ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK SISWA KELAS 5 SDN KRECEK 1 KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh:

DWI RISNA SIFAUL KHASANAH

13.1.01.10.0116

Dibimbing oleh :

1. **Nur Salim, S.Pd, M.H.**
2. **Agus Widodo, S.Pd, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Dwi Risna Sifaul Khasanah
NPM	: 13.1.01.10.0116
Telepun/HP	: 085746414066
Alamat Surel (Email)	: dwirisnask@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Siswa Kelas 5 SDN Krecek 1 Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, 25 Juli 2017

Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Nur Salim, S.Pd., MH.	Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.	Dwi Risna Sifaul Khasanah
NIDN 0005016901	NIDN 0024086901	NPM 13.1.01.10.0116

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK SISWA KELAS 5 SDN KRECEK 1 KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Dwi Risna Sifaul Khasanah
13.1.01.10.0116
FKIP-PGSD
dwirisnask@gmail.com
Nur Salim, S.Pd., MH. dan Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dwi Risna Sifaul Khasanah: Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Siswa Kelas 5 SDN Krecek 1 Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi, PGSD, FKIP UN-PGRI Kediri, 2017.
Kata Kunci: media audio visual, volume kubus dan balok.

Pengembangan ini dilatar belakangi hasil studi pendahuluan di SDN Krecek 1 bahwa pada pembelajaran Matematika kondisi kelas cukup ramai karena siswa kurang terfokus pada pembelajaran, hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mampu memfokuskan siswa. Selain itu guru kurang memaksimalkan pemanfaatan sarana dalam bentuk IT yang telah disediakan oleh sekolah. Sarana tersebut antara lain komputer, LCD, dan layar proyektor, dalam mengajar guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab saja dengan penyampaian materi yang sederhana, melalui pengetahuan dari bahan ajar yang dibaca.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan pengembangan ini adalah (!) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi volume kubus dan balok siswa kelas V Sekolah Dasar (2) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran audio visual pada materi volume kubus dan balok siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. pengembangan ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Data mengenai kebutuhan media dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan beberapa langkah yaitu menganalisis hasil studi lapangan dan hasil studi pendahuluan. Sedangkan data uji validasi ahli dianalisis menggunakan teknik deskriptif.

Hasil pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran materi volume kubus dan balok. Produk yang sudah divalidasi kemudian di uji cobakan pada siswa kelas 5 SDN Krecek 1. Dari hasil uji coba diketahui bahwa hasil uji coba luas diperoleh nilai 90,8 menunjukan kriteria media sangat efektif digunakan. Selain itu hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran mengunakan media. Guru pun menanggapi jika siswa terlihat antusias dan senang megikuti pembelajaran menggunakan media audio visual volume kubus dan balok.

Keunggulan media ini ialah media dapat digunakan siswa secara mandiri karena sudah dilengkapi dengan menu petunjuk, model terdapat audio dari penjelasan materi sehingga siswa akan merasa ada guru yang tengah mengajar. Kelemahan model ini ialah audio tidak dapat berhenti sendiri saat penjelasan materi telah selesai, jadi pengguna harus men klik tombol stop terlebih dahulu untuk dapat menuju slide berikutnya.

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang maju semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut untuk dapat menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti alat peraga dan media yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain mampu menggunakan fasilitas yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Hamalik (dalam Azhar,2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Setelah dilakukan observasi di kelas 5 pada mata pelajaran Matematika menunjukkan guru lebih cenderung kurang memaksimalkan pemanfaatan sarana dalam bentuk IT yang telah disediakan oleh sekolah. Menyikapi hal tersebut maka diperlukan inisiatif penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga siswa dapat lebih aktif, tidak bosan, dan dapat memahami materi pelajaran. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Salah satu media tersebut media berbasis audio visual, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Menggunakan media pembelajaran audio-visual dalam pembelajaran akan dapat lebih optimal penyajian bahan ajar kepada siswa, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru, dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi. Tetapi penyajian materi bisa diganti oleh media audio visual maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Diharapkan dengan dikembangkannya vidio pembelajaran volume kubus dan balok dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terkendali.

Berdasarkan latar belakang diatas dimana video pembelajaran belum dikembangkan sehingga peneliti mengembangkan media audio visual dengan mengangkat judul "Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Volume Kubus dan Balok

Siswa Kelas 5 SDN Kecek 1 Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017"

II. METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan dalam penelitian ini adalah metode Development. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation.

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap setuasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan, *Design*, merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, *Development*, merupakan kegiatan pembuatan. Tahap ini yaitu mengembangkan produk sesuai dengan desain yang telah dibuat, *Implementation*, merupakan kegiatan menggunakan produk atau mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran, *Evaluation*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum. Pada tahap ini setelah dilakukan evaluasi kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan.

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Krecek 1 yang terletak di Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Krecek 1 yang berjumlah 25 siswa. Desain uji coba yang digunakan ialah uji coba terbatas dan Uji coba luas. Uji coba terbatas diterapkan oleh 10 siswa yang dipilih secara acak dan uji coba luas diterapkan pada 25 siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket

Teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif artinya mendeskripsikan pembuatan media audio visual yang layak dan mendeskripsikan catatan validator, hasil observasi, wawancara, dan angket respon siswa untuk mengetahui keefektifan media audio visual pada pembelajaran Matematika. Teknik analisis data kedua yaitu deskriptif kuantitatif artinya menghitung angka hasil perolehan dari validator ahli media, materi, dan pengguna untuk

mengetahui kelayakan media sebelum diuji cobakan.

Dalam penelitian pengembangan ini untuk menguji kelayakan dari multimedia interaktif maka digunakan rumus validitas ahli yaitu :

Validitas ahli (V-ah) = $\frac{\text{TSe}}{TSh} x$ 100 %

Setelah masing-masing uji validitas hasilnya diketahui, akan dilakukan perhitungan validitas gabungan, kedalam rumus sebagai berikut

$$V = \frac{V-ah1+V-ah2+V-pg}{3} =$$

Keterangan :

V = Validasi Gabungan

V-ah1 = Validasi Media

V-ah2 = Validasi Materi

V-pg = Validasi Pengguna

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa vidio pembelajaran materi volume kubus dan balok, untuk menghasilkan produk ini pengembang menggunakan aplikasi *macromedia flash* 8. Pada media ini terdapat menu petunjuk cara menggunakan sehingga memudahkan pengguna. Secara garis besar media ini berisi halaman pembuka, menu petunjuk, menu materi, dan latihan soal.

2. Kevalidan

Sebelum dilakukan proses implementari, media terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Hasil uji validasi media diperoleh hasil 82,5 yang berati media dinyatakan Cukup valid. Hasil uji validasi materi diperoleh hasil 100. Maka dinyatakan media valid dan layak untuk dipergunakan penelitian. Sedangkan hasil validasi pengguna diperoleh hasil 95 yang berarti media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.

3. Keefektifan

Mengetahui keefektifan model pengembang melalukan wawancara terhadap guru dan juga memberikan angket penilaian siswa mengenai media dan membandingkan hasil dengan teori yang ada. Wawancara dan penyebaran angket dilakukan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media. Dari hasil

wawancara dan hasil angket respon siswa diperoleh secara garis besar

siswa suka pembelajaran menggunakan media ini, dan semua antusias lebih terfokus pada materi. Saat pembelajaran terlihat siswa tertarik terhadap media pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, senang, mampu melaksanakan tugas, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

4. Keunggulan

Keunggulan model ini ialah model dapat digunakan siswa secara mandiri karena sudah dilengkapi dengan menu petunjuk, model terdapat audio dari penjelasan materi sehingga siswa akan merasa ada guru yang tengah mengajar, pada latihan soal pengguna dapat langsung men klik jawaban pada tombol a,b,c atau d lalu pada akhir pertanyaan pengguna langsung dapat mengetahui jumlah skor perolehan.

5. Kelemahan

Kelemahan media ini ialah audio tidak dapat berhenti sendiri saat penjelasan materi telah selesai, jadi pengguna harus men klik tombol stop terlebih dahulu untuk dapat menuju slide berikutnya, audio dan tulisan tidak dapat bergabung menjadi satu kesatuan dimana jika men pause audio tulisan tidak ikut men pause. Kelemahan yang terdapat dalam media ini diharapkan dapat menjadi perbaikan pada pengembang berikutnya yang ingin mengembangkan media yang sama.

6. Kesimpulan

Pengembangan media ini melalui 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis pengembang melakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan, pada tahap desain pengembang merancang media yang akan dibuat, pada tahap pengembangan pengembang mulai membuat produk menggunakan aplikasi yang telah dipilih, tahap implementasi yaitu mengimplementasikan media yang telah divalidasi oleh para ahli, tahap evaluasi pengembang menilai respon

siswa dan guru dari tahap implementasi.

Dari hasil uji coba diperoleh nilai 90,8 menunjukan kriteria media sangat efektif digunakan. Selain itu hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran mengunakan media. Guru pun menanggapi jika siswa terlihat antusias dan senang megikuti pembelajaran menggunakan media audio visual volume kubus dan balok. Dari hasil observasi, angket dan wawancara tersebut kemudian dibandingkan dengan teori yang ada dan menunjukkan media efektif.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asnawir dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

Haruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor. Ghalia Indonesia

Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press GOUP

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Prabawanto, Sufyani dkk. 2006. *Model Pembelajaran Matematika.* Bandung: Upi Press.

Sadiman, S Arief dkk. 2012. *Media Pembelajaran*.

Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanaky AH,Hujar. 2013. *Media Pembelajaran Interakif-Inovatif.* yogyakarta: Kaudaba Dipantara

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Suwangsih, Erna. 2006. *Pendekatan Pembelajaran Matematika. Bandung*: Upi Press

Yuniarto, Yoni. 2007. *Ensiklopedi Matematika Seri Bilangan.* Bandung: Sinergi Pustaka Indonesia.