



Surabaya, 4 Juli 2024

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Inovasi Sains, Pendidikan, dan Bioteknologi Untuk Pengembangan Masyarakat: Tantangan Peluang Dalam Penelitian dan Pengabdian"



PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DARING KELAS 3 SD NEGERI KEBONDALEM 3

Fafan Shohabudin Faizin

Teknologi Pendidikan, Universitas Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: Fafanfz@gmail.com

Abstrak

Media merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai guru dalam penyampaian pembelajaran. Berbagai jenis media berkembang berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan karakteristik siswa sehingga media mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Best Practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring serta mengetahui hasil belajar kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3. Penelitian dilakukan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Penerapan media audio visual dilakukan dalam pembelajaran daring karena masih dalam situasi pandemi covid-19. Hasil respon siswa terhadap penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring diperoleh persentase sebesar 91,3%. Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran daring dapat dikategorikan sangat tinggi. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sangat tinggi persentasenya menunjukkan 89,6% peserta didik berhasil. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring di kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3 dan relevan digunakan untuk pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Media Audio Visual; Pembelajaran daring; Media Pembelajaran*

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas tidak hanya ditentukan dari kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saja, tetapi juga dinilai dari

kemampuan seseorang untuk mengaplikasikan segala ilmu yang dimiliki sesuai dengan aturan, norma, dan nilai yang berlaku di suatu negara. Pendidikan hal yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan akan menjadikan seorang menjadi insan yang berkualitas dan berprestasi. Pendidikan dapat mencetak generasi muda menjadi manusia yang lebih aktif, kreatif dan inovatif yang digunakan sebagai bekal lebih baik masa yang akan datang. Menurut KI. Hajar Dewantara pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan, batin, karakter) pikiran (intellect) dan tubuh anak. Bagian-bagian ini tidak boleh dipisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak kita. Hal tersebut tidak lepas dari dorongan dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah diberlakukannya Kurikulum 2013 (K13). Implementasi K13 di sekolah menuntut para guru dan siswa untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. K13 lebih menekankan pada pencapaian kompetensi siswa yang diajarkan secara terintegratif melalui pendekatan berbasis tema, ini berarti hasil belajar dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu tujuan pengembangan yang perlu untuk dikembangkan dalam menanggapi isu atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar sebab pembelajaran dalam kurikulum 2013 berpusat kepada siswa (*student center*) dan bukan lagi bersumber pada guru (*teacher center*).

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Sardiman (Ahmad Susanto, 2013) memaparkan bahwa belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Menurut (Sugihartono, 2007) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar merupakan proses yang memungkinkan makhluk-makhluk ini merubah perilakunya cukup cepat dalam cara yang kurang lebih sama, sehingga perubahan yang sama tidak harus terjadi lagi dan lagi pada setiap situasi baru. (Gagne, dalam Ahmad Susanto: 2013). Menurut (Hilgard dalam Sugihartono, 2007) mengatakan belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan (apakah dalam laboratorium atau lingkungan alamiah) yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan misalnya perubahan karena mabuk atau minum ganja bukan termasuk hasil belajar.

Berdasarkan uraian tentang belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang berupa membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru yang hasilnya dapat merubah perilaku maupun tingkah laku. Perubahan yang dimaksud haruslah menuju perubahan yang lebih baik dari keadaan sebelum belajar

Proses pembelajaran saat ini harus dilakukan secara daring atau online karena pandemi covid-19 yang sedang melanda Indonesia. Alternatif dalam pendidikan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan yakni dengan menerapkan pembelajaran secara daring. Menurut (Imania, 2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemi.

Menurut Moore et al (dalam Firman dan Sari, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran online atau daring merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya berbagai fasilitas penunjang, yakni seperti smartphone, laptop, maupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013). Fasilitas penunjang dapat digunakan untuk pembelajaran daring apabila terdapat koneksi internet yang memadai. Internet dapat dipadukan menjadi sebuah alat yang

digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins, 2015). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019).

Dengan demikian, berdasarkan penjabaran dari para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses belajar mengajar jarak jauh yang secara khusus menggabungkan antara teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pembelajaran daring memiliki karakteristik, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, serta mengedepankan aksesibilitas.

Guru dalam proses pembelajaran daring akan menentukan suatu tujuan pembelajaran. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Menurut (Susanto, 2016) hasil belajar siswa yakni kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh anak dapat menguasai materi yang sudah diberikan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diaktualisasikan dengan menggunakan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran merupakan suatu kegiatan yang dapat diterapkan pada berbagai bidang terutama pada pendidikan (Purwanto, 2016).

Siswa sebagai subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Sehingga inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan literasi baca tulis siswa dan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada wali Kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3 menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring 15 siswa dari 21 siswa Kelas 3 masih belum memahami materi dengan baik terlihat dari kegiatan tanya jawab yang cenderung pasif ketika pembelajaran tatap maya dan siswa masih belum dapat mengemukakan dengan bahasanya sendiri isi teks bacaan yang dibaca. Ketika siswa diberi soal latihan, banyak siswa masih bingung dalam mengerjakan atau menjawabnya. Hal tersebut terlihat dari lamanya mereka dalam menyelesaikan soal latihan. Hanya beberapa siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan benar. Metode dan model pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang efektif. Kegiatan pembelajaran di Kelas 3 masih berpusat pada guru. Guru tidak menerapkan model pembelajaran abad 21 dan HOTS dalam pembelajaran, hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran diantaranya karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dengan tepat, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan, mereka terlihat pasif dan berbicara dengan saudara/keluarganya. Menurut (Arsyad ,2014) mengemukakan bahwa media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan interaksional serta mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring yakni media berbasis audio visual.

AECT atau Assosiation of Education and Communication Technology, (dalam Arsyad, 2014) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi tertentu. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016) mengemukakan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan sempurna. Sedangkan menurut (Sadiman, dkk, 2010) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Dari berbagai penjabaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan, mengembangkan bahkan membuat media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan perkembangan zaman serta berbasis TPACK.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab utamanya adalah kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktif sangat diperlukan. Media pembelajaran yang sesuai salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran (Audio Visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ketika pembelajaran daring. Media video pembelajaran mempunyai karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) sehingga lebih menarik minat siswa dalam belajar dan dapat mengembangkan kemampuan literasi baca tulis siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Dengan demikian media merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh guru dalam penyampaian pembelajaran. Berbagai jenis media telah berkembang berkat kemajuan ilmu dan teknologi serta perubahan karakteristik siswa sehingga media memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran juga memungkinkan untuk siswa belajar secara mandiri. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran dapat memenuhi tuntutan kebutuhan siswa akan sumber belajar yang relevan selama pembelajaran daring dan kurikulum yang berorientasi pada kompetensi dan life, skill, sehingga potensi dan kompetensi siswa yang selama ini terpendam dapat berkembang secara optimal sesuai perkembangan zaman yang mengacu pada pembelajaran abad 21, TPACK, dan HOTS.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di Kelas 3 peneliti tertarik untuk menerapkan media video pembelajaran (audio visual) dalam pembelajaran daring Kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kebondalem 3. Subjek yang digunakan adalah Kelas 3 dengan jumlah 21 siswa dalam pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Taggart (Zainal Aqib, 2006). Penelitian ini terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan, Pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru Kelas 3, koordinasi dilakukan untuk menentukan materi yang akan diajarkan termasuk menentukan Kompetensi Dasar yang menjadi materi.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.
- 3) Merancang atau menentukan media pembelajaran audio visual sesuai dengan kebutuhan
- 4) Membuat instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti keterlaksanaan pembelajaran, angket respon siswa
- 5) Menyiapkan link pembelajaran zoom meeting

b. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan:

Untuk mempermudah pelaksanaan tindakan penelitian, maka peneliti menyusun skenario pembelajaran. Hal-hal yang akan diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas atau partisipasi siswa selama pembelajaran baik dalam kerja mandiri maupun pada saat tanya jawab. Kemampuan siswa mengutarakan pendapat, ide atau gagasan atau kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan baik yang diajukan teman maupun guru. Ketepatan dalam melakukan tugas mandiri.

c. Tahap refleksi dan evaluasi:

Refleksi dan evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan dari guru Kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3. Hasil refleksi yang dari penerapan dari media audio visual dalam pembelajaran daring digunakan untuk melihat hasil belajar dan respon siswa secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring diperoleh dari hasil persentase angket respon siswa adalah 91,3%. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring memperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 89,6%.

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan pengamatan dan setelah pembelajaran dilakukan tes mandiri kepada siswa dan pengisian angket respon siswa. Analisis dari hasil angket respon siswa terhadap penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring berdasarkan data yang ditemukan sebagai berikut.

Rata-rata yang diperoleh dari hasil persentase angket respon siswa adalah 91,3%. Hasil angket respon siswa masuk kategori sangat menarik dan berminat, artinya penerapan media audio visual sangat efektif digunakan dalam pembelajaran daring. Hasil belajar memperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 89,6%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar masuk kategori tinggi. Hasil belajar membuktikan apakah tujuan pembelajaran tercapai, selain untuk mengetahui pemahaman materi yang disampaikan melalui penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring.

Dari uraian respon siswa dan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual memperoleh respon dan hasil yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring dari di Kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3 sebagai berikut.

1. Respon Peserta didik terhadap penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring mendapat respon sangat baik dari siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data respon peserta didik terhadap penerapan media audio visual dalam pembelajaran daring yang diperoleh persentase 91,3%.

2. Hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran daring dapat dikategorikan sangat tinggi. Jumlah yang mengikuti tes 21 siswa, hanya 2 peserta didik yang nilainya kurang dari KKM yang telah ditentukan. Persentase ketuntasan belajar klasikal sangat tinggi persentase menunjukkan 89,6% peserta didik yang berhasil. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring di Kelas 3 SD Negeri Kebondalem 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Fadhilah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Firman & Sari. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. Indonesian Journal Of Educational Science (IJES), Volume 02 No 02.

- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. Vol. 19 Pages 18-26
- Imania, Kuntum An Nisa. (2019). *Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring*. Jurnal PETIK. Vol 5, 31-47.
- Kemis, R. Mc Taggart (eds.). The Action Research Reader Action Research and the Critical Analysis of Pedagogy. *Geelong: Deakin University, Vic.*, halaman 11-29.
- Martins, M. de L. (2015). *How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration*. Procedia - Social and Behavioral Sciences. Vol. 174, Hal. 77-84
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sofyana & Abdul. (2019). *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81-86.
- Sugihartono. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Uno, B., Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi aksara.