

## **Pengembangan Media Belajar Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Ellyza Juliani**

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta, Indonesia, 12740  
[ahidaisni0508@gmail.com](mailto:ahidaisni0508@gmail.com)

Received: 14 April 2023 Accepted: 2 Mei 2023 Published Online: 27 Juni 2023

### **Abstrak**

Di era teknologi seperti sekarang ini, berbagai perangkat teknologi ditawarkan sebagai solusi untuk mengatasi hasil belajar siswa yang dianggap masih di bawah ekspektasi guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bahan ajar menulis teks petunjuk bahasa Indonesia berupa media audiovisual berupa video-video dari *YouTube*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE. Instrumen dari penelitian ini menggunakan lembar observasi, kuesioner, dan tes. Subjek dari penelitian ini adalah 25 siswa dari kelas IV SDN Cakung Barat 03 Berdasarkan hasil implementasi, seluruh model ASSURE berhasil diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menyarankan kepada para peneliti lain untuk meneliti topik serupa namun dengan menggunakan metode berbeda dan melibatkan sampel yang lebih banyak.

### **Abstract**

In the current technological era, various technological devices are offered as solutions to overcome student learning outcomes that are considered still below teacher expectations. This study aims to develop teaching materials for writing Indonesian language instructional texts in the form of audiovisual media in the form of videos from YouTube. This development research uses the ASSURE model. The instruments of this study used observation sheets, questionnaires, and tests. The subjects of this study were 25 students from grade IV of SDN Cakung Barat 03. Based on the implementation results, all ASSURE models were successfully applied in learning activities. The researcher suggests that other researchers study similar topics but using different methods and involving more samples.

## Pendahuluan

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berperan penting sebagai alat komunikasi antar suku di Indonesia. Dalam pembelajarannya, terdapat empat keterampilan dalam belajar bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Namun, menulis dianggap sebagai keterampilan bahasa yang paling rumit (Sianturi, dkk., 2020). Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Westwood (2008) bahwa menulis adalah yang paling sulit karena perkembangan menulis memerlukan koordinasi yang efektif yaitu proses kognitif, linguistik, dan psikomotorik. Menulis sangat penting untuk proses pemerolehan bahasa dan merupakan keterampilan yang paling menantang bagi siswa (Husna & Multazim, 2019).

Namun, beberapa siswa mungkin menemukan bahwa menulis adalah keterampilan yang rumit untuk dipelajari. Guru mungkin tidak memiliki kemampuan yang tepat dalam mengajar menulis, kurangnya kreativitas dalam menyampaikan materi, siswa kurang motivasi, dan banyak lagi mungkin menjadi penyebab mengapa siswa sulit menulis dalam bahasa Inggris (Apsari, 2017). Pengajaran menulis diperlukan karena teknik pengajaran mempengaruhi pemahaman siswa tentang bagaimana menulis (Yulianti, 2018). Oleh karena itu, guru membutuhkan suatu metode bagaimana meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Di era teknologi seperti sekarang, dunia pendidikan pun diminta untuk mengikuti perkembangannya dengan cara mengadaptasi perangkat-perangkat teknologi dalam kegiatan pengajarannya. Dengan adanya teknologi komunikasi berupa media audio visual seperti komputer, televisi, radio, *tape recorder*, film dan lain sebagainya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu manfaat media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa khususnya kelas. Anderson dkk. (1996) berpendapat bahwa pemilihan media merupakan komponen penting dari pengembangan bahan ajar. Untuk tujuan ini, ia membagi media menjadi sepuluh kelompok: media audio, media cetak, media cetak suara, media proyeksi (visual), media proyeksi suara, media gerak visual, media gerak audio visual, objek, sumber manusia dan lingkungan, dan media komputer. Salah satu media yang ditawarkan adalah dengan menggunakan media audio-visual seperti video.

Ashaver dan Igyuve (2013) dan Olube (2015) secara khusus mendefinisikan media audio-visual sebagai media dalam perangkat lunak dan perangkat keras, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang didukung dengan petunjuk pada media tersebut. Hughes dkk. (2019) menyatakan bahwa unsur audio dan visual dalam media audio-visual dapat mengakomodir informasi yang dibutuhkan siswa dan

efektifitas pembelajaran dengan beberapa rangsangan. Stimulus dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah. Berdasarkan hasil penelitian, media audio-visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi karkas ayam.

Media audio-visual termasuk dalam kelompok media yang dapat memvisualisasikan materi sekaligus memberikan suara (Rupawati dkk., 2017). Istilah audio-visual mengacu pada media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan makna tanpa ada ketergantungan dengan simbol atau bahasa (Anzaku, 2011). Materi pembelajaran dalam media audio-visual berkaitan dengan informasi tentang bahan dan alat, sistem, atau informasi yang dapat dipraktikkan sejak instruksi diberikan. Media audio-visual memainkan beberapa peran dalam proses pembelajaran, seperti menekankan pelajaran yang diperoleh dari pengalaman- meningkatkan pengalaman siswa, menarik partisipasi siswa, merangsang motivasi siswa, melakukan instruksi secara mandiri karena mengandung sumber informasi, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. (Ashaver & Igyuve, 2013).

Peran penting media audio-visual ini sejalan dengan Chieke dkk. (2017) yang menyatakan bahwa pada umumnya, pemerolehan informasi lebih banyak didominasi oleh indera penglihatan dan pendengaran (visualisasi dan audio). Menurut Arsyad (2009), mengajar melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pendengaran dan penglihatan dan tidak sepenuhnya bergantung pada pemahaman kata-kata atau simbol-simbol yang sejenis. Pemahaman yang digunakan melalui audio-visual adalah cara yang tepat untuk digunakan di dalam kelas, karena penggunaan media ini dapat mengatasi aspek verbalisme pada siswa.

Beberapa penelitian mengenai pembelajaran menggunakan media audio-visual telah dilaksanakan oleh para peneliti (Karlina & Setiyadi, 2019; Cahyono, dkk., 2021; Shafira & Rosita, 2022; Namaziandost & Nasri, 2019; Rosdiana, 2018). Namun, belum adanya penelitian

mengenai pembelajaran menggunakan media audio-visual di SDN Cakung Barat 03 menjadi alasan utama peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran berbasis audio-visual pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media bahan ajar berbasis audiovisual dalam pembelajaran teks petunjuk bahasa Indonesia untuk kelas IV di SDN Cakung Barat 03. Selain itu, penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi kepada guru dalam memperoleh bahan acuan berkenaan dengan media pembelajaran efektif guna mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan bervariasi. Lebih lanjut lagi, media audiovisual dapat dijadikan referensi untuk membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

### **Metode**

Penelitian ini melibatkan (**jumlah siswa**) siswa sekolah dasar kelas IV di SDN Cakung Barat

03 Peneliti memilih kelas IV sebagai subjek penelitian karena peneliti ingin mengembangkan materi pembelajaran menulis teks petunjuk. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi menulis teks petunjuk ditujukan kepada siswa kelas IV. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menyajikan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan metode kuantitatif digunakan karena data diperoleh dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian yang nantinya akan dijabarkan di bagian hasil dan pembahasan. Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE. Prosedur pengembangan media menggunakan model ASSURE terdiri dari; 1) menganalisis peserta didik, 2) menyatakan tujuan, 3) memilih media, 4) menggunakan media, 5) meminta partisipasi peserta didik, dan 6) mengevaluasi dan merevisi.

Ada tiga jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini guna mendapatkan data kuantitatif yang berbeda. Kuesioner pertama digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pembelajaran dan target kebutuhan siswa. Kuesioner kedua digunakan untuk mengumpulkan data dari penilaian ahli. Kuesioner ketiga digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi media dari siswa dan guru bahasa Inggris. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis semua data yang dikumpulkan dari kuesioner tersebut.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian dibagi ke dalam enam tahap sesuai dengan tahapan ASSURE: 1) *analysing learners*, 2) *stating the standards and objectives*, 3) *selecting strategies, technology, media*,

*and materials, 4) utilizing technology, media, and materials, 5) requiring learner participation,*

dan 6) *evaluate and revise.*

### **1. Analysing learners**

Tujuan dari mengajar menulis teks petunjuk yaitu mengasah kemampuan menulis siswa dalam memberikan petunjuk. Di tahap ini, peneliti mendapatkan beberapa karakteristik siswa dalam kegiatan belajar. Beberapa siswa tampak mampu memahami materi belajar tanpa memerlukan banyak bantuan dari guru, ada pula beberapa siswa yang memerlukan bantuan lebih dari guru.

### **2. Stating the standards and objectives**

Dalam menetapkan standar pembelajaran, peneliti telah menerapkan model ABCD: *A* (Audiens/peserta didik dengan karakteristiknya), *B* (Perilaku/kemampuan yang harus dikuasai), *C* (Kondisi/kondisi yang mendukung pembelajaran), dan *D* (Gelar/persyaratan sebagai dengan standar/kompetensi) tujuan pembelajaran.

### **3. Selecting strategies, technology, media, and materials**

Dalam menentukan strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran, peneliti membagi kegiatan – kegiatannya ke dalam tiga tahap: *pre-activity*, *whilst-activity*, dan *post-activities*. Untuk mengecek apakah ketiga tahapan tersebut sudah terlaksana, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, peneliti menggunakan internet sebagai penyedia media audiovisual. Spesifiknya, peneliti menggunakan video dari YouTube yang kemudian ditunjukkan kepada siswa dengan menggunakan proyektor. Video – video yang digunakan berkaitan dengan pembelajaran menulis teks petunjuk dalam bahasa Indonesia.

### **4. Utilizing technology, media, and materials**

Dalam pengaplikasiannya, peneliti melakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media audio-visual dalam belajar menulis teks petunjuk. Berdasarkan hasil pre-test, peneliti menemukan bahwa nilai – nilai yang didapat oleh para siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

### **5. Require learner participation**

Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, peneliti mencoba untuk membuat kegiatan belajar siswa semenarik mungkin. Hal ini dilakukan dengan melibatkan siswa untuk memberikan masukan dan mengajukan pertanyaan kepada guru. Lebih lanjut lagi, peneliti juga membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk meningkatkan rasa kerjasama mereka dalam kegiatan pembelajaran.

## 6. Evaluate and revise

Tahap terakhir dilakukan dengan melakukan revisi atau perbaikan terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) guna meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif ke depannya.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti berhasil untuk menerapkan seluruh tahap model ASSURE dalam pengajaran menulis teks petunjuk. Oleh karena itu, menggunakan model ASSURE dalam pengajaran menulis dapat dijadikan metode alternatif bagi para guru selain menggunakan metode konvensional. Lebih lanjut lagi, keuntungan mengajar dengan model ASSURE menjadikan kegiatan belajar lebih efektif karena adanya tahap-tahap sistematis yang dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam memberikan materi pelajaran.

## Daftar Pustaka

- Rosdiana. (2018). The Use of Audio Visual as Media in Enhancing Students' Listening Skill. *Getsempena English Education Journal*, 5(1), 46-49. <https://doi.org/10.46244/geej.v5i1.771>.
- Sianturi, L. P. D., Silalahi, D. E., & Purba, C. N. (2020). Improving Students' Writing Ability based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) Questions at 8th Grade in SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar. *JETAFL (Journal of English Teaching as a Foreign Language)*, 6(2). <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/jetafl/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=103&publicationId=103>.
- Westwood, P. (2008). What teachers need to know about teaching methods? Camberwell: Victoria.
- Husna, A., & Multazim, A. (2019). Students' Difficulties in Writing Recount Text at Inclusion Classes. *LET (LINGUISTICS, LITERATURE, AND LANGUAGE TEACHING)*, 9(1). <https://dx.doi.org/10.18592/let.v9i1.3077>.
- Apsari, Y. (2017). the Use of Picture Series in Teaching Writing Recount Text. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 5(2), 51. <https://doi.org/10.22460/eltin.v5i2.p51-56>.
- Yulianti, D. B. (2018). Learning strategies applied by the students in writing English text.

Journal on English as a Foreign Language, 8(1), 19.  
<https://doi.org/10.23971/jefl.v8i1.583>.

Anderson, J. R., Reder, L. M., & Simon, H. A. (1996). Situated Learning and Education. *Educational Researcher*, 25, 5-11. <http://dx.doi.org/10.3102/0013189X025004005>.

- Ashaver, D., & Igyuve, S. M. (2013). The use of audio-visual materials in the teaching and learning processes in colleges of education in benue statenigeria. *IOSR Journal of Research Method in Education*, 1(6), 44-45.
- Olube, F. K. (2015). Primary school pupils' response to audio-visual learning process in Port-Harcourt. *Journal of Education and Practice*, 6(10), 118–123. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1081684>.
- Hughes, C., Costley, J., & Lange, C. (2019). The effects of multimedia video lectures on extraneous load. *Distance Education*, 40(1), 54–75. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553559>.
- Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. (2017). Penerepan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v1n1.p21-30>.
- Anzaku, F. (2011). Library Experts Speaks on Audio-Visual Material. A Paper Presented at the United Nations Educational, Scientific and Cultured Organization (UNESCO) World Day for Audio-Visual Heritage, Lafia.
- Chieke, J. C., Ewelum, J. N., & Madu, C. O. 2017. Determination of Auditory and Visual Learning Style of Adult Learners in Adult Literacy Centres in Anambra State, Nigeria. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 30-33.
- Arsyad, M. A. (2009). *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada.
- Karlina, N., & Setiyadi, R. (2019). The Use of Audio-Visual Learning Media In Improving Student Concentration In Energy Materials
- Cahyono, D. N., Khumaedi, M., & Hadromi. (2021). The Impact of Audio-Visual Media toward Learning Result in the Subject of Seizing Picture. *Journal of Vocational and Career Education*, 6(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v6i1.32488>.
- Rosita. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Master's thesis, IAIN BENGKULU.
- Namaziandost, E., & Nasri, M. (2019). The Impact of social media on EFL Learners' Speaking Skill: A Survey Study Involving EFL Teachers and Students. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 6(3). <http://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/1031>.

Rosdiana. (2018). The Use of Audio Visual as Media in Enhancing Students' Listening Skill.

*Getsempena English Education Journal*, 5(1), 46-49.  
<https://doi.org/10.46244/geej.v5i1.771>.