Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di

SMA Negeri 11 Pangkep

Husriadi#1

#Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar
Kota Makassar

1Husriadi1301@gmail.com

Abstract— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *audio visual* (video) pada mata pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Pangkep. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *audio visual* (video) pada mata pelajaran Sejarah dengan pokok pembahasan proses islamisasi di Indonesia. Model rancangan yang digunakan diadaptasi dari Model Pengembangan Thiagarajan yaitu *4D (Four D)*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Pangkep yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah 302 peserta didik. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas X Phytagoras dengan jumlah peserta didik 28 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik deskriptif. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa hasil evaluasi oleh ahli media dan desain pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *audio* visual (video) berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi oleh ahli isi/materi media pembelajaran menunjukkan bahwa isi/materi bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, hasil uji Kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik dan hasil dari tanggapan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *audio visual* (video) yang dikembangkan ini valid dan praktis, serta layak untuk digunakan sebagai alternatif bahan ajar pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 11 Pangkep..

Keywords— Bahan Ajar, Audio-Visual, Pengembangan.

*Abstract* - *This study aims to develop audio-visual (video) -based teaching materials on History Class X subjects at SMA Negeri 11 Pangkep. This research is a development research that is used to produce products in the form of audio-visual (video) -based teaching materials on History subjects with the subject of discussion on the process of Islamization in Indonesia. The design model used was adapted from the Thiagarajan Development Model of 4D (Four D). The population in this study were class X students of SMA Negeri 11 Pangkep consisting of 9 classes with a total of 302 students. In this study the sample used was the Xth grade students of Pythagoras with 28 students. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis, and descriptive statistical analysis. The results achieved showed that the results of evaluations by media experts and learning design showed that audio-visual (video) -based teaching materials were in very good qualifications. The results of the evaluation by the content media instructor experts showed that the content / material of teaching materials was in very good qualification. The results of individual trials are of very good qualification, the test results of the small groups are in very good qualification and the results of the subject teacher responses are very good qualifications. Based on the analysis of the evaluation results, it can be concluded that the audio-visual (video) -based teaching material developed is valid and practical, and feasible to be used as an alternative teaching material in History subjects in class X of SMA Negeri 11 Pangkep.*

Keywords— *Teaching materials, Audio-Visual, Development*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan yang mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri setiap individu (manusia). Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008, yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II ayat (4) dikatakan bahwa “Pendidikan dilaksanakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas perserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah, berlangsung dalam bentuk yang pada umumnya disebut proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar menitik beratkan pada upaya agar materi pembelajaran dengan mudah dapat diamati, diinternslisasi, ditransfer, dilaksanakan dalam kehidupan nyata. Sejarah merupakan salah satu bidang studi atau mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Sejarah mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Sejarah mempunyai arti yang sangat strategis dalam pembentukan manusia Indonesia yang mempunyai rasa kebanggan dan cinta Tanah Air. Sejarah adalah dasar bagi terbinanya identitas nasional yang merupakan salah satu modal utama dalam membangun bangsa masa kini, maupun masa yang akan datang.

Mengingat pentingnya sejarah untuk diajarkan kepada peserta didik berbanding terbalik dengan keinginan sebagian besar peserta didik untuk mempelajarinya. Ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah terbilang rendah, bahkan mata pelajaran sejarah dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, dan bahkan hanya dianggap sebagai pengantar tidur. Tidak jarang ada peserta didik yang tertidur, bermain sendiri, bercakap-cakap dengan teman duduknya, bahkan ada juga yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat guru sedang menyampaikan materi di depan kelas. Sejarah yang seharusnya sangat berpengaruh terhadap pembentukan watak serta karakter bangsa justru menjadi enggan untuk dipelajari peserta didik. Hal ini tidak akan terjadi jika guru tidak hanya menggunakan bahan ajar yang sifatnya membuat peserta didik jenuh. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menyusun, menulis, dan mengembangkan bahan ajar sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar sejarah.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah berlangsung dalam bentuk yang pada umumnya disebut proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar menitik beratkan pada upaya agar materi pembelajaran dengan mudah dapat diamati, diinternalisasi, ditransfer, dan dilaksanakan dalam kehidupan nyata. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Biasanya baik peserta didik, orang tua maupun guru cenderung menganggap sumber bahan ajar hanya dititikberatkan pada buku. Keberadaan buku memang sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun jangan sampai hanya berpedoman pada buku. Karena masih banyak sumber bahan ajar selain buku yang dapat digunakan. Buku pun tidak harus satu macam dan tidak haris sering berganti seperti yang terjadi selama ini. Berbagai buku dapat dipilih sebagai sumber bahan ajar. Namun selain buku, sumber bahan ajar lain bisa didapatkan dari internet, jurnal, majalah, koran, CD interaktif, lingkungan dan masih banyak lagi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2018 di SMA Negeri 11 Pangkep terlihat bahwa guru mata pelajaran Sejarah masih mengandalkan bahan ajar cetak (buku) sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar di kelas. Sementara itu, karakteristik mata pelajaran Sejarah adalah mempelajari atau mengkaji tentang kejadian/peristwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau yang tentunya mebutuhkan visualisasi agar peserta didik mudah memahami matari yang disampaikan oleh guru.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memiliki ketertarikan belajar ketika guru menayangkan video pada proses pembelajaran dibandingkan dengan hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Oleh karena itu peneliti berkesimpulan bahwa bahan ajar yang dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep adalah bahan ajar berbasis audio-visual (video). Dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual (video) pada mata pelajaran Sejarah tentu akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena bahan ajar berbasis audio-visual menggabungkan materi auditif dengan materi visual. Selain itu, bahan ajar berbasis audio-visual ini melibatkan dua indera yang dimiliki peserta didik yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Hal itu tentu akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru karena selain mendengarkan peserta didik juga dapat melihat/menyimak peristiwa-peristiwa/kejadian atau gambar-gambar yang berkaitan dengan materi melalui DLP (*Digital Light Processing*).

Proses belajar mengajar yang efektif memerlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik begitupun sebaliknya. Untuk itu pada mata pelajaran Sejarah diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik memahami bahan ajar atau materi ajar. Manfaat video dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak, mendengarkan sekaligus melihat gambar. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengingat pelajaran karena visualisasi yang terekam oleh otak. Melalui penelitian ini diharapkan produk yang dikembangkan dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimakah tahap idenfikasi kebutuhan, tahap desain dan tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar berbasisi audio-visual (video) pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tahap identifikasi kebutuhan, tahap desain, dan tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar berbasis audio-visual (video) pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep.

1. Metode PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan, (Syaodih, 2015). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hadware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, pelatihan, bimbingan evaluasi manajemen, dan lain-lain.

*Research and Development* (*R&D*) menekankan produk yang berguna atau bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan, dan inovasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Inovasi dan kemungkinan pemanfaatannya menjadi ciri penentu yang sangat penting. *Research and Development* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan, (Mulyatiningsih, 2014) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*) yang kemudian dimodifikasi menjadi tiga tahap yakni *define, design,* dan *development* dengan alasan keterbatasan biaya dan waktu.

Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). *Purposive Sampling* yaitu teknik sampling digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengampilan sampelnya (Arikunto, 2007). Subyek penelitian ini adalah peserta didik di SMA Negeri 11 Pangkep kelas X yang berjumlah 28 peserta didik. Kemudian 1 orang sebagai ahli media dan desain, serta 1 orang sebagai ahli materi. Kemudian tanggapan dari guru 1 orang.

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analasis statik deskriptif.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan maka digunakan ketetapan yang dikemukakan oleh Arikunto (2007) sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |  |
| 90% - 100% | Sangat Baik |  | Tidak Perlu Direvisi |
| 75% - 89% | Baik |  | Tidak Perlu Direvisi |
| 65% - 74% | Cukup |  | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang |  | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang |  | Direvisi |

Apabila hasil uji validitas dan hasil uji kepraktisan berada pada tingkat pencapaian 75% - 100% atau pada kualifikasi baik sampai sangat baik, maka produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis serta tidak memerlukan revisi, begitupun sebaliknya.

1. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D yang kemudian dimodifikasi menjadi 3D. Ada tiga tahap yang dilakukan pada penelitian ini yaitu, pendefenisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap pendefenisian ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu identifikasi masalah dan pengumpulan informasi. Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa di SMA Negeri 11 Pangkep khususnya pada mata pelajaran Sejarah belum menggunakan atau belum memanfaatkan bahan ajar berbasis audio-visual (video) sebagai sumber belajar. Hal itu dikarenakan tidak tersedianya bahan ajar berbasis audio-visual di sekolah dan guru mengalami kesulitan dalam mendesain atau membuat bahan ajar berbasis audio-visual karena membutuhkan waktu yang lama sementara jadwal mengajar mereka cukup padat. Selanjutnya pengumpulan informasi, kegiatan ini dapat dilakukan dengan menggunakan angket identifikasi kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*Design*), pada tahapan ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu merancang naskah bahan ajar berbasis audio-visual dan mendesain bahan ajar berbasis audio-visual. Kemudian tahap yang terakhir adalah pengembangan (*Development*).

 Sebelum produk yang dikembangkan digunakan di sekolah, produk tersebut harus melalui beberapa tahap yakni uji validitas dan uji kepraktisan. Uji validitas dilakukan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan uji kepraktisan dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan produk bahan ajar berbasis audio-visual yang telah dikembangkan.

Kegiatan validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu 1 orang ahli media dan desain pembelajaran, dan 1 orang ahli isi/materi pembelajaran. Hasil dari tanggapan/penilaian oleh ahli media dan desain pembelajaran serta ahli isi/materi terhadap produk bahan ajar berbasis audio visual adalah 94% dan 97,5% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak memerlukan revisi artinya produk bahan ajar berbasis audio-visual layak untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan maka dilakukan uji kepraktisan. Pada penelitian ini uji kepraktisan dilakukan dengan cara uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan tanggapan guru mata pelajaran. Hasil yang didapatkan dari uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan tanggapan guru mata pelajaran terhadap bahan ajar berbasis audio visual adalah 90%, 92%, dan 94% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak memerlukan revisi artinya produk bahan ajar berbasis audio-visual dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis audio-visual tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar atau alternatif media pembelajaran baik secara klasikal maupun secara individual. Berdasarkan hal tersebut bahan ajar berbasis audio-visual (video) dapat menjadi solusi pada masalah sumber belajar, artinya peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa didampingi oleh guru mata pelajaran. Salah satu kelebihan video adalah melibatkan dua indera yakni indera pendengaran dan indera penglihatan, hal itu tentu akan membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami pesan yang terkandung dalam video. Kalimat sebelumnya didukung oleh pendapat Day dan Back (1950) yang mengatakan bahwa penyajian menggunakan audio dan visual memberikan pengetahuan yang lebih banyak dari pada hanya menggunakan salah satu dari dua indera tersebut.

Bahan ajar berbasis audio-visual (video) merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi auditif dan visual. Materi auditif dapat merangsang indra pendengaran peserta didik dan materi visual dapat merangsang indra penglihatan peserta didik. Dengan pengkombinasian materi seperti ini tentu akan membawa dampak dan kesan tersendiri pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (Arsyad, 2013:19) bahwa media video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Produk bahan ajar berbasis audio-visual (video) diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Sejarah. Selain itu, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

1. Kesimpulan
2. Pada tahap identifikasi kebutuhan yang dilakukan adalah identifikasi masalah dan mengumpulkan informasi
3. Pada tahap desain yang dilakukan adalah merancang naskah bahan ajar berbasis audio-visual (video) dan membuat desain bahan ajar berbasis audio-visual (video)
4. Produk bahan ajar berbasis audio-visual (video) pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep dinyatakan valid dan praktis.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terimakasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan izin melakukan penelitian. Selanjutnya Ucapan terimakasih kepada Pembimbing I , Pembimbing II dan SMA Negeri 11 Pangkep.

Daftar Pustaka

|  |  |
| --- | --- |
| [1]  | Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (cetakan ke-16)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.  |
| [2] | Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta\ |
| [3]  | Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya. |
| [4]  | Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Program Pascasarjana UI |
| [5]  | *Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Sinar Grafika |
|  |  |