Eriawati¹⁾, Nazirati²⁾, Nurlia Zahara

^{1,2&3}Pendidikan Biologi,
Universitas Islam Negeri
ArRaniry Banda Aceh,
Indonesia

Email:

eriawati@ar-raniry.ac.id

Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Materi Sistem Pencernaan Manusia

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata Kunci: *Pengembangan, Audio Visual, Video, Sistem Pencernaan Makanan.*

Abstrak :

Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara yang dapat membantu proses belajar dalam menyampaikan informasi dengan tujuan merangsang peserta didik melalui indera yang dimilikinya, proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Aceh Besar berlangsung menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku ajar, sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Penelitian ini bertujuan menganalisis hasil uji kelayakan media siswa terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis video. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model ADDIE tahapan model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan uji kelayakan. Hasil penelitian dari kelayakan media diperoleh 84% dengan kriteria sangat layak, kelayakan materi sebesar 78% dengan kriteria layak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis video pada materi sistem pencernaan layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

Abstract

Learning media is one of the tools or intermediaries that can help the learning process in conveying information with the aim of stimulating students through their senses, the learning process at SMA Negeri 2 Aceh Besar takes place using the lecture method and using textbook media, so that students do not pay attention to the teacher's explanation. This study aims to analyze the results of the student media feasibility test on video-based audio-visual learning media. The research method used is the Research and

Development (R&D) method which refers to the ADDIE model, the stages of the ADDIE model consist of Analyze, Design, Development, Implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 2 media experts and 2 material experts. The data collection instrument used an expert validation sheet. The data collection technique used a validation sheet. The data analysis technique used a feasibility test. The results of the study from the feasibility of the media obtained 84% with very feasible criteria, the feasibility of the material was 78% with feasible criteria. It can be concluded that video-based audio-visual learning media on the digestive system material is feasible to use as a supporting media in the learning process.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Djamarah, B. (2010)

Media Pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan berupa informasi dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan juga harus memenuhi kebutuhan, baik media pembelajaran klasik maupun media pembelajaran modern, dapat menarik minat belajar dan memotivasi peserta didik. Hasan, M, dkk. (2021). Media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan gambar. Penghubung kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. (AR, 2022) Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan. Paduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan objek yang aslinya. Media memiliki fungsi memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. (Rahmasari, 2003)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan salah satu guru bidang

studi biologi di SMAN 2 Aceh Besar diperoleh informasi bahwa guru sudah menggunakan berbagai macam media pembelajaran seperti belajar menggunakan proyektor, buku paket pada materi sistem pencernaan makanan akan tetapi LKPD yang disediakan secara khusus oleh pihak sekolah tidak membuat siswa semangat dan termotivasi untuk belajar.

Media yang cocok digunakan sebagai solusi untuk mendukung proses pembelajaran yaitu media pembelajaran audio visual berbasis video agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang di ajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Aceh Besar pada bulan Juni semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah dosen pendidikan biologi UIN Ar-raniry, guru mata pelajaran biologi di SMAN 2 Aceh Besar yang terdiri dari ahli media dan ahli materi serta siswa XI dan sebagai objek penelitiannya adalah uji kelayakan media. Teknik pengumpulan data menggunakan uji kelayakan dengan instrumen penelitian yaitu lembar uji kelayakan.

Lembar uji kelayakan ini diberikan kepada validator yang ahli dibidangnya. Lembar uji kelayakan digunakan untuk menguji kelayakan materi dan kelayakan media yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Lembar uji kelayakan ini berisi beberapa pernyataan berupa saran dan komentar serta masukan dari ahli media dan materi mengenai pengembangan media Audio visual berbasis video pada materi sistem pencernaan.

Hasil dari lembar uji kelayakan akan dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:
$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimu}} \times 100$$

Kriteria Penilaian Kelayakan perkomponen dapat dilihat pada Tabel 1;

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Persentase %	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Kurang Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Kelayakan Media

Hasil Uji kelayakan media yang dilakukan sebanyak 2 kali oleh 2 validator diperoleh hasil uji kelayakan media Audio visual berbasis video menggunakan instrumen kelayakan terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu aspek format dan tampilan, aspek bahasa, dan aspek suara. Aspek format tampilan memperoleh persentase rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Aspek bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 75% dengan kategori layak sedangkan aspek suara memperoleh persentase rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Total aspek keseluruhan sebesar 84% dengan kategori sangat layak.

b. Uji Kelayakan Materi

Hasil uji kelayakan media audio visual berbasis video kedua oleh ahli materi menggunakan instrumen kelayakan terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu aspek kurikulum, aspek format penyajian, aspek bahasa dan aspek kontekstual. Aspek kurikulum memperoleh persentase rata-rata sebesar 70% dengan kategori layak, aspek format penyajian persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori layak, aspek bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 81% dengan kategori layak dan aspek kontekstual memperoleh persentase rata-rata 74 % dengan kategori layak. Total aspek keseluruhan sebesar 78% dengan kategori layak.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dalam proses penelitian menemukan pokok permasalahan yang dialami peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru biologi di SMA Negeri 2 Aceh Besar adalah; proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa model, dan melibatkan siswa secara aktif dan kooperatif baik dalam diskusi dan praktikum. Media yang digunakan selama ini berupa media powerpoint, buku paket, dan praktikum, akan tetapi proses pembelajaran cenderung masih kurang menarik. Berdasarkan hasil analisisnya kendalanya adalah jam pelajaran dan karakter siswa yang beragam membuat penerapan media kurang efektif dan efisien. Sehingga menghambat minat belajar siswa dan minat belajar siswa menurun.

Tahap kedua yaitu tahap desain, Tahap ini peneliti melakukan rancangan awal dengan memilih indikator materi yang akan dibahas, mencari gambar-gambar yang sesuai materi, kemudian mendesain media dengan menentukan *background*, *backsound*, selanjutnya memasukkan materi, gambar, animasi dan soal-soal kedalam media sehingga media siap untuk dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*); Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap desain. Pada tahap ini media sudah didesain kemudian dilakukan uji kelayakan oleh para tim ahli. Apabila media yang divalidasi belum layak untuk dipakai maka media akan diperbaiki kembali berdasarkan masukan dari tim ahli.

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahapan ini media yang telah divalidasi dan diperbaiki sesuai saran oleh ahli media dan ahli materi dan sudah dikatakan layak selanjutnya di terapkan siswa.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini mengevaluasi hasil uji validasi dari kegiatan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil uji kelayakan media audio visual berbasis video yang telah diteliti maka dapat disimpulkan bahwa Hasil dari uji kelayakan media diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Sedangkan Hasil dari uji kelayakan materi diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak, sehingga media audio visual berbasis video ini layak digunakan pada kelas XI dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan ditulis secara konsisten. Kesimpulan berisi penegasan apa yang telah dijelaskan di atas. Dapat juga ditambah beberapa informasi penting yang harus diberikan penulis terkait dengan bahasan artikel.

DAFTAR PUSTAKA.

- AR, H.S. (2022) 'Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), pp. 25-42. Available at: <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>.
- Amrulloh, Rizqi. 2013. "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA". *Jurnal UNESA*. Vol. 2. No. 2.
- Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar, Edisi Revisi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup.
- Jamaluddin, Ahdar., dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Anggota IKAPI.
- Rahmasari, D. (2003) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia', : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Ritonga, Adelia Priscila. Andini, N, P., & Iklnmah, L. 2022. "Pengembangan Bahan Ajaran Media". *Jurnal Multidisiplin Dehasen*. Vol. 1 No. 3.
- Rosana, Dadan. 2008. "Peranan Research And Development (R&D) Dan Structural Equation Model (Sem) Dalam Penelitian Pengembangan

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan". *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol 19. No. 2

Runtulalu, Daniel., dkk. 2015. *Dkk. Media interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Sa'diyah, Halimatus. 2020. "Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. Vol. 10. No. 1.