

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN TEMA BENTUK MUKA BUMI  
DAN AKTIVITAS PENDUDUK INDONESIA**

**JURNAL**



**Disusun Oleh:**

**NINDYA PRABOWO**

**11416244035**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN TEMA BENTUK MUKA BUMI DAN AKTIVITAS PENDUDUK INDONESIA**

### ***DEVELOPING AUDIO VISUAL MEDIA FOR THE THEME OF THE EARTH SURFACE FORM AND INDONESIAN PEOPLE'S ACTIVITIES***

Oleh: Nindya Prabowo, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, [n\\_prabowo35@yahoo.com](mailto:n_prabowo35@yahoo.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media *audio visual* menggunakan program *Adobe After Effects CS5* dan *Adobe Illustrator CS5* materi kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk untuk siswa SMP kelas VII; dan 2) mengetahui kelayakan media *audio visual* melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru IPS serta tanggapan dari siswa.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), tahapan penelitian pengembangan ini yakni: tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan data, tahap perencanaan desain, tahap pengembangan desain, dan tahap uji coba. Subjek penelitian adalah 36 orang siswa SMP N 1 Jogonalan kelas VII A. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian untuk ahli media dan ahli materi, guru IPS serta lembar angket/kuesioner untuk siswa. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan media *audio visual* melalui tahap a) pra produksi yang terdiri dari pembuatan *storyboard*, sinopsis, dan penulisan materi, b) produksi yang terdiri dari pembuatan gambar, animasi, *background*, dan pengambilan suara, c) pasca produksi yang terdiri dari *editing*, validasi ahli, ujicoba, revisi, dan produksi; dan 2) penilaian kelayakan yang meliputi: a) hasil akhir validasi ahli materi dengan kategori “Baik”, b) hasil akhir validasi ahli media dengan kategori “Baik”, c) hasil akhir validasi oleh guru IPS kategori “Baik”, serta d) hasil uji lapangan oleh 30 orang siswa dikategorikan “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* materi kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media Audio Visual, Adobe After Effects CS5, Adobe Illustrator CS5, Kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk.*

#### **Abstract**

*This study aimed to: 1) develop audio visual media using the program of Adobe After Effects CS5 and Adobe Illustrator CS5 for the materials of the relationship between geographical conditions and people's conditions for Grade VII students of the junior high school (JHS), and 2) investigate the appropriateness of the visual media through the stages of the validation by a materials expert, a media expert, a Social Studies Teacher, and students' responses.*

*This was a research and development (R&D) study. The research and development stages included: preliminary study and data collection, design planning, design development, and tryout. The research subjects were 36 students of Grade VII A of SMPN 1 Jogonalan. The data collecting instruments were assessment sheets for the media expert, the materials expert, and the Social Studies teacher, and a questionnaire for the students. The data analysis technique was the quantitative descriptive technique using score distributions and assessment scale categories.*

*The results of the study were as follows. 1) The audio visual media were developed through the stages of: a) pre-production, consisting of storyboard making, synopsis, and materials writing; b) production, consisting of picture making, animation, backsound, and sound recording; and c) post-production, consisting of editing, expert validation, tryout, revision, and production. 2) The assessment of the appropriateness consisted of: a) the final result of the validation by the materials expert which was in the good category, b) the final result of the validation by the media expert which was in the good category, c) the final result of the validation by the Social Studies teacher which was in the good category, and d) the result of the field tryout involving 30 students which was in the very good category. Based on the results, it can be concluded that the audio visual media for the materials of the relationship between geographical conditions and people's conditions are appropriate and can be used as learning media.*

**Keywords:** *Audio Visual Media, Adobe After Effects CS5, Adobe Illustrator CS5, Relationship between geographical conditions and people's conditions*

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting dalam menunjang aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan materi, informasi, dan tujuan pembelajaran pada siswa. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Semakin intensif pengalaman belajar yang dihayati oleh siswa, maka semakin tinggi kualitas proses pembelajaran. Semakin siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran maka semakin cepat siswa

menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga perlu dipikirkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 13) jenis media pembelajaran apabila dianalisis dari bentuk dan cara penyajiannya, terdapat tujuh kelompok media yaitu: kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, kelompok media media proyeksi diam, media *audio*, media *audio visual* diam, media gambar hidup/film, media televisi, dan kelompok multimedia.

Dari berbagai macam media pembelajaran yang ada, kenyatannya belum termanfaatkan dengan baik di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran belum bervariasi sehingga siswa mudah merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Dale dalam Azhar Arsyad (2006: 11) membuat jenjang media konkrit menuju abstrak yakni melalui pengalaman langsung, observasi, partisipasi, wisata, televisi, film, radio, *visual*, simbol *visual*, dan verbal yang sering disebut kerucut pengalaman Dale. Secara umum media *audio visual* menurut teori kerucut pengalaman Dale memiliki efektivitas yang lebih tinggi dari pada media visual dan audio. Kerucut pengalaman Dale dalam Azhar Arsyad (2006: 10) mengatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang secara presentase 10% berasal dari membaca (*what we read*), 20 % pendengaran (*what we hear*), 30% penglihatan (*what we see*), dan pendengaran dan penglihatan (*what we hear and see*) sebesar 50%.

Peneliti telah melakukan pencarian mengenai berbagai contoh media berbasis *audio visual* dalam pembelajaran IPS SMP melalui website tv edukasi milik Kemdikbud, ditemukan sekitar 31 media berbasis *audio visual* dalam pembelajaran IPS SMP. Dari tiga puluh satu media berbasis *audio visual* tersebut, belum memenuhi unsur keterpauan IPS pada pembelajaran tingkat SMP/MTs karena masih terpisah menjadi pembelajaran ekonomi sebanyak 5 video, geografi 16 video, dan sejarah 10 video. Sehingga apa yang telah ditemukan peneliti terhadap media berbasis *audio visual* yang ada belum satu pun yang memiliki unsur keterpauan IPS pada pembelajaran tingkat SMP/MTs dan dapat dinyatakan kurang dalam pengembangan dan penggunaannya.

Salah satu wujud pembelajaran di SMP/MTs adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep serta generalisasi yang menyangkut isu sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS memberikan bekal kepada siswa di sekolah untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan mampu memahami fenomena sosial di sekitarnya. Pembelajaran IPS harus difokuskan sesuai dengan kondisi dan

perkembangan potensi siswa agar pembelajaran IPS dapat berguna dan bermanfaat. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, alokasi waktu pembelajaran IPS tingkat SMP/MTs pada struktur kurikulum KTSP adalah 4x40 menit setiap minggunya. Menurut peneliti dengan alokasi waktu seperti itu dirasa kurang apabila melihat banyaknya materi pembelajaran IPS yang harus disampaikan oleh guru.

Materi kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk merupakan materi pembelajaran IPS di tingkat SMP. I Gede Wawan S (2009: 4) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang sebagai kumpulan materi yang abstrak. IPS dianggap sebagai pelajaran yang penuh dengan hafalan dan seolah-olah mempelajari sesuatu yang tidak berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Ahmad Saifudin (2002: 78-79) IPS masih menunjukkan beberapa kelemahan, diantaranya kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada aspek pengetahuan, proses belajar mengajar berpusat pada guru, budaya belajar IPS lebih cenderung berkembang menjadi budaya menghafal dari pada budaya berpikir kritis.

Pandangan negatif pada IPS sebagai pelajaran yang penuh dengan hafalan itulah yang saat ini menjadikan salah satu faktor kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS. Maka dari itu, media *audio visual* dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran, yakni untuk penyampaian materi secara nyata dan menambah motivasi siswa dalam belajar IPS.

Dari uraian di atas, maka penelitian yang dilaksanakan berjudul “Pengembangan Media Audio Visual dengan Tema Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui media pembelajaran *audio visual*, pembelajaran IPS dapat dilaksanakan dengan lebih menarik, menyenangkan, inovatif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2010: 407) metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Waktu dan Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jogonalan yang beralamat di Plawikan, Jogonalan, Klaten. Penelitian ini dimulai dari pembuatan proposal pada bulan Januari 2015 sampai November 2015. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 13 dan 15 Oktober 2015.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba produk Subjek uji coba produk media *audio visual* dengan kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk ini adalah siswa SMP Negeri 1 Jogonalan, kelas VII A dengan jumlah 36 orang siswa

### **Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini diperlukan prosedur kerja yang sistematis sehingga pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat terencana dengan baik. Langkah-langkah dalam model pengembangan dari Sugiyono (2010: 409) yakni: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk, sehingga prosedur penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada tahap produksi masal yaitu langkah

menyebarkan produk/model yang dikembangkan, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti.

### **Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen**

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan respon atau tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

#### **b. Instrumen Penelitian**

##### **1) Instrumen Ahli Materi**

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi pada media *audio visual*. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari beberapa ahli.

##### **2) Instrumen Ahli Media**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk

mengetahui kelayakan media *audio visual* yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari beberapa ahli.

### 3) Instrumen Untuk Guru

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

### 4) Instrumen Uji Coba Untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba produk berupa angket atau kuesioner yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

### c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif sesuai prosedur pengembangan dan dilakukan melalui

beberapa tahapan. Produk awal buku saku dengan materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia yang telah dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi produk tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba lapangan awal oleh 6 orang siswa kelas VII A yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian revisi produk tahap III. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan kepada siswa SMP N 1 Jogonalan kelas VII A. Dari ketiga tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa media *audio visual* sebagai media pembelajaran IPS di SMP dengan tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

Skor	Nilai
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

Sumber: Eko P. Widoyoko (2009: 115)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rerata skor tiap komponen

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = jumlah aspek yang dinilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	SB
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$>3,4 - 4,2$	B
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$>2,6 - 3,4$	C
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$>1,8 - 2,6$	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber: Eko P. Widoyoko (2009: 238)

Keterangan :

$\bar{X}_i$  (Rerata ideal)

$= \frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$sb_i$  (Simpangan baku ideal)

$= \frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal- skor minimum ideal)

$X$  = Skor empiris

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *audio visual* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP dengan tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia. Tahap pengembangan produk yang dilakukan menggunakan langkah-langkah dari Sugiyono (2010: 409). Peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi empat tahap serta dimodifikasi dengan langkah-langkah pengembangan media *audio visual* menurut Rayandra Asyhar (2012: 113) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

#### a. Tahap Penelitian pendahuluan dan Pengumpulan Data

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data yang meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan pengumpulan literatur guna memperoleh informasi



yang valid. Pengumpulan data yang pertama dilakukan yaitu untuk mengetahui potensi masalah yang dihadapi sekolah dengan observasi kondisi pembelajaran. Pengumpulan data berikutnya melakukan wawancara dengan guru IPS. Wawancara menanyakan mengenai kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam kelas, media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran, buku pegangan mengajar, materi yang disampaikan untuk kelas VII. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran dari analisis kebutuhan pembelajaran.

#### **b. Tahap Perencanaan Desain**

Perencanaan desain yang dilakukan meliputi rancangan produk yang akan dihasilkan serta proses pengembangannya. Langkah awal yang dilakukan yaitu peneliti menentukan rancangan produk yang akan dihasilkan. Selanjutnya melakukan analisis produk dengan merumuskan materi pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam perangkat lunak (*software*). Langkah berikutnya setelah menentukan materi yang digunakan yaitu peneliti membuat

kerangka materi yang sudah diurutkan untuk mempermudah dalam menyusun narasi dan pemilihan gambar atau video yang akan *docapture* ke dalam media.

#### **c. Tahap Pengembangan Desain**

Pada tahap ini peneliti menyusun desain produk yang disesuaikan dengan susunan kerangka materi. Kemudian peneliti melakukan produksi video pembelajaran dengan program aplikasi *Adobe After Effects CS5* dan *Adobe Illustrator CS5*. Dalam kegiatan produksi video pembelajaran, peneliti menyeleksi dan memilih lagu *sound track* yang sesuai dengan materi, penyampaian materi yang jelas, memilih gambar yang tepat, menampilkan video dengan kualitas yang bagus, menyesuaikan dengan *background*. Setelah produk selesai dibuat, kemudian peneliti mengevaluasi produk dengan dosen pembimbing. Produk yang dihasilkan dalam format *Windows Media Video File (.wmv)*. Kemudian dilakukan validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPS untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang dihasilkan sebelum uji coba produk.

#### d. Tahap Uji Coba

##### 1) Uji Coba Produk Awal

Setelah produk dinilai layak oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS serta telah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba produk awal terhadap pengguna terbatas yaitu kepada 6 orang siswa.

##### 2) Revisi Produk

Revisi ini dilakukan setelah uji coba terbatas atas tanggapan dan masukan dari siswa. Revisi dilakukan jika terdapat kesalahan dan kekurangan saat pemakaian pada uji coba awal.

##### 3) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, produk yang telah diperbaiki tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas (Sugiyono, 2010: 426). Uji coba dilakukan terhadap 30 orang siswa SMP kelas VII.

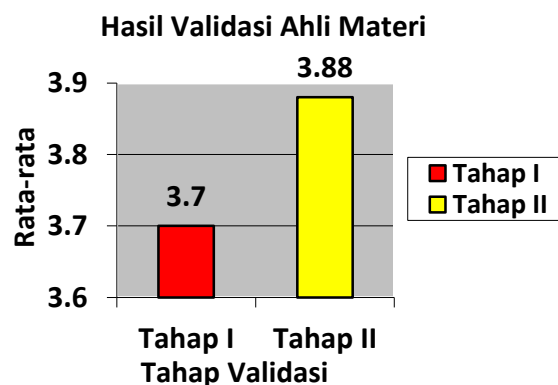
##### 4) Revisi Akhir/ Penyempurnaan Produk

Revisi produk kembali dilakukan apabila dalam pelaksanaan saat uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Pada tahap ini revisi akhir dilakukan sebagai penyempurnaan produk.

#### Hasil Validasi

##### a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 100 dengan rata-rata skor 3,7 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 105 dengan rata-rata skor 3,88 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam media *audio visual* sebagai media pembelajaran IPS yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor yang diperoleh mengalami kenaikan.

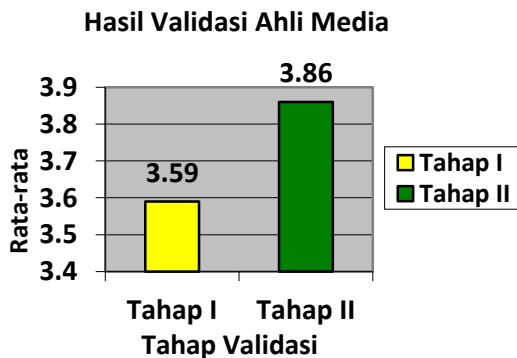


Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.

##### b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama diketahui total skor yang

diperoleh sebesar 79 dengan rata-rata skor 3,59 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 85 dengan rata-rata skor 3,86 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa media *audio visual* IPS yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor dan rata-rata skor yang diperoleh mengalami kenaikan.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

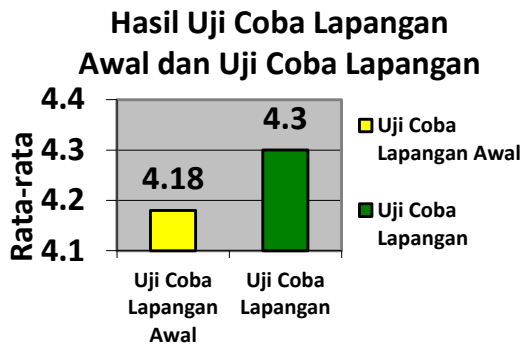
#### c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Jogonalan yang dilakukan sebelum uji coba produk kepada siswa pada hari Senin, 28 September 2015. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa media *audio visual* sebagai media pembelajaran IPS

yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 82 dan rata-rata skor sebesar 4,1 dengan kategori baik.

#### d. Data Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa

Uji coba produk ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan awal adalah 6 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Jogonalan. Uji Coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2015. Dari hasil uji coba lapangan awal terhadap 6 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Jogonalan mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 4,18 termasuk dalam kriteria baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan subjek 30 orang siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Jogonalan. Uji coba dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2015. Dari hasil uji coba lapangan, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba lapangan sebesar 4,3 dan termasuk dalam kategori sangat baik.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi dan Uji Coba Produk oleh Siswa

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

- a) Pengembangan media *audio visual* dengan tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia melalui beberapa tahap yaitu: Tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah lakukan, maka dihasilkan sebuah media belajar. Media pembelajaran ini berupa media audio visual materi kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk yang dikemas dalam format video pembelajaran.
- b) Kelayakan Media *audio visual* dengan tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia adalah sebagai berikut:

- (1) Validasi oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan isi/materi dengan kategori baik.
- (2) Validasi oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan pemrograman dengan kategori baik.
- (3) Penilaian dari guru IPS ditinjau dari aspek isi/materi dan media dengan kategori baik.
- (4) Penilaian dari uji coba lapangan oleh siswa ditinjau dari aspek isi/materi dan media dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba produk menunjukkan bahwa media *audio visual* ini “Baik” untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran siswa di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS materi kaitan antara kondisi geografis dengan keadaan penduduk untuk siswa SMP kelas VII.


### Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan untuk para pendidik agar dapat memanfaatkan media *audio visual* ini yang sudah dikategorikan layak dan baik digunakan dalam pembelajaran IPS, sehingga guru mempunyai media alternatif lain yang membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Saifudin. 2002. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komputer Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal Falasifa*. (Vol.1, Nomor 2 tahun 2002) Hlm. 1-10.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko, P. Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- I Gede, W. Sudatha & Dr I Made Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Tersedia dalam <http://www.gwinetwork.com/>, diakses pada tanggal 11 Desember 2015, Jam 18.20 WIB.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Rudi Susiana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Kemdikbud. <http://tve.kemdikbud.go.id/>. Diakses 14 Desember 2015: 22.10.

**Reviewer**



Supardi, M. Pd

NIP. 19730315 200312 1 001

**Yogyakarta, 18 Desember 2015**  
**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing**



Anik Widiastuti, M.Pd

NIP. 19841118200812 2 004