	Reza Bagus Wijaya	61	89	28	784
22	Resa Fauziah Saputra	50	86	36	1296
23	Sa'diah Hasanah	36	75	39	1521
24	Sania Rahma	43	89	46	2116
25	Vava Ramadhania	53	86	33	1089
26	Veri Maulana	50	82	32	1024
27	Vina Zeni Genville	32	82	50	2500
28	Zinedine Alza Fransiska	61	86	25	625
Jumlah		1522	2414	892	30168
Rata-rata		54,36	86,21	31,86	1077,43

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{892}{28} = 31,86$$

Keterangan :

Md = rata-rata dari gain antara post tes dan pre tes

d = gain (selisih) skor post tes terhadap pre tes setiap subjek

n = jumlah subjek

Langkah 4. Menghitung tes rata-rata

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{31,86}{\sqrt{\frac{30168 - \frac{(892)^2}{28}}{28(28-1)}}$$

$$t = \frac{31,86}{\sqrt{\frac{30168 - \frac{795,66}{28}}{756}}}$$

$$t = \frac{31,86}{\sqrt{\frac{30168 - 28,42}{756}}}$$

$$t = \frac{31,86}{\sqrt{\frac{30,14}{756}}}$$

$$t = \frac{31,86}{\sqrt{39,87}}$$

$$t = \frac{31,86}{6,31} = 5,05$$

Jadi diperoleh $t_{hitung} = 5,05$

Langkah 5. Menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (db) = N-1

$$= 28-1 = 27$$
- Taraf signifikasi (α) = 0,05
- Maka $t_{tabel} = 1,701$
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikansi (H_0 ditolak dan H_a diterima)

Langkah 6. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

- Ternyata : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$
- Atau : $5,05 > 1,701$
- Maka : H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 7. Kesimpulan

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual. DITERIMA

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDI Lukman Hakim sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual. DITOLAK

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran media audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran untuk siswa kelas II SD/ MI. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicarapada matapelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran meliputi isi tampilan media pembelajaran.
 - a. Media pembelajaran audio visual terdiri dari empat bagian, yaitu bagian pertama adalah bagian pendahuluan (tampilan judul dan tampilan pembuka), bagian kedua pembahasan tentang materi, bagian ketiga evaluasi dan bagian keempat adalah penutup.
 - b. Tampilan media pembelajaran audio visual dibuat penuh gambar dan berwarna agar menarik bagi siswa.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan ahli isi materi sebesar 86,66% yang artinya media pembelajaran audio visual ini layak dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, hasil yang diperoleh sebesar 84% yang artinya media pembelajaran audio visual layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan penilaian guru matapelajaran Bahasa Indonesia, hasil yang diperoleh sebesar 86,66% yang berarti media pembelajaran audio visual layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan, hasil yang diperoleh sebesar 89,80% yang artinya media pembelajaran audio visual mendapat kualifikasi layak dan tidak perlu direvisi.

Media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar materi berbicara siswa kelas II di SDI Lukman Hakim Pakisaji Malang . Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu $59,96 < 83,36$. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t-test berpasangan didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,05 > 1,701$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tanggapan dari guru dan siswa tentang media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran yang dikembangkan sudah menarik dan sudah sesuai dengan karakteristik siswa serta sesuai dengan tujuan dari materi tersebut. Namun media pembelajaran audio visual agar diperbanyak lagi.

B. Saran

Media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas II. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD/MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan

dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran.

2. Guru yang menggunakan media pembelajaran audio visual matapelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan sebaiknya terlebih dahulu mencoba memahami teknik dan alur penggunaannya sebelum mengajar kemudian disajikan kepada siswa.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan matapelajaran Bahasa Indonesia yang ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

DAFTAR PUSTAKA

Daryantao. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.

Djamarah, Syaiful B. dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.

Aswanir dan M.Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Ciputat Pers.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo.

Subana dkk.2005.*Statistika Pendidikan*.Bandung:Pustaka Setia

Setyosari, P dan Effendi, M. 1990. *Pengajaran Modul*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas

<http://wikipedia.org/wiki/artikel/bahasa-indonesia/book-new.png>. diakses tanggal 30 Juni 2013, 16.29

<http://pasca.uns.ac.id/?p=275/fungsi-media-audiovisual-dalam-pembelajaran>. Diakses tanggal 30 Juni 2013, 10.13

<http://pustaka.ut.ac.id/wibsite/index.php?/media-audio-visual&catid=30:fkp&itemid=75>. Diakses tanggal 30 Juni 2013, 09.45

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.

<http://one.indoskripsi.com/ilmu-bahasa-dan-pembelajaran-bahasa-indonesia>. diakses 26 Juni 2013, 14.53.

Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara:Teori dan Pedoman Penerapannya*. Yogyakarta:CV.Aswaja Pressindo.

Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa: Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung:PT Refika Aditama, 2010.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Putra, Nusa. 2012. *Research & Development*. Jakarta:Rajawali Pers.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Lampiran V

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI BERBICARA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti sedang mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD/MI.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan dan keefektifan media yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir. Atas kerjasama dan segala bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Identitas Ahli

Nama : _____
Jabatan : _____
Instansi : _____
Pendidikan : _____
Bidang Keahlian : _____

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
PADA MATERI BERBICARA**

Petunjuk Pengisian :

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah media pembelajaran ini memudahkan anda dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

2. Apakah alat media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi berbicara?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

3. Bagaimana kejelasan paparan materi media pembelajaran ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

4. Apakah ruang lingkup materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

5. Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa siswa aktif dalam pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

6. Apakah media pembelajaran ini tepat digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	tepat	Sangat tepat

7. Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

8. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

9. Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

10. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	sesuai	Sangat sesuai

11. Bagaimana kejelasan evaluasi dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

12. Apakah evaluasi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

13. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?

1	2	3	4	5
Sangat tidak termotivasi	Kurang termotivasi	Cukup termotivasi	termotivasi	Sangat termotivasi

14. Apakah media pembelajaran ini membantu anda dalam menyampaikan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

Lampiran VI

ANGKET TANGGAPAN / PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA MATERI BERBICARA

Petunjuk Pengisian :

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada media ini ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak faham	Kurang faham	Cukup faham	faham	Sangat faham

2. Apakah tampilan visualisasi pada media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

3. Bagaimana komposisi warna pada media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

4. Apakah suara yang terdapat dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

5. Apakah suara dalam media ini jelas?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

6. Apakah tulisan dalam media ini jelas?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

7. Apakah tampilan isi materi menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

8. Apakah tampilan cover menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

9. Apakah tampilan materi menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

10. Apakah tampilan evaluasi menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

11. Apakah media pembelajaran ini mudah digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

12. Apakah kamu termotivasi untuk belajar dengan lebih baik ketika menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak termotivasi	Kurang termotivasi	Cukup termotivasi	termotivasi	Sangat termotivasi

13. Apakah kamu merasa terlibat dalam menggunakan media pembelajaran ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak terlibat	Kurang terlibat	Cukup terlibat	terlibat	Sangat terlibat

14. Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu ketika menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak ingin tahu	Kurang ingin tahu	Cukup ingin tahu	Ingin tahu	Sangat ingin tahu

15. Apakah kamu merasa senang ketika menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak senang	Kurang senang	Cukup senang	senang	Sangat senang

B. Mohon berikan komentar dan saran yang berkenaan dengan media pembelajaran ini!

.....

.....

.....

.....

SOAL PRE-TEST

(Soal pre-test di uji secara lisan)

A. Coba perhatikan gambar berikut ini!



B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Ada berapa hewan yang ada pada gambar di atas?

.....
.....

2. Sebutkan nama-nama hewan yang ada pada gambar tersebut!

.....
.....
.....

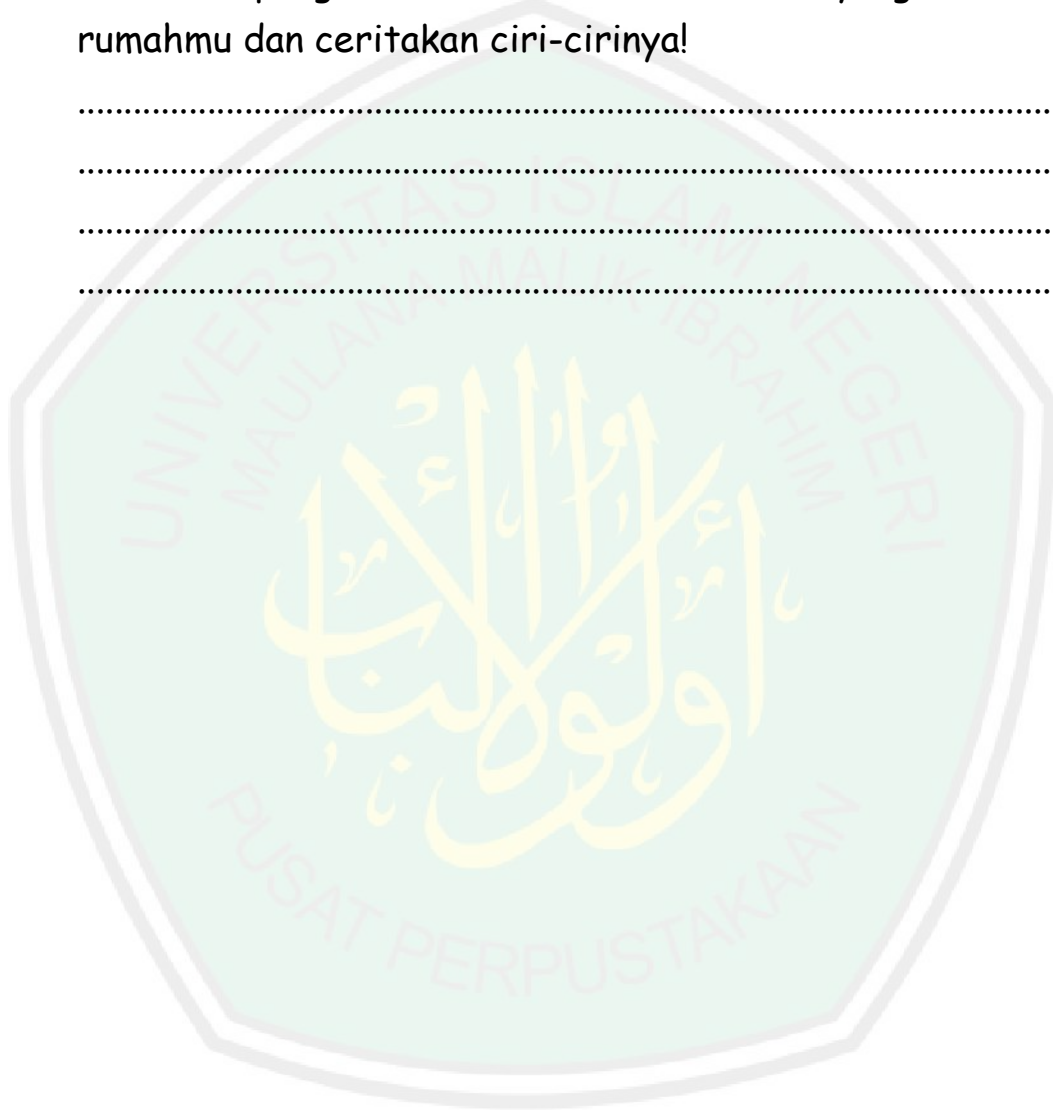
3. Sebutkan ciri-ciri hewan yang ada pada gambar!

4. Sebutkan hewan-hewan apa saja yang ada di sekitar rumahmu!

.....
.....

5. Ceritakan pengalamanmu memelihara hewan yang ada di rumahmu dan ceritakan ciri-cirinya!

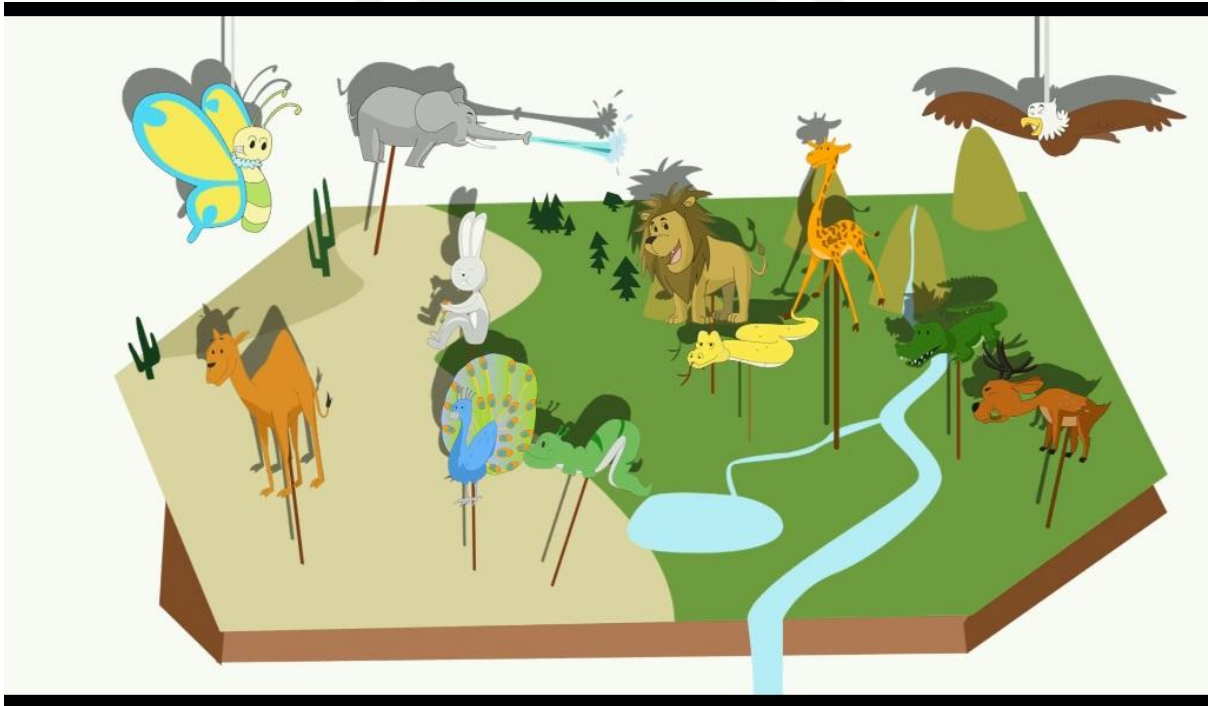
.....
.....
.....
.....



Lampiran VIII

SOAL POST-TEST
(soal post-test di uji secara lisan)

A. Coba perhatikan gambar berikut ini!



B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Ada berapa hewan yang ada di kebun binatang di atas?

.....
.....

2. Sebutkan nama-nama hewan yang ada pada kebun binatang tersebut!

.....
.....
.....

3. Ada berapa hewan berkaki empat? Dan sebutkan apa saja beserta ciri-cirinya!

4. Ada berapa hewan yang berkaki dua? Dan sebutkan nama hewan beserta ciri-cirinya!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Pernahkah kamu pergi ke kebun binatang?, jika pernah ceritakan pengalamanmu saat pergi ke kebun binatang dan ceritakan ciri-cirinya!

.....
.....
.....
.....



DOKUMENTASI

➤ Dokumentasi Pada Saat Pre-Test



➤ **Dokumentasi Pada Saat Post-Test**



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Bayu Kalahir Kasumaningtyas

Tempat Lahir : Malang

Tanggal Lahir : 13 Januari 1991

Alamat Rumah: Dsn. Wonokerso RT 03 RW 01

Pakisaji Malang

Nama Orangtua:

- Ayah : Suharto

- Ibu : Suparmi

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TKM Miftahul Huda Tahun 1995-1998
2. SDN Wonokerso 01 Tahun 1998-2003
3. SMPN 1 Kepanjen Tahun 2003-2006
4. SMAN 1 Gondanglegi Tahun 2006-2009
5. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010-2014

Lampiran III

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI BERBICARA

Kepada Yth. Bpk. Dr. Hasan Busri, M.Pd

Ahli Materi Media Audio Visual Bahasa Indonesia
di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti sedang mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD/MI.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan media audio visual yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir. Atas kerjasama dan segala bantuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Malang,

2014

Hormat saya,

IDENTITAS AHLI

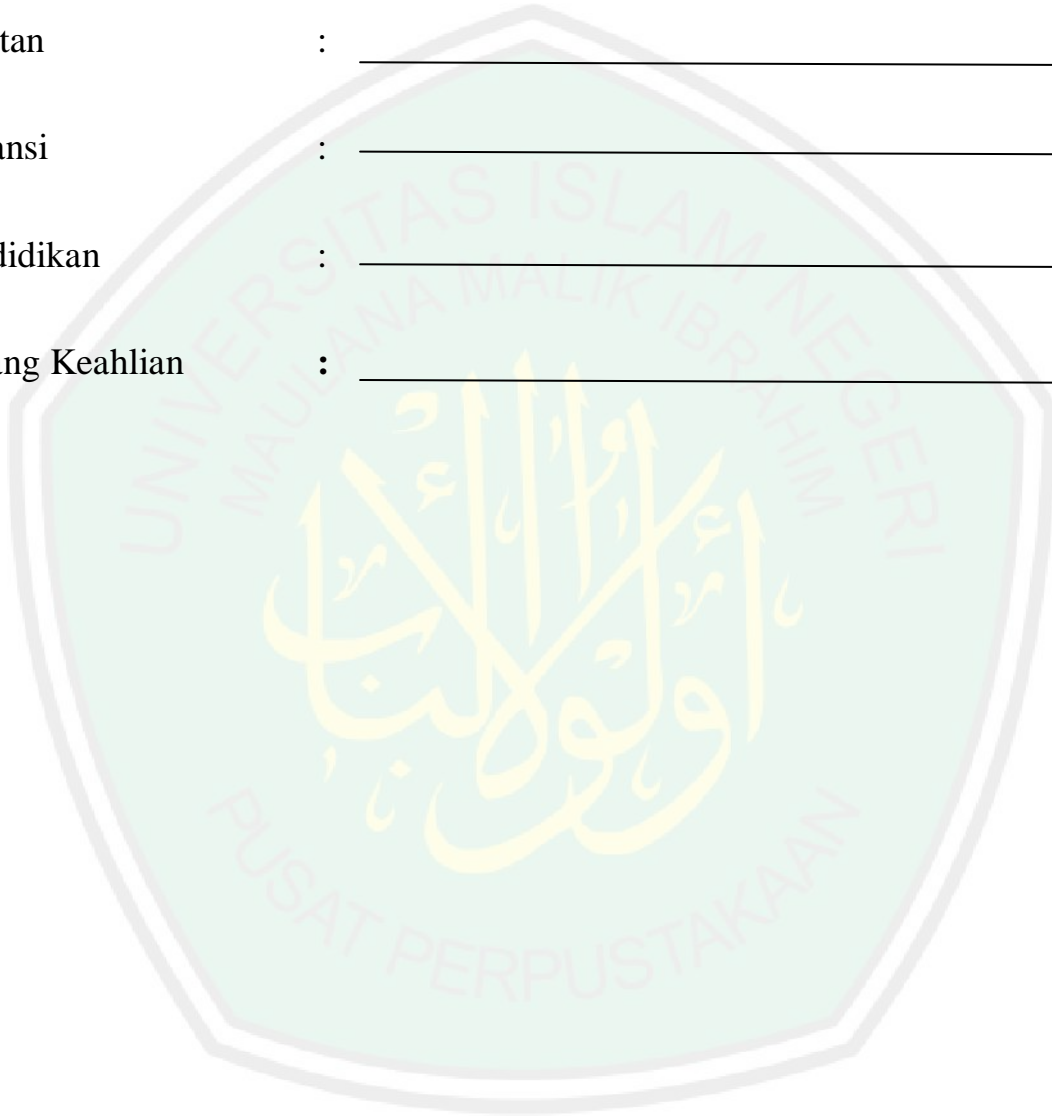
Nama : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

Pendidikan : _____

Bidang Keahlian : _____



ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
PADA MATERI BERBICARA

Petunjuk Pengisian :

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

A. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

No.	Indikator	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1.	Kesuaian materi yang disajikan pada media audio visual					
2.	Kemudahan memahami materi melalui media audio visual					
3.	Kemenarikan/kesesuaian Media audio visual dengan konsep materi					
4.	Bahasa yang digunakan pada media audio visual					

5.	Kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media audio visual					
6.	Penanaman konsep pada media audio visual					
7.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media audio visual					
8.	Kesesuaian komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berbicara					
9.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan dalam penjabaran					
10.	Keluasan dan kedalaman isi media audio visual					
11.	Keruntutan penyajian materi					
12.	Kejelasan materi dalam media audio visual					
13.	Ketepatan penggunaan gambar					
14.	Kesesuaian bentuk evaluasi pada media audio visual					

15.	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan					
-----	---	--	--	--	--	--

B. Mohon berikan komentar dan saran tentang kesuaian media simulator fungsi jantung terhadap peredaran darah ini!

No.	Slide/bagian	Komentar terhadap isi media	Saran

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan media audio visual ini!

.....

.....

.....

.....

.....

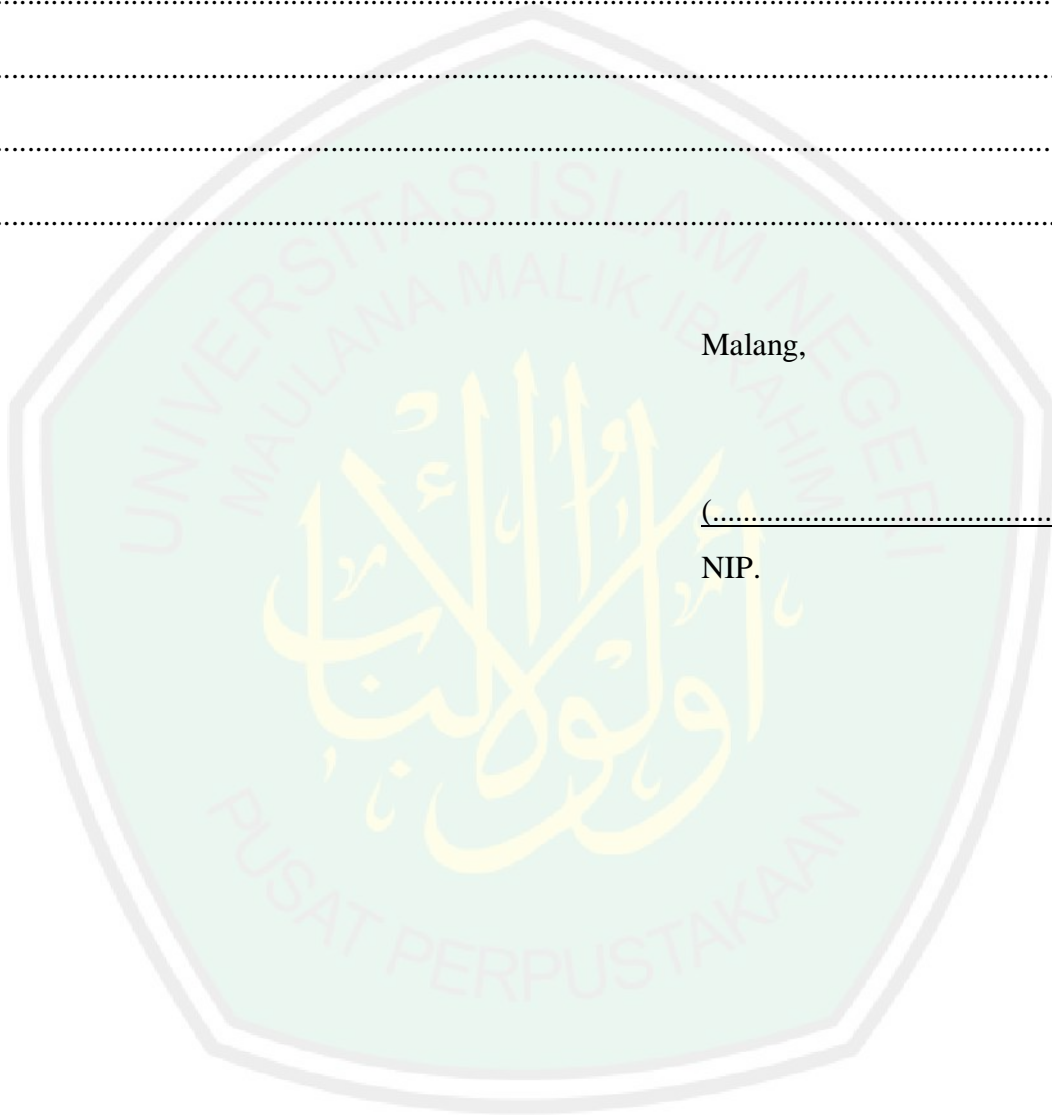
.....

Malang,

2014

(.....)

NIP.



Lampiran IV

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA MATERI BERBICARA

Kepada Yth. Bapak Mukhlis Fuadi, S.Kom
Ahli Media Audio Visual Bahasa Indonesia
di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti sedang mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD/MI.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan media audio visual yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir. Atas kerjasama dan segala bantuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Malang,

2014

Hormat saya,

IDENTITAS AHLI

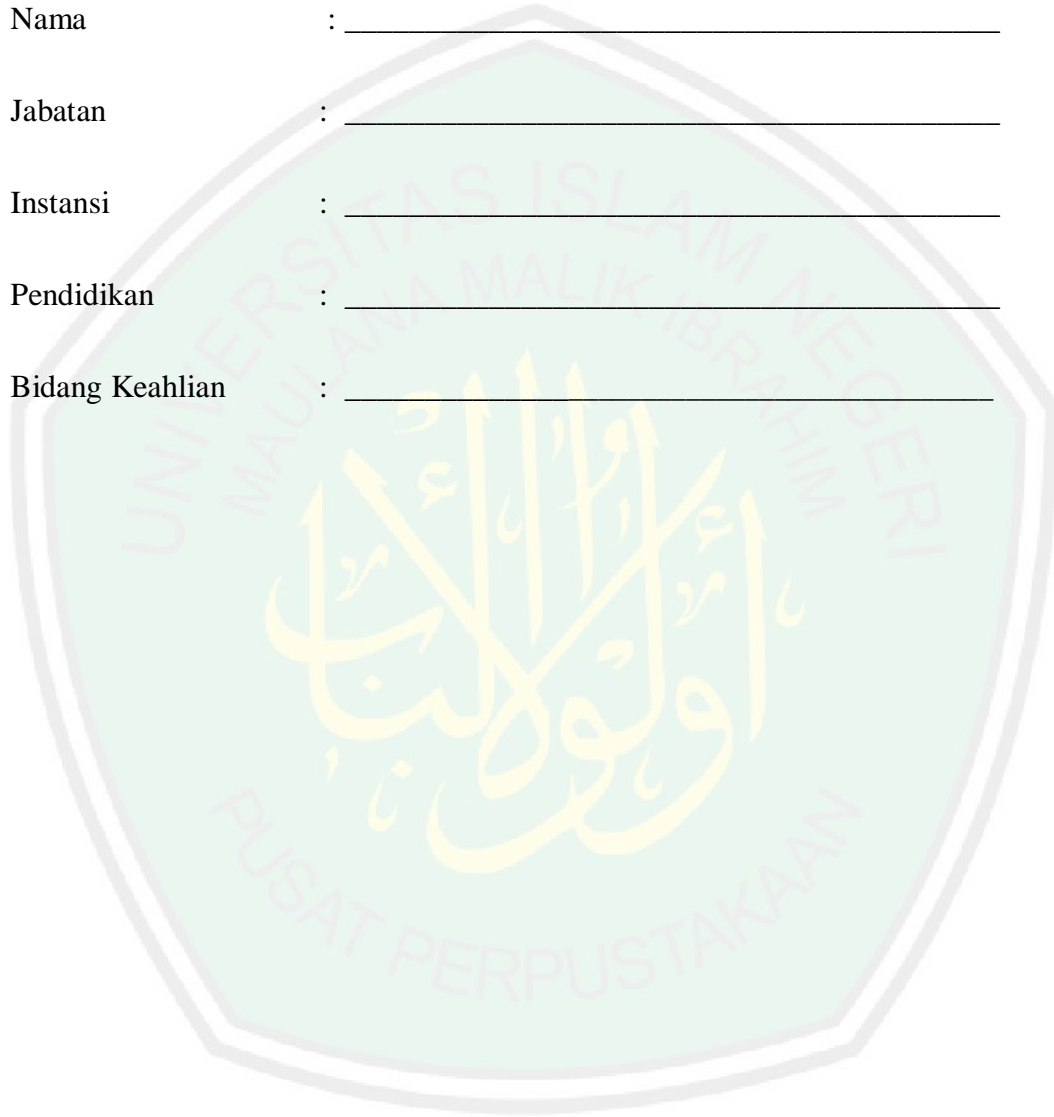
Nama : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

Pendidikan : _____

Bidang Keahlian : _____



**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
PADA MATERI BERBICARA**

Petunjuk Pengisian :

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

A. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

No.	Indikator	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada Media Audio Visual					
2.	Kesesuaian gambar pada cover Media Audio Visual					
3.	Kesesuaian pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam Media					

	Audio Visual					
4.	Kemenarikan visualisasi pada Media Audio Visual					
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada Media Audio Visual					
6.	Kemenarikan tampilan isi materi pada Media Audio Visual					
7.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik					
8.	Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu					
9.	Keefisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga					
10.	Kemudahan memahami uraian materi pada setiap sub bahasan					

B. Mohon berikan komentar dan saran tentang isi media audio visual ini!

No.	Slide/bagian	Komentar terhadap Isi Media Audio Visual	Saran

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi Media Audio Visual ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang,

2014

(.....)

NIP.

Lampiran IX

DAFTAR NILAI PRE-TEST

Kelas II

No.	Nama	Aspek yang dinilai							Jml skor	Nilai
		Kesesuaian isi pembicaraan	Ketepatan logika urutan bicara	Ketepatan detil peristiwa	Ketepatan makna keseluruhan berbicara	Ketepatan kata	Ketepatan kalimat	Kelancaran		
1.	Abi Rizky Ardiansyah	2	2	2	3	2	2	2	15	53
2.	A. Dzulfikri Zainal M.	3	3	3	3	3	2	3	20	71
3.	Akbar Fadilla Muslimin	3	3	2	2	2	2	2	16	57
4.	Andini Putri Pratiwi	2	1	1	1	1	1	1	8	28
5.	Aulia Nur Laili	2	2	2	2	2	2	2	14	50
6.	Bintang Tegar Mahardika	3	3	3	2	3	2	3	19	68
7.	Darin Farius Syakirah	3	3	2	2	3	2	3	18	64
8.	Dicky Ahmad Setiawan	2	2	2	2	2	2	2	14	50
9.	Duana Riva Sanjuliken	3	3	2	2	2	2	2	16	57
10.	Dwi Nayla Rahmadani	3	3	3	2	2	2	3	18	64
11.	Fiola Fitria Ningsih	3	2	2	2	3	2	2	16	57
12.	Gilang Gumilang Ramadan	2	2	2	2	3	2	2	15	53
13.	Intan Nur Rohimah	3	2	2	2	3	2	2	16	57
14.	Jasmine Ula	2	2	2	2	2	2	2	14	50
15.	Julita Sri Andini	3	2	2	2	3	2	2	16	57

16.	Mei Dwi Ardita	3	3	2	2	3	2	3	18	64
17.	M. Raihanul Islam	3	3	2	2	2	2	3	17	61
18.	Naf'ul Fikriyah Yunus	3	3	2	2	3	3	3	19	68
19.	Nia Dartiana	2	2	2	2	3	2	3	16	57
20.	Nur Aisyah Tri Kusuma	2	2	2	2	2	2	2	14	50
21.	Reza Bagus Wijaya	3	3	2	2	2	2	3	17	61
22.	Resa Fauziah Saputra	2	2	2	2	2	2	2	14	50
23.	Sa'diah Hasanah	2	1	1	1	2	1	2	10	36
24.	Sania Rahma	2	2	1	1	2	2	2	12	43
25.	Vava Ramadhania	2	3	2	2	2	2	2	15	53
26.	Veri Maulana	2	2	2	2	2	2	2	14	50
27.	Vina Zeni Genville	2	1	1	1	2	1	1	9	32
28.	Zinedine Alza Fransiska	3	3	2	2	2	2	3	17	61
Jumlah									471	1679
Rata-rata									16,82	59,96

Keterangan :

1 = tidak tepat

3 = tepat

2 = cukup tepat

4 = sangat tepat

Penilaian :

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

DAFTAR NILAI POST-TEST

Kelas II

No.	Nama	Aspek yang dinilai							Jml skor	Nilai
		Kesesuaian isi pembicaraan	Ketepatan logika urutan bicara	Ketepatan detil peristiwa	Ketepatan makna keseluruhan berbicara	Ketepatan kata	Ketepatan kalimat	Kelancaran		
1.	Abi Rizky Ardiansyah	4	3	4	3	4	4	3	25	89
2.	A. Dzulfikri Zainal M.	4	4	4	4	3	3	4	26	92
3.	Akbar Fadilla Muslimin	4	3	3	4	3	3	3	23	82
4.	Andini Putri Pratiwi	3	3	3	3	3	3	3	21	75
5.	Aulia Nur Laili	4	3	3	3	3	3	4	23	82
6.	Bintang Tegar Mahardika	4	3	3	3	4	3	4	24	86
7.	Darin Farius Syakirah	4	4	4	3	4	3	4	26	92
8.	Dicky Ahmad Setiawan	4	4	4	3	3	3	4	25	89
9.	Duana Riva Sanjuliken	4	3	4	3	4	4	4	26	92
10.	Dwi Nayla Rahmadani	4	4	4	3	3	3	4	25	89
11.	Fiola Fitria Ningsih	3	3	4	3	4	3	3	24	86
12.	Gilang Gumilang Ramadan	4	4	3	4	3	3	4	25	89
13.	Intan Nur Rohimah	3	3	3	4	4	3	4	24	86
14.	Jasmine Ula	4	3	4	4	4	3	4	26	92
15.	Julita Sri Andini	4	4	3	3	3	3	4	24	86

16.	Mei Dwi Ardita	4	4	4	3	3	3	4	25	89
17.	M. Raihanul Islam	4	4	3	3	3	3	4	24	86
18.	Naf'ul Fikriyah Yunus	4	4	4	3	3	3	4	25	89
19.	Nia Dartiana	3	3	4	4	3	3	4	24	86
20.	Nur Aisyah Tri Kusuma	3	3	3	4	3	3	4	23	82
21.	Reza Bagus Wijaya	4	4	4	3	3	3	4	25	89
22.	Resa Fauziah Saputra	4	4	3	3	3	3	4	24	86
23.	Sa'diah Hasanah	3	3	3	3	3	3	3	21	75
24.	Sania Rahma	4	4	4	3	3	3	4	25	89
25.	Vava Ramadhania	4	4	3	3	3	3	4	24	86
26.	Veri Maulana	3	3	4	3	3	3	4	23	82
27.	Vina Zeni Genville	4	3	3	3	3	3	4	23	82
28.	Zinedine Alza Fransiska	4	3	3	3	3	3	4	24	86
Jumlah									677	2414
Rata-rata									24,18	86,21

Keterangan :

1 = tidak tepat

3 = tepat

2 = cukup tepat

4 = sangat tepat

Penilaian :

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