

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL BERBASIS
AUDIO VISUAL PADA MATERI MENGGAMBAR FLORA,
FAUNA DAN ALAM BENDA DI KELAS VII
SMP NEGERI 2 TAKENGON**

Kamusri Arjulia

Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan

Surel : kamusriarjulia.art@gmail.com

Abstract: Development Of Tutorial-Based Learning Media Audio Visual On Flora Drawing Materials, Fauna And Natural Objects In Class VII Takengon 2nd State High School. The development of science and technology is also progressing, affecting aspects of education. the presence of learning media that can help the learning process and serves to clarify the meaning of the message conveyed, so as to achieve the learning objectives well. This research is a development research aimed at producing audio-visual-based tutorial learning media, describing preparation procedures and knowing the level of validity of audio-visual-based tutorial learning media through the validation results of media experts, material experts and the responses of educators and students developed by researchers. This research was conducted using the R&D (Research and Development) development model by adapting the ADDIE development model of analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). The research subjects are experts (media and materials) and educators and students. Data collection techniques carried out in this study were observation, interviews, and questionnaires, the assessment was obtained through the validation of media experts and material experts. The results of the study obtained a media feasibility percentage of 96%. while the media validator II is 92%. and according to the material expert validator, in phase II, the percentage of feasibility results is 91%. The development of audio-visual-based tutorial learning media is very feasible to be used as a medium in learning art and culture on drawing materials for flora, fauna and natural objects.

Keyword : Learning Media, Tutorial, Drawing, Audio Visual, ADDIE Model.

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis Audio Visual Pada Materi Menggambar Flora, Fauna Dan Alam Benda Di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami kemajuan, berpengaruh terhadap aspek pendidikan. hadirnya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual, mendeskripsikan prosedur penyusunan dan mengetahui tingkat validitas media pembelajaran tutorial berbasis audio visual melalui hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon pendidik serta peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian yaitu ahli (media dan materi) dan pendidik serta peserta didik. Teknik

pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket, penilaian diperoleh melalui validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian memperoleh presentase kelayakan media 96%. sedangkan validator media II adalah 92%. serta menurut validator ahli materi yaitu pada tahap II memperoleh hasil presentase kelayakan 91%. Pengembangan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual sangat layak dijadikan sebagai media dalam pembelajaran seni budaya pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Tutorial, Menggambar, Audio Visual, Model ADDIE.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang sangat pesat, baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan dampak yang sangat besar pada beberapa aspek dalam perkembangan pemikiran manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang terpengaruh terhadap dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh orang-orang. Hamalik (2018: 3) mengartikan pendidikan sebagai persiapan dalam mengatur dampak siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan akan menyebabkan perubahan pada diri mereka sendiri. Pendidikan akan memberikan kemajuan bagi manusia agar menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan pada sekolah ialah suatu tempat terjadinya peristiwa PBM (proses belajar mengajar) yang dilaksanakan di lingkungan sekolah.

Pendidikan sendiri tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses edukatif antara guru dan peserta didik. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni

kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode dan penggunaan media. Guru diharapkan untuk lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu guru maupun siswa, karena akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Materi pelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Susilana (2017:9) bahwa media berguna untuk menimbulkan gairah belajar siswa. Siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar karena adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Salah satu jenis media pembelajaran ialah Media Audio Visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Selain dapat menampilkan gambar dan suara

media Audio Visual juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih Excited dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun dengan demikian pemilihan media Audio Visual belajar tepat perlu dilakukan. Media yang baik menurut pakar adalah media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah diujicoba oleh siswa dalam skala kecil atau luas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru yang dilakukan di SMP Negeri 2 Takengon, pada proses pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami materi, hal ini dibuktikan sebanyak 60% siswa masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai 75 khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya. Adapun masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu durasi kegiatan pembelajaran berkurang, Kemudian banyak materi yang belum disampaikan dengan baik. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh guru, guru hanya menggunakan buku paket pemerintah dan contoh gambar dari siswa terdahulu selain itu guru hanya menggunakan media video bersumber dari youtube yang diketahui bersama media tersebut belum dilakukan validasi oleh ahli. Kurang memfasilitasi dengan media atau sumber ajar yang dibutuhkan sesuai tujuan kurikulum. Efek dari pemasalahan tersebut siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar mata pelajaran seni budaya. Kurangnya fasilitas media pendukung dan penyajian yang kurang menarik akibatnya proses pembelajaran kurang dapat berlangsung baik dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa aktif dan dapat dengan mudah memahami pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran tutorial pada mata pelajaran seni budaya yaitu pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dikenal dengan R&D (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk, yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP Negeri 2 Takengon pada Kelas VII. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Takengon berjumlah 15 siswa dengan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual pada materi menggambar flora, fauna, dan alam benda.

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Model ADDIE komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara

acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara salah satu guru seni budaya di SMP negeri 2 takengon, selanjutnya memberikan lembar angket validasi kepada ahli media dan ahli materi serta guru seni budaya sebagai ahli media II dan lembar angket respon siswa yang telah dirancang. Data yang di peroleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa komentar atau informasi yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi serta hasil wawancara terhadap guru seni budaya kelas VII terhadap masalah media pembelajaran. Komentar yang diberikan kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas serta kelayakan Produk media pembelajaran audio visual yang dihasilkan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Analisis kuantitatif berupa perolehan skor yang didapatkan dari instrument penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Perolehan skor dari penilaian validator terhadap media pembelajaran dihitung menggunakan Skala Likert. Adapun kategori penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran tutorial berbasis Audio Visual pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda di kelas VII SMP Negeri 2 Takengon adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Butir Instrumen Ahli Media dan Materi

	Nilai	Angka
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

(Sugiyono,2015)

Dari tabel kategori penilaian skala likert diatas maka akan dihitung rata-rata tiap komponen dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Presentase validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Kriteria klasifikasi penilaian media pembelajaran berbasis tutorial audio visual yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Validitas

NO	Tingkat	Klasifikasi Validitas	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Baik	Layak
3.	41%- 60%	Cukup Baik	Kurang Layak
4.	21% - 40%	Kurang Baik	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Tidak Baik	Sangat Kurang Layak

(Arikunto, 2010:35)

Tabel 2. merupakan tabel kriteria klasifikasi penilaian media yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi. Apabila

media pembelajaran tutorial berbasis Audio Visual sudah direvisi dinyatakan “Layak” oleh validator maka dapat diujicobakan kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual berada pada kriteria “Baik” maka media pembelajaran tutorial berbasis audio visual yang sudah dikembangkan sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis adalah menganalisis kebutuhan, perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Tahap analisis ini sangat diperlukan untuk merancang media seperti apa yang akan dibuat dalam pengembangan media audio visual dalam menyelesaikan suatu permasalahan, analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Hasil observasi yang diperoleh bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang sudah disediakan oleh pemerintah dan contoh gambar dari siswa terdahulu selain itu guru hanya menggunakan media video bersumber dari youtube yang diketahui bersama media tersebut belum dilakukan validasi oleh ahli. Sedangkan hasil wawancara dengan salah satu guru seni budaya diperoleh informasi adalah siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar mata pelajaran seni budaya. Kurangnya fasilitas media pendukung dan penyajian yang kurang menarik akibatnya

proses pembelajaran kurang dapat berlangsung baik dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak tercapai.

Tahap Desain

Tahap desain yang dilakukan pada pembuatan media yaitu penyusunan bahan-bahan pembelajaran sesuai dengan rancangan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum 2013 berdasarkan tahap analisis sebelumnya. Bahan tersebut kemudian diolah materinya dimulai dari opening (tampilan judul, logo, profil peneliti, tujuan pembelajaran), penjelasan konsep dan prosedur materi menggambar flora dan fauna, persiapan alat dan bahan, menggambar fauna bebek. evaluasi berupa soal, dan closing.

Tahap Pengembangan

Media pembelajaran tutorial berbasis audio visual dibuat dari video tutorial dan video berisikan konsep materi menggambar flora, fauna dan alam benda, serta rekaman *dubbing* suara dan desain ilustrasi gambar yang kemudian digabungkan menggunakan program *adobe premiere pro*. Produk media yang telah dibuat selanjutnya Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan oleh satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media dan guru bidang studi. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket untuk mendapatkan informasi, kritik, saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan. Hasil rekapitulasi validasi media dan materi dari kedua validator dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media dan Materi

Validasi Kelayakan Media		Rata-Rata
Validator I	Validator II	
96%	91%	94%

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil validasi media dan materi nilai rata-rata sebesar 94% yang tergolong dalam kategori penilaian pada kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” digunakan kepada siswa. Penilaian media dilakukan oleh guru seni budaya SMP Negeri 2 Takengon dengan tujuan mengetahui kelayakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian respon guru terhadap media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 92% masuk pada kategori penilaian kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”.

Tahap Implementasi

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau implementasi. Tahap implementasi berarti semua rancangan media pembelajaran tutorial berbasis *audio visual* yang telah dikembangkan di uji coba kepada siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 2 Takengon yang berjumlah 15 siswa. Tahap implementasi dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Media pembelajaran tutorial berbasis audio visual ditayangkan berdurasi 15 menit, setelah ditayangkan di depan kelas siswa diminta untuk mengisi angket.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap

evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian media pembelajaran tutorial berbasis audio visual yang telah dilakukan pada saat validasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual menggambar bebek pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda di kelas VII SMP Negeri 2 Takengon dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Tutorial Berbasis Audio Visual menggambar bebek pada materi menggambar flora, fauna dan dalam benda di kelas VII SMP Negeri 2 Takengon menggunakan model ADDIE dengan langkah – langkah (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation dan (5) evaluation.
2. Tingkat Kelayakan validitas media pembelajaran tutorial berbasis audio visual yaitu hasil penilaian ahli media I adalah 96% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. hasil penilaian ahli media II adalah 92% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. hasil penilaian ahli materi adalah 91% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media pembelajaran tutorial berbasis audio visual menggambar bebek pada materi menggambar flora, fauna dan alam

benda di kelas VII SMP Negeri 2 Takengon masuk pada tingkat kelayakan “Sangat Layak”.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi & Cepi Safaruddin Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Baharudin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Group
- Ching, Francis dkk. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Yogyakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Dimiyati & Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta
- Efendi, Adhan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Kompetensi Tune Up Sepeda Motor untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kelas XI pada Kelas XI di SMK Negeri 7 Palembang*. Skripsi S1 Palembang : Universitas Sriwijaya.
- Hamalik, oemar. 2018. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Persada.
- Harding, J.D. 2007. *Harding's Lessons On Drawing A Classic Approach* New York : Lessons on art
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Daring. 2021. Edisi ke-Lima. Jakarta. Kemendikbud.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prima Rineka Cipta.
- Purnomo Eko, dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Punaji Setyosari. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharini, Erni. 2002. *Biogeografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Suryani, Nunuk. dkk 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Rosdakarya.
- Susilana, Rudi. & Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran* Bandung Wacana.