

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA FASE B KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

WARNIMA CLAUDIA

NIM. 200209102

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2025 M/1447 H

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA FASE B KELAS III SD/MI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

WARNIMA CLAUDIA

NIM. 200209102

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag

NIP. 197906172003122002

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B KELAS
III SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN AR-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 24 November 2025M
3 Jumadil Akhir 1447H

Tim Penguji Munaqasah Skripsi

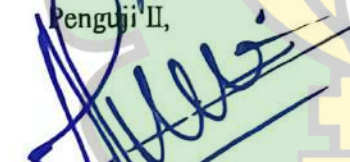
Ketua,


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Penguji I,


Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 197008301994122001

Penguji II,


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP. 199306242020121016

Penguji III,


Rafidah Hanum, S.Pd.L, M.Pd.
NIP. 198907032023212038

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN AR-Raniry Banda Aceh



Prof. Saifur Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197101021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Nama : Warnima Claudia
Nim : 200209102
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini,

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 5 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Warnima Claudia

200209102

ABSTRAK

Nama : Warnima Claudia
Nim : 200209102
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI
Pembimbing : Yuni Setia Ningsih S.Ag, M.Ag
Kata kunci : Pengembangan, Media Audio Visual, Bahasa Indonesia, Kelas III SD/MI

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di SD N 16 Banda Aceh media pembelajaran yang digunakan umumnya hanya menggunakan buku paket dan papan tulis. Sekolah juga belum memiliki kebijakan khusus dalam penggunaan media pembelajaran inovatif secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio visual untuk membantu siswa memahami materi teks narasi secara menarik dan bermakna melalui kombinasi unsur suara dan gambar. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana proses pengembangan media audio visual untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD/MI dan bagaimana tingkat kelayakan serta kepraktisan media tersebut berdasarkan penilaian para ahli dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Four-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, 1 guru kelas, dan 22 siswa kelas III SD N 16 Banda Aceh. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket respon guru serta siswa, kemudian dianalisis menggunakan persentase kelayakan dan kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan persentase: ahli media 96,66%, ahli materi 90%, ahli bahasa 85,71%, kepraktisan oleh guru 88,89%, dan respon siswa 99,35%. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat praktis, serta efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD/MI. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Robbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. berkat rahmat, hidayat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B KELAS III SD/MI”** Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk menyelesaikan program sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah menjadikan cahaya penerang bagi lahirnya ilmu pengetahuan semenjak adanya beliau hingga akhir zaman.

Selama menyelesaikan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari banyak pihak. Baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan agar penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibunda tercinta Nurbiani dan Ayahanda Jamidan atas segala kasih sayang, perhatian, dan dukungannya, kakak tersayang Ana Bella Clarisa, Marini, abangnda tersayang Tomi Abram, adik tercinta Tuta Satrio, ponakan yang tersayang M. Attalariq AB, serta segenap keluarga yang telah mendo'akan penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3. Ibu Yuni Setia Ningsih S.Ag.M.Ag. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry dan juga pembimbing peneliti yang telah banyak membantu dan memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D selaku Penasehat Akademik yang telah menjadi orang tua penulis selama menjalani perkuliahan, yang telah membimbing, mengarahkan dan menasehati penulis dalam segala persoalan akademik sejak awal hingga akhir semester.
5. Bapak Mawardi M.Pd, Bapak Mulia S.Ag., M.Ed, Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis M.Pd, dan Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang telah memberikan bimbingan dan masukan terhadap media yang peneliti kembangkan sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
6. Ibu Sarniyati Yusmanita, S.Pd, M.Pd selaku kepala SD N 16 Kota Banda Aceh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pengembangan.
7. Ibu Asninoviani S.Pd selaku wali kelas III SD N 16 Kota Banda Aceh yang telah banyak membantu selama melakukan penelitian pengembangan.
8. Seluruh sahabat-sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi dan dukungan, serta untuk semua pihak yang telah turut berpartisipasi dalam penulisan Skripsi ini.

Akhirnya, tiada kata yang lebih baik yang dapat penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT. yang akan membalas jasa mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan terlebih bagi penulis.

Banda Aceh, 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Media Audio Visual	14
C. Cara Mendesain Media Audio Visual	18
D. Keterampilan Berbahasa Indonesia.....	20
E. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia	26
F. Penelitian relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknis Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	43
A. Deskripsi Hasil Penelitian	43
1. <i>Define</i> (pendefinisian)	43
2. <i>Design</i> (perancangan)	44

3. <i>Develop</i> (pengembangan)	54
4. <i>Disseminate</i> (penyebaran)	72
B. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Penilaian Ahli Media.....	40
Tabel 1.2 Indikator Penilaian Ahli Bahasa	40
Tabel 1.3 Indikator Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 1.4 Persentase Nilai Kelayakan Media	42
Tabel 1.5 Persentase Nilai Kepraktisan Angket.....	42
Tabel 1.6 Langkah-Langkah Mendesain Media.....	46
Tabel 1.7 Langkah-Langkah Membuat Suara.....	51
Tabel 1.8 Hasil Validasi Ahli Media I	55
Tabel 1.9 Hasil Validasi Ahli Media II	57
Table 1.10 Hasil Validasi Ahli Materi I.....	58
Tabel 2.1 Hasil Validasi Ahli Materi II	60
Tabel 2.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa I.....	62
Tabel 2.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa II.....	63
Tabel 2.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	64
Tabel 2.5 Hasil Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 2.5 Revisi Ahli Media	68
Tabel 2.6 Revisi Ahli Materi.....	69
Tabel 2.7 Revisi Ahli Bahasa.....	72
Tabel 2.8 Uji Kepraktisan Guru.....	72
Tabel 2.9 Persentase Hasil Media	73
Tabel 2.10 Persentase Hasil Materi.....	74
Tabel 3.1 Persentase Hasil Bahasa.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Model 4D.....	37
Gambar 1.2 Tampilan Awal Aplikasi Canva	46
Gambar 1.3 Tampilan Halaman Pencarian Template Canva	46
Gambar 1.4 Tampilan Cover Yang Belum Diedit	46
Gambar 1.5 Tampilan Cover Yang Sudah Diedit	47
Gambar 1.6 Tampilan Judul Yang Belum Diedit.....	47
Gambar 1.7 Tampilan Judul Yang Sudah Diedit	47
Gambar 1.8 Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran	47
Gambar 1.9 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	48
Gambar 1.10 Halaman Materi Yang Belum Diedit	48
Gambar 2.1 Halaman Materi Yang Sudah Diedit	48
Gambar 2.2 Halaman Materi Yang Sudah Diedit	48
Gambar 2.3 Halaman Materi Yang Sudah Diedit	49
Gambar 2.4 Halaman Baru.....	49
Gambar 2.5 Latar Belakang Yang Sudah Dipilih	49
Gambar 2.6 Menerapkan Gambar Sebagai Latar Belakang.....	49
Gambar 2.7 Latar Belakang Sudah Dirapikan	50
Gambar 2.8 Pemberian Gambar Hewan.....	50
Gambar 2.9 Gambar yang sudah Siap.....	50
Gambar 2.10 Halaman Yang belum Diedit.....	50
Gambar 3.1 Halaman Yang Sudah Diedit Menjadi CeritaTeks Narasi	51
Gambar 3.2 Halaman Penutup	51
Gambar 3.3 Tampilan Awal Aplikasi Capcut	51
Gambar 3.4 Tampilan Beranda Aplikasi Capcut	52
Gambar 3.5 Tampilan Fitur Membuat Suara di Aplikasi Capcut	52
Gambar 3.6 Tampilan Masukan Teks Menjadi Suara.....	52
Gambar 3.7 Tampilan Font Diaplikasi Capcut	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Indonesia. Sebagian besar penduduknya menggunakan bahasa ini. Bahasa Indonesia berguna untuk berkomunikasi dengan orang lain di masyarakat, baik di tempat kerja, di sekolah, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak-anak sebaiknya mulai belajar bahasa Indonesia sejak usia dini, terutama di sekolah dasar.¹

Pentingnya menguasai bahasa Indonesia terletak pada kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sosial. Proses ini mencakup pembelajaran tata bahasa dan kosakata bahasa Indonesia, serta cara mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa tersebut. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari anak-anak di sekolah dasar, mulai dari kelas 1 hingga 6.²

Namun kenyataannya, masih banyak permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Banyak siswa kesulitan memahami bacaan, tidak nyaman berbicara di depan kelas, dan kurang lancar menulis. Keterbatasan penggunaan materi pembelajaran merupakan salah satu alasan utamanya. Guru jarang menggunakan teknologi baru, sehingga pembelajaran menjadi

¹ Fitriyani, Guruh Misfan El-Fanny, Nurfitriya, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar* (Jurnal Of Education and Language Research, Vol.3, No.6 Januari, 2024) hlm. 307

² Ahmad Irfan, Fauzan, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* (Journal Of Educational and Language Research, Vol.3, No.6, Januari, 2024) hlm. 285

membosankan dan siswa kurang tertarik.³

Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang kuat akan cara-cara baru untuk mengajar bahasa Indonesia, terutama melalui penggunaan teknologi audio-visual. Media audio-visual dapat membantu siswa mempelajari berbagai hal dengan cara yang lebih menarik dan nyata karena memadukan musik dan gambar. Kombinasi ini memudahkan dan lebih bermakna dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Arsyad mengatakan bahwa penggunaan media audio-visual dapat membuat pesan lebih jelas, meningkatkan antusiasme siswa, dan membantu mereka mengingat apa yang telah dipelajari dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media audio-visual diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan partisipatif bagi siswa.⁴

Berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SD N 16 Kota Banda Aceh dengan cara observasi peserta didik dan wawancara langsung dengan guru wali kelas III pelajaran Bahasa Indonesia, Para peneliti menemukan bahwa media pembelajaran sebagian besar bergantung pada buku teks dan papan tulis, sementara penggunaan media berbasis teknologi, seperti audiovisual, masih belum optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa sekolah perlu menyediakan materi pembelajaran yang menggunakan audiovisual agar prosesnya lebih menarik dan dinamis, terutama dalam hal pemerolehan empat keterampilan berbahasa:

³ Yuliana, dan Ahsin “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Video Pembelajaran di Sekolah Dasar.” (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, Vol.7, No.2, 2022). Hlm.129

⁴ Azhar Arsyad “Media Pembelajaran.” (Jakarta: Rajawali Pers). hlm. 117

membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Siswa kelas tiga masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga mereka membutuhkan stimulus audiovisual untuk membantu mereka memahami gagasan linguistik.

Media audiovisual dapat membantu siswa memahami makna ujaran dan substansi komunikasi dengan menggunakan bunyi dan visual yang relevan dengan situasi. Dalam keterampilan berbicara, media ini mendorong siswa untuk menirukan pelafalan dan intonasi dengan benar. Pada keterampilan membaca, media audio visual dapat menampilkan teks yang disertai ilustrasi sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Sementara pada keterampilan menulis, tayangan video dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa dalam menuangkan ide secara runtut dan kreatif.

Dari sisi sarana dan kebijakan, SD N 16 Kota Banda Aceh sebenarnya telah memiliki fasilitas dasar seperti *LCD* proyektor dan perangkat audio, namun penggunaannya belum optimal. Sekolah juga belum memiliki kebijakan khusus yang mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan media audio visual menjadi sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif, menarik, dan berorientasi pada peningkatan empat keterampilan berbahasa siswa secara terpadu.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pemerolehan bahasa Indonesia. Penelitian Andari, Anang Sudigdo, dan Wijaya Heru Santoso menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual

dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi lebih baik dalam mendengarkan.⁵ Irawati, Musnarinda Daulay, dan Ramdhan Witarsa juga menemukan hal serupa. Mereka menyatakan bahwa media audiovisual merupakan cara yang baik untuk meningkatkan minat menulis siswa sekolah dasar dan membantu mereka menulis lebih baik.⁶

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian saat ini berfokus pada aspek tertentu dari kemampuan berbahasa, seperti mendengar atau menulis. Akibatnya, masih terdapat kesenjangan penelitian yang memerlukan penelitian lebih lanjut, khususnya penciptaan media audiovisual terpadu yang bertujuan untuk mendorong perkembangan yang seimbang dari keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), terutama pada Fase B pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas tiga.

Teori Pengodean Ganda Paivio menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran (verbal dan visual) lebih mudah diserap dan diingat. Penelitian ini didasarkan pada hipotesis ini.⁷ Selain itu, teori konstruktivisme juga menjadi dasar pengembangan media, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan intraktif. Oleh karena itu, media audio visual yang dirancang secara menarik dan kontekstual akan membantu siswa memahami bahasa

⁵ Andari, Anang Sudigdo, dan Wijaya Heru Santoso "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menyimak Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD." (Indonesian Jurnal Of Learning and Educational Studies, Vol.1, No.2, 2023). hlm. 117-118

⁶ Irawati, Musnarinda Daulay, dan Ramdhan Witarsa "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat dan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV SD NEGERI 20 Tebun." (JICN, Vol.1, No.5, 2024). hlm.7587

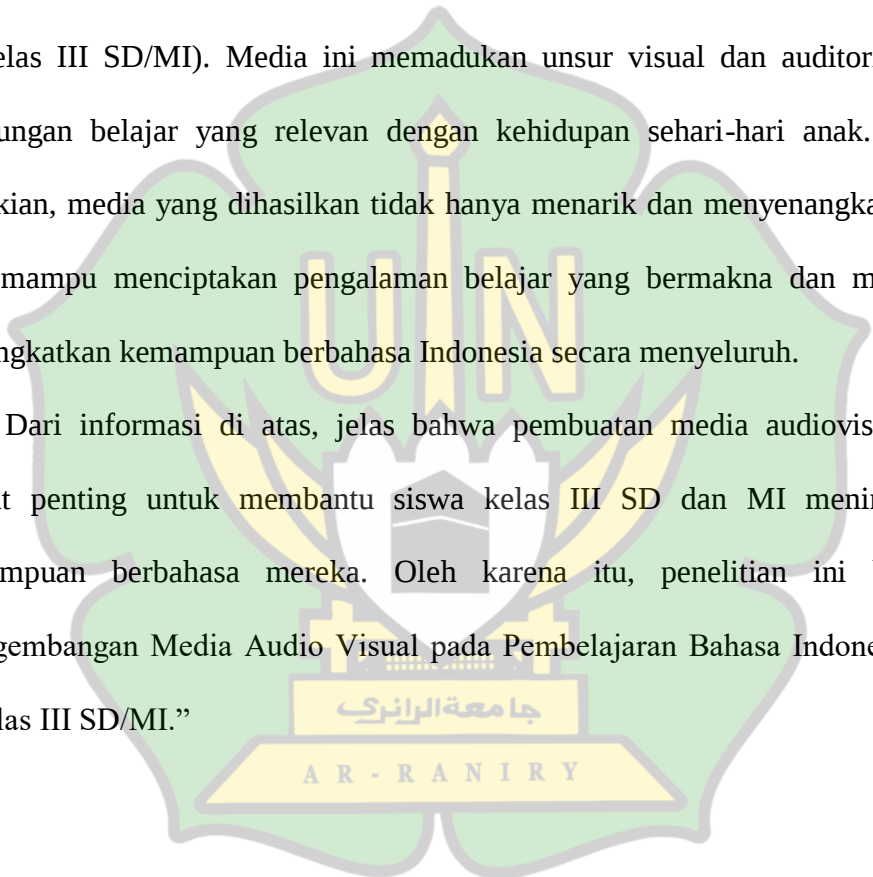
⁷ Allan Paivio "Mental Reprepresentation: A Dual Coding Approach", Oxford University Press. 2002.

Indonesia dengan lebih menyenangkan.

Media audiovisual dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sebagian besar berfokus pada peningkatan satu kemampuan berbahasa saja.

Media ini juga dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa Fase B (kelas III SD/MI). Media ini memadukan unsur visual dan auditori dengan lingkungan belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia secara menyeluruh.

Dari informasi di atas, jelas bahwa pembuatan media audiovisual baru sangat penting untuk membantu siswa kelas III SD dan MI meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: “Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI.”



B. Rumusan Masalah

Perumusan Masalah Peneliti mengartikulasikan masalah, berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.

1. Bagaimana proses pengembangan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III SD/MI?
3. Bagaimana kepraktisan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk peserta didik kelas III SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendesain media audio visual untuk peserta didik kelas III SD/MI
2. Untuk menilai kelayakan media audio visual sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas III SD/MI
3. Untuk menilai kepraktisan media audio visual sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas III SD/MI

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini diyakini akan memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran, terutama untuk kemahiran berbahasa, dalam proses

pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan peran instruktur dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan memenuhi tuntutan terkini, terutama dalam konteks mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Tujuan pembuatan media audiovisual ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka di keempat aspek: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini masih sulit dicapai dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang kesiapan guru dalam menggunakan media audio-visual, sehingga memudahkan pendidik dalam memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih beragam.

c. Bagi Sekolah

Hal ini merupakan faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran untuk pengajaran dan untuk membantu siswa belajar lebih banyak serta menggunakannya sebagai panduan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam bahasa Indonesia. Media ini dapat digunakan sebagai cara untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di masa sekarang maupun di masa mendatang.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Pengembangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan bahwa "pengembangan" adalah proses, teknik, atau tindakan mengembangkan. Pengembangan adalah cara yang rasional dan metodis untuk merencanakan pembelajaran sehingga segala sesuatu yang akan terjadi dalam proses pembelajaran didasarkan pada apa yang dapat dilakukan siswa.⁸ Kemajuan yang dibahas dalam penelitian ini mencakup proses, metodologi, dan inisiatif yang dilakukan oleh peneliti dalam memajukan media audio-visual dalam tema-tema bahasa Indonesia.

2. Media Pembelajaran Audio Visual

Media yang dapat dilihat secara visual sekaligus dapat didengar dikenal sebagai media audiovisual. Contohnya termasuk rekaman video, slide suara, dan jenis film lainnya.⁹ Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini hanya berupa film yang menyajikan suara dan visual dari satu sumber, menggunakan teks naratif bahasa Indonesia yang dirancang untuk kelas III sekolah dasar semester 1 dengan mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sebagai bahasa nasional de jure Indonesia, bahasa Indonesia menyatukan berbagai kelompok budaya dan etnis di negara ini.¹⁰ Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses intraksi antar siswa dan pendidik untuk mengembangkan empat

⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 24

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana 2010).

¹⁰ St. Y. Slamet, "Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar." (Surakarta: UNS PRESS, 2017) Cet 1 Edisi III, hlm.70.

keterampilan berbahasa yaitu menyimak (peserta didik menyimak materi yang ditayangkan), berbicara (peserta didik menceritakan ulang cerita yang disimak melalui tayangan video), membaca (peserta didik membaca cerita teks yang ditayangkan), menulis (peserta didik menulis kembali cerita teks yang sudah ditayangkan).

4. Fase B

Fase B adalah jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar untuk siswa kelas III dan kelas IV dalam Kurikulum Merdeka. Fase ini mencakup pembelajaran berbagai mata pelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Pada akhir Fase B, siswa harus memiliki dasar yang kuat dalam membaca, menulis, dan berbicara bahasa Indonesia, serta kemampuan untuk berpikir kritis tentang apa yang telah mereka baca.

Capaian Pembelajaran

- a. Menyimak: Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
- b. Berbicara: peserta didik mampu menceritakan kembali suatu cerita yang disimak melalui media audio visual.
- c. Membaca: Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi
- d. Menulis: peserta didik terampil menulis kembali cerita narasi sederhana yang dibaca dengan bahasa sendiri.

5. Narasi Sugestif

a. Pengertian Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah teks narasi yang mampu menyampaikan makna kepada pembaca melalui daya khayal yang bertujuan mempengaruhi atau memberi pandangan pada pembaca melalui majinasi, seringkali menggunakan bahasa konotatif agar cerita terasa lebih imajinatif dan membangkitkan kesan atau makna tertentu, bukan sekedar memberi informasi faktual.

b. Ciri-Ciri Narasi Sugestif

- 1) Bersifat imajinatif/fiktif
- 2) Makna tersirat
- 3) Membangkitkan imajinasi
- 4) Bahasa figuratif

c. Tujuan Narasi Sugestif

Tujuan utama narasi sugestif adalah untuk menghibur, memberikan pengalaman estetis, dan menyampaikan makna atau pesan tersembunyi kepada pembaca melalui cerita fiktif yang membangkitkan daya khayal dan emosi, bukan sekedar memberikan informasi faktual. Penulis menggunakan bahasa konotatif dan figuratif agar pembaca merasa terlibat dan memahami pesan secara tersirat, seperti dalam cerpen, novel, roman, atau hikayat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau produk apa pun yang membantu siswa mempelajari dan memahami suatu topik. Media adalah sarana komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio dan video, beserta alat-alat yang menyertainya. Media harus dapat diubah, dilihat, didengar, dan dibaca.¹¹

Siswa akan lebih memahami materi pelajaran jika proses pembelajaran dibuat lebih menarik, relevan, dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran. Jika kita ingin mempelajari sesuatu dengan cepat dan mudah, media memainkan peran penting dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran yang efektif dan dirancang dengan baik dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan instruktur dapat melakukan tugasnya dengan lebih baik. Keberhasilan media pendidikan bergantung pada guru.¹²

Dilihat dari sudut pandang yang telah disebutkan, jelas bahwa media merupakan alat yang memfasilitasi pembelajaran yang baik. Media juga dapat dipandang sebagai saluran pertukaran gagasan antara pendidik dan murid, yang merupakan esensi pendidikan. Sederhananya, media memainkan peran krusial dalam memfasilitasi pembelajaran aktif.

¹¹ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2012), hlm.7

¹² Mohammad Miftah, *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*”,....., hlm. 6

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu orang memahami hal-hal yang sulit dilihat atau bahkan tidak dapat dilihat sama sekali. Media ini membuatnya lebih jelas dan membantu orang memahami atau meningkatkan pemahaman persepsi mereka.¹³ Media tidak hanya membangkitkan minat orang; media juga memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu, seperti berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Media juga memiliki fungsi edukatif dengan menyebarluaskan pengetahuan kepada suatu kelas atau kelompok orang lainnya.

Media memiliki beberapa tujuan dalam pembelajaran, seperti:

1. Pastikan komunikasi jelas dan tidak terlalu bertele-tele.
2. Atasi batasan ruang, waktu, energi, dan indra Anda.
3. Buat siswa bersemangat belajar dengan membiarkan mereka terlibat langsung dengan materi pembelajaran.
4. Membimbing pendidikan orang lain. Pendidik dapat membantu siswa memahami informasi pelajaran melalui penggunaan sumber belajar.
5. Jadilah pemandu dalam belajar. Banyak metode pembelajaran tidak memberikan hasil terbaik bagi siswa karena tidak menggunakan alat bantu belajar dengan baik atau bahkan tidak sama sekali.
6. Berfungsi sebagai permainan atau instrumen untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.¹⁴

Sementara itu, keuntungan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah:

¹³ M. Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018), hlm.10

¹⁴ M Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran,...Hlm.13-14*

1. Membantu siswa dan guru bekerja sama dalam mengajar dan belajar. Tidak semua materi pembelajaran dapat dijelaskan secara lisan; terkadang, diperlukan alat bantu lain untuk menyampaikan maksudnya.
2. Membuat anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, membuat mereka lebih ingin tahu dan terlibat, serta memungkinkan siswa, guru, dan materi pembelajaran saling terhubung dengan cara yang menyenangkan.
3. Membantu membuat ide-ide abstrak lebih nyata.
4. Mengatasi keterbatasan lokasi fisik, kerangka waktu, energi, dan masukan sensorik. Karena kompleksitasnya, materi ajar tertentu memerlukan waktu penyimpanan dan pemrosesan yang lama.¹⁵

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu:

a) Media Audio

Media audio merupakan media yang mengeluarkan bunyi-bunyian yang hanya dapat didengar pada media pembelajaran.

b) Media Visual

Media visual adalah segala jenis media yang hanya menggunakan penglihatan untuk menyampaikan pesan. Media visual menggunakan proyektor atau perangkat lain yang memproyeksikan gambar untuk menunjukkan sesuatu.

¹⁵ Mustafa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Penulis, 2020), hlm.7-8.

c) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan gambar bergerak dan suara. Dengan demikian, media video hanyalah sebutan lain untuk komunikasi audiovisual.. Salah satu alat yang umum digunakan dalam pendidikan adalah video. Kemampuannya untuk menyajikan gambar bergerak disertai audio menjadikan media video unik. Materi semacam ini berpotensi untuk meningkatkan pengalaman pendidikan secara signifikan. Penggunaan media video merupakan metode pengajaran dan pengembangan karakter yang sangat baik bagi siswa.¹⁶

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audiovisual, yang mencakup unsur visual dan pendengaran, sering disebut sebagai media pendengaran dan penglihatan.¹⁷ Penggunaan media audiovisual memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang terbaik, menyeluruh, dan jelas. Akibatnya, siswa lebih cenderung menggunakan imajinasi dan mengartikulasikan gagasan mereka. Posisi dan tanggung jawab guru dapat tergantikan dengan penggunaan teknologi audiovisual di dalam kelas.¹⁸

Definisi media audiovisual di atas memperjelas bahwa media audiovisual adalah jenis komunikasi yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan gagasan, konsep, inspirasi, atau peristiwa dengan cara yang lebih

¹⁶ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI*, (Yogyakarta:Samudra Biru, 2018), hlm. 160

¹⁷ Molyono, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sholat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MIN Beji*, (Sidoarjo, 2013), hlm.7.

¹⁸ Sefti Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, 202), hlm.56-58

nyata dan mudah dipahami. Siswa akan diberikan instruksi dan gambaran umum tentang pesan yang ingin disampaikan guru melalui film yang diputar. Siswa akan lebih mengingat informasi yang mereka pelajari karena lebih akurat dan menarik..

2. Jenis-jenis Media Audio Visual

a) Media audiovisual murni

Media yang dapat menampilkan komponen audio dan visual, dikenal sebagai "audiovisual murni" atau "audiovisual gerak," berasal dari satu sumber.

b) Film bersuara

Baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat dari nilai pembelajaran film bersuara. Kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi dengan menonton video-video ini. Berikut adalah kualitas-kualitas yang seharusnya ada dalam sebuah film yang baik:

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran
- b) Dapat menarik minat belajar siswa
- c) Benar dan sesuai
- d) Sesuai dengan pakaian dan lingkungan
- e) Sesuai dengan tingkat kemampuan pemikiran siswa
- f) Menggunakan bahasa yang baik dan benar

c) Video

Gambar bergerak, atau video, semakin umum digunakan dalam industri audiovisual. Video-video ini mungkin berisi pesan nyata, berdasarkan fakta, atau fiksi. Selain itu, video berpotensi untuk mengajar, mendidik, atau

memberikan informasi. Video dapat digunakan sebagai pengganti film. Namun, video tidak dapat menandinginya.

d) Televisi

Gambar bergerak digunakan dalam berbagai media audiovisual, termasuk televisi, sinema, dan video. Televisi dapat berfungsi ganda sebagai gambar bergerak sekaligus radio, memberikan visual dan audio kepada pemirsa secara bersamaan. Televisi sebagai media penyiaran memiliki fungsi pedagogis dan instruksional. Televisi edukatif mencakup sebagian besar program televisi yang bertujuan untuk mendidik dan memberikan instruksi.

e) Media audiovisual tidak murni

Media dengan unsur audio dan visual yang tercampur atau tidak terkait dianggap sebagai media audiovisual tidak murni. Media yang menggabungkan audio dengan visual, seperti slide suara (kadang-kadang disebut film bingkai suara), dianggap sebagai media audiovisual tidak murni. Pemisahan suara dan visual membuat perangkat audiovisual seperti filmstrip atau slide bersuara menjadi tidak lengkap. Alasannya adalah karena slide pita audio, yang juga dikenal sebagai bingkai suara, merupakan sistem media yang sangat mudah dibuat..¹⁹

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Media audiovisual memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain:

1) Kelebihan media audiovisual antara lain:

¹⁹ Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 125-127

- a) Media audiovisual merupakan sintesis unsur-unsur visual dan audio yang dinamis.
- b) Dampaknya terhadap perilaku manusia lebih besar daripada media cetak.
- c) Dapat diterapkan kapan saja.
- d) Dapat digunakan kembali.
- e) Dapat menjelaskan pembelajaran secara komprehensif.

2) Kekurangan media audiovisual antara lain:

- a) Peralatan video harus sesuai, dalam format yang tepat, dan mudah dijangkau di tempat penggunaannya.
- b) Menulis skenario video mungkin sulit dan memakan waktu lama.
- c) Memindahkan gambar video ke film dapat membuatnya sulit dilihat.
- d) Layar monitor yang kecil akan menyulitkan orang untuk menonton kecuali jaringan monitor dan perangkat proyeksi diperbesar.
- e) Grafik video hanya dapat menampilkan sejumlah karakter tertentu, yang biasanya lebih sedikit daripada jumlah karakter dalam film atau gambar diam.
- f) Masalah sistem video selalu ada karena teknologi berkembang pesat.
- g) Saat menggunakan grafik berwarna pada TV hitam-putih, Anda perlu berhati-hati karena merah dan hijau akan tampak sama pada layar TV hitam-putih pada tingkat kecerahan tertentu. Jadi, cobalah membuat gambar hitam-putih atau dalam berbagai rona abu-abu.²⁰

²⁰ Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI....hlm.* 128-129

4. Manfaat Media Audiovisual

Ensiklopedia Penelitian Pendidikan mengatakan bahwa media audio-visual memberikan nilai atau manfaat berikut:

- 1) Membuat siswa lebih banyak berpikir dan mengurangi verbalisme (mengetahui kata-kata tetapi tidak tahu artinya, mengetahui nama tetapi tidak tahu benda).
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Membuat materi pengajaran lebih menarik dan mudah diingat.
- 4) Membantu siswa berpikir sendiri dan memberi mereka pengalaman nyata.
- 5) Membantu siswa belajar menggunakan kata-kata.
- 6) Membuat anak-anak ingin belajar lebih banyak dengan bertanya dan membicarakan berbagai hal.
- 7) Menghemat waktu. Guru tidak perlu banyak bicara karena media dapat menjelaskan materi.

C. Cara Mendesain Media Audio Visual

Ada beberapa langkah yang harus dilalui sebuah karya audiovisual sebelum dapat ditonton. Praproduksi, produksi, dan pascaproduksi adalah tiga fase tersebut. Dalam proses perancangan audiovisual, ketiga langkah ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Berikut cara kerja proses perancangan audiovisual:

- **Pra Produksi**

Perencanaan dan persiapan merupakan inti dari tahap produksi suatu proses.

Prosedur umum untuk tahap praproduksi meliputi:

a. Penemuan Ide

Setelah subjek atau tema diidentifikasi, siset akan dilakukan sesuai dengannya.

b. Perencanaan

Ini meliputi waktu yang dihabiskan untuk mempersiapkan pengambilan gambar, yang meliputi pembuatan alur waktu, revisi skenario, penyusunan papan cerita, pemilihan pemeran, pencarian lokasi, dan estimasi total biaya produksi.

c. Persiapan

Siapkan infrastruktur dan peralatan yang akan digunakan dalam proses produksi.

- **Produksi**

Produksi mengikuti akhir dari fase praproduksi. Pembuatan film, juga disebut pengambilan gambar, merupakan bagian umum dari proses produksi. Metode digital, seperti pembuatan animasi menggunakan program animasi, kini semakin terintegrasi dalam proses produksi, yang sebelumnya hanya dilakukan di lapangan.

- **Pasca Produksi**

Setelah proses pengambilan gambar atau animasi (produksi) selesai, tahap selanjutnya adalah pascaproduksi. Penyuntingan, atau pemrosesan gambar,

biasanya terjadi pada tahap ini. Selama proses ini, video atau animasi yang direkam dipilih, disunting, dan disusun sedemikian rupa sehingga sesuai dengan konteksnya. Ada cara dan efek tertentu yang menghubungkan setiap pengambilan gambar. Penyuntingan membuat orang lebih kreatif dengan memanfaatkan pengambilan gambar yang sudah ada untuk menghasilkan sebuah film utuh. Banyak film dokumenter yang melalui proses penyuntingan.²¹

Uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat tiga fase penting yang terlibat dalam perancangan media audiovisual: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Media audiovisual diharapkan dapat berfungsi sebagai wadah pertumbuhan dan edukasi bagi seluruh pemangku kepentingan di sepanjang fase-fase ini. Para mahasiswa juga diharapkan dapat merasakan konten dan menambah pengetahuan mereka melalui proses pembuatan media audiovisual ini.

d. **Keterampilan Berbahasa Indonesia**

1. **Pengertian Keterampilan Berbahasa Indonesia**

Kemampuan berbahasa seseorang mencakup kemampuan menulis dan berbicara. Kemampuan membaca dan menulis merupakan bagian dari bahasa tulis, sedangkan kemampuan mendengarkan dan berbicara merupakan bagian dari bahasa lisan. Pemahaman aktif merupakan inti dari kemampuan berbahasa reseptif. Di sisi lain, kemampuan berbahasa efektif mencakup penciptaan sesuatu yang berkaitan langsung dengan bahasa.²² Setiap orang harus memiliki kemampuan berbicara setidaknya satu bahasa. Oleh karena itu, penguasaan

²¹ Eunike Agata, Teguh Imanto, *Perancangan Media Audio Visual Untuk Pengabdian Tanpa Batas*, (Jakarta, Jurnal Inosains, Vol 8, No 1, 2013), hlm. 12-13

²² Nurul Hidayah, Diah Rizki N K, Op.cit, hlm. 99

kompetensi linguistik menjadi dasar bagi peningkatan kapasitas kognitif, interpersonal, dan moral siswa. Kata-kata adalah alat komunikasi utama. Pembelajar perlu mengasah empat kemampuan linguistik agar komunikasinya berhasil. Kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri secara jelas dan ringkas akan meningkat seiring pengalaman.²³

2. Macam-Macam Keterampilan Berbahasa

a. Menyimak

Tujuan mendengarkan dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) mengumpulkan fakta, angka, dan informasi, 2) menyebutkan fonem-fonem dalam suatu bahasa, 3) menguasai pola-pola bahasa dasar, tekanan kata, pembagian kalimat, intonasi, dan model pengucapan yang efektif, 4) mendukung dialog, 5) membantu kemampuan membaca dan berbicara.²⁴ Mendengarkan secara aktif berarti memperhatikan dengan saksama dan memahami apa yang sedang dikatakan. Salah satu keterampilan komunikasi paling dasar adalah mendengarkan, yang merupakan salah satu bentuk tindakan linguistik. Di rumah, di kelas, dan di masyarakat, mendengarkan merupakan keterampilan hidup yang penting.²⁵

Berikut beberapa cara untuk melatih kemampuan menyimak siswa:

1. mengajarkan cara menyimak yang baik

²³ Ina Magdalena dkk. *Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV Di SDN Gondrong 2*, (EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains Vol 3 No 2, Agustus 2021), hlm. 244

²⁴ Herman J. Waluyo, Sabarti A, Kundharu S, "Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar", (Surakarta: Penerbitan dan Percetakan UNS Press, cet.1 Ed.3 2017)

²⁵ IMS Widyantara, IW Rasna, *Penggunaan Media YouTube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Vol 9 No 2, Oktober, 2020), hlm. 114

guru dapat mengajarkan cara menyimak yang baik dan menggunakan pendekatan dan teknik yang sesuai.

2. Model pembelajaran talking stick

Model pembelajaran ini menggunakan media tongkat untuk membuat kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan melalui permainan.

3. Menyimak dengan memperhatikan

Siswa harus memperhatikan dengan sebaik-baiknya agar mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

4. Mempersiapkan bahan pembelajaran

Guru dapat mempersiapkan bahan pembelajaran menyimak dengan menggunakan kaset VCD, video, dan mengambil bahan dari radio, televisi, dan sebagainya.

5. Menyimak secara aktif

6. Siswa menyimak secara aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan pembicara.

7. Menyimak dengan reaksi aktif

8. Siswa menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.

b. Keterampilan berbicara

Kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia lisan merupakan satu-satunya ukuran paling penting terhadap kemajuan siswa menuju

kefasihan dalam bahasa tersebut.²⁶ Memperoleh kefasihan berbicara adalah soal belajar dan berlatih. Berbicara biasanya merupakan metode komunikasi yang lebih disukai karena lebih efektif.²⁷

Praktik berbicara terarah, semi-terarah, dan bebas merupakan tiga pendekatan utama.

1. Dalam berbicara terbimbing, siswa diminta untuk menjelaskan atau mengajarkan sesuatu sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka.
2. Sebagai strategi berbicara, berbicara semi-terbimbing mengharuskan siswa untuk menjelaskan sesuatu berdasarkan tingkat keterampilan mereka saat ini.
3. Meminta siswa untuk memberikan penjelasan tanpa materi yang telah ditentukan sebelumnya merupakan contoh berbicara bebas, sebuah strategi berbicara.²⁸

c. Keterampilan Membaca

Tindakan membaca dilakukan untuk memperoleh pesan yang akan dikomunikasikan melalui bahasa tulis.²⁹ Mampu membaca dan memahami materi tertulis memudahkan mereka untuk bereaksi dan menyesuaikan diri dengan berbagai bentuk komunikasi tertulis. Pemahaman membaca merupakan

²⁶ Sukarir N.A, Zaenal Abidin, Umi, Nugraheti, Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai Karakter Melalui penerapan Metode Task Based Activity, (Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.35 Nomor 1 Tahun 2018) hlm.84

²⁷ Siti Anisatun Nafi'ah, " Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018)

²⁸ Nurul Hidayah, Diah Rizki N K, Ibid, hlm. 119

²⁹ Ria Kristia F, Husniyatul F, "Keterampilan Membaca" (Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan, Cet.1 2018)

keterampilan belajar yang penting karena membantu siswa memahami konsep dan menghindari kesalahpahaman. Selain itu, anak-anak akan mampu menilai berbagai jenis materi menggunakan kemampuan membaca ini, yang mengarah pada pengembangan pengalaman, wawasan, pengetahuan, dan perilaku baru.³⁰

Cara melatih kemampuan membaca siswa sd:

1. Menyediakan fasilitas

Menyediakan buku-buku menarik dan tempat khusus untuk membaca dapat meningkatkan minat baca anak.

2. Membacakan buku

Membacakan buku untuk anak dengan suara keras setiap hari dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Menjadikan membaca sebagai permainan

Menjadikan membaca sebagai permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

4. Menyanyikan lagu-lagu

Cara terbaik untuk membantu anak Anda memahami lirik adalah dengan bernyanyi dan bertepuk tangan mengikuti musik.

5. Mengajak anak menulis

Karena anak-anak belajar memadukan huruf untuk menciptakan kata atau frasa melalui tulisan, membaca pun menjadi lebih mudah bagi mereka.

³⁰ Sultan, *Membaca Kritis: Mengungkapkan Ideologi Teks Dengan Pendekatan Literasi Kritis*. (Yogyakarta: Baskara Media, ISBN 978-602-50306-3-5, 2018)

d. Keterampilan Menulis

Dalam Mardiyah, Tarigan mengatakan bahwa kemampuan seseorang untuk menuangkan gagasan di atas kertas memungkinkan mereka untuk menyampaikan makna secara tidak langsung kepada orang lain. Menulis, menurut Tarigan, sebenarnya adalah proses meniru yang melibatkan penyampaian bahasa secara visual melalui simbol-simbol agar simbol-simbol tersebut dapat dipahami oleh orang lain.³¹

Cara melatih kemampuan menulis siswa:

1. Latihan rutin

Siswa perlu dilatih menulis secara teratur dan sistematis

2. Tugas menulis

Siswa harus menuliskan nama-nama benda, orang, jalan, kota, hewan, tumbuhan, dan seterusnya.

3. Hargai hasil tulisan

Siswa yang telah menuangkan hati dan jiwa mereka ke dalam tulisan mereka layak mendapatkan pujian Anda.

4. Biarkan berimajinasi

Siswa dapat menulis tentang hal-hal yang mereka sukai, seperti superhero kesukaan mereka atau cita-cita mereka.

3. Manfaat Keterampilan Berbahasa

Bayangkan bagaimana jadinya hidup ini jika kita tidak bisa berbicara. Kita tidak akan bisa berbagi ide, emosi, keinginan, atau fakta yang kita lihat.

³¹ Mardiyah, *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 3 No , Desember, 2016), hlm. 4

Sebaliknya, kita tidak akan mampu memahami pikiran, emosi, konsep, dan informasi yang dikirimkan orang lain kepada kita.³² Keterampilan berbahasa sangat diperlukan dan harus digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya keterampilan berbahasa ini berpengaruh terhadap komunikasi antar sesama makhluk sosial. Selain untuk berkomunikasi keterampilan berbahasa digunakan juga untuk menyelesaikan masalah, mencari pekerjaan, dan melaksanakan pekerjaan.

E. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sumber belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dan diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nana dan Ibrahim mengatakan bahwa instruktur menyediakan materi pembelajaran agar siswa dapat memproses dan memahaminya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³³

Mengikuti alur pemikiran ini, para akademisi telah menetapkan definisi "materi" sebagai berbagai jenis media informasi dan teks instruksional yang dapat diakses siswa selama mereka belajar. Kemampuan memahami dan menggunakan materi kuliah sangatlah penting bagi siswa.

Capaian Pembelajaran

- a. Menyimak: Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
- b. Berbicara: peserta didik mampu menceritakan kembali suatu cerita yang disimak melalui media audio visual.

³² Yeti Mulyati, Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Esa Unggul. hlm. 2-4

³³ Sudjana, dkk. *Pendidikan Dan Penilaian Pendidikan* (Mataram, 2009), hlm. 32

- c. Membaca: Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi.
- d. Menulis: peserta didik terampil menulis kembali cerita narasi sederhana yang dibaca dengan bahasa sendiri.

Tujuan Pembelajaran

- a. Tulisan naratif mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.
- b. Setelah mendengarkan teks naratif, siswa dapat memparafrasekannya dengan kata-kata mereka sendiri.
- c. Siswa menunjukkan kelancaran dan intonasi yang tepat saat membaca teks naratif sederhana.
- d. Dengan latihan, siswa dapat menyusun tulisan naratif dasar yang mengikuti alur logis.

- TEKS NARASI

1. Pengertian Teks Narasi

Teks naratif adalah karya tulis naratif yang menceritakan rangkaian peristiwa secara linear. Peristiwa-peristiwa ini bisa saja terjadi begitu saja, atau mungkin sepenuhnya karangan. Baik fiksi maupun nonfiksi, tujuan utama penulisan teks naratif adalah memberikan pengalaman estetis kepada pembaca melalui penceritaan kisah dan narasi.

2. Ciri-Ciri Teks Narasi

Jika suatu prosa memenuhi kriteria ini, kita dapat menyebutnya komposisi naratif;

1. Sebuah cerita, insiden, atau peristiwa naratif terdapat di dalam teks.
2. Dari awal hingga akhir, narasi cerita sangat jelas.
3. Sesuatu terjadi, atau ada perselisihan.
4. Tokoh, alur cerita, lokasi, sudut pandang, dan topik semuanya ada..

3. Jenis-Jenis Teks Narasi

a) Narasi Informatif (ekspositoris)

Adalah teks yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara tepat dan jelas mengenai suatu peristiwa atau kejadian, dengan sasaran utama untuk memperluas wawasan pembaca melalui fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan. Teks ini menggunakan bahasa yang logis dan objektif, mengacu pada kejadian nyata atau data yang benar, dan sering kali menonjolkan satu tokoh sentral untuk memfokuskan cerita, contohnya seperti cerita perjalanan, sejarah, dan biografi.

b) Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah karya fiksi yang menggunakan imajinasi penulis untuk menceritakan sebuah kisah, dengan tujuan mengajak pembaca merenungkan peristiwa lebih dalam atau mengungkap makna tersembunyi melalui penggunaan metafora dan bentuk bahasa simbolik lainnya. Cerita pendek, novel, dan dongeng sering kali menggunakan bahasa semacam ini.

a. Ciri-Ciri Narasa Sugestif

1) Bersifat imajinatif/fiktif

Narasi sugestif bersifat imajinatif atau fiktif karena ceritanya tidak selalu terjadi di dunia nyata. Penulis bebas menciptakan tokoh, tempat, dan peristiwa sesuai khayalannya. Cerita dapat berisi hal-hal yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Unsur imajinasi ini membuat cerita terasa lebih menarik dan hidup. Pembaca diajak masuk ke dunia rekaan yang dibuat oleh penulis.

2) Makna tersirat

Narasi sugestif mengandung makna yang tidak disampaikan secara langsung. Pesan dalam cerita harus dipahami dengan cara menafsirkan isi cerita. Penulis tidak menuliskan pesan secara jelas, tetapi menyelipkannya melalui peristiwa atau tokoh. Pembaca diajak untuk berfikir dan merasakan makna cerita. Hal ini membuat pembaca lebih terlibat saat membaca.

3) Membangkitkan imajinasi

Narasi sugestif mampu membangkitkan imajinasi pembaca. Cerita disusun dengan detail yang membuat pembaca seolah-olah melihat kejadian tersebut. Pembaca dapat membayangkan suasana, tokoh, dan peristiwa dalam cerita. Imajinasi pembaca berkembang seiring alur cerita. Hal ini membuat cerita lebih hidup dan berkesan.

4) Bahasa figuratif

Narasi sugestif menggunakan bahasa figuratif atau bahasa kiasan. Bahasa yang digunakan tidak selalu bermakna sebenarnya. Penulis sering memakai perumpamaan, metafora, atau majas lainnya. Bahasa figuratif membuat cerita

menjadi lebih indah dan menari. Selain itu, bahasa ini membantu memperkuat suasana dan emosi dalam cerita.³⁴

b. Tujuan Narasi Sugestif

Tujuan utama narasi sugestif adalah untuk menghibur, memberikan pengalaman estetis, dan menyampaikan makna atau pesan tersembunyi kepada pembaca melalui cerita fiktif yang membangkitkan daya khayal dan emosi, bukan sekadar memberikan informasi faktual. Penulis menggunakan bahasa konotatif dan figuratif agar pembaca merasa terlibat dan memahami pesan secara tersirat, seperti dalam cerpen, novel, roman, atau hikayat.³⁵

Tujuan utama narasi sugestif ialah membuat pembaca terhibur dan terbawa perasaan saat membaca cerita. Narasi ini bertujuan membangkitkan imajinasi dan emosi pembaca melalui cerita yang bersifat fiktif. Selain itu, narasi sugestif dimaksudkan untuk menyampaikan pesan atau makna secara tidak langsung. Pembaca diajak memahami pesan tersebut melalui alur dan tokoh cerita. Dengan begitu, pembaca tidak hanya membaca cerita, tetapi juga merasakan dan memaknai isinya.

4. Tujuan Dan Fungsi Teks Narasi

1. Tujuan Teks Narasi

a) Menyampaikan cerita

Tujuan utama teks narasi adalah menyampaikan sebuah cerita kepada pembaca. Cerita tersebut disusun berdasarkan urutan peristiwa yang saling berkaitan. Penulis menceritakan kejadian dari awal, tengah, hingga akhir. Dengan

³⁴ Keraf, Goris. *Argumentasi dan Narasi*. (Jakarta : PT Gramedia, 2010). Hlm 112

³⁵ M. Atar Semi. *Menulis Efektif*. (Padang: Angkasa Raya Padang, 2003). Hlm. 67

membaca narasi, pembaca dapat memahami alur cerita yang disampaikan. Cerita dapat berupa pengalaman nyata maupun cerita rekaan.

b) Menghibur pembaca

Teks narasi bertujuan untuk menghibur pembaca melalui cerita yang menarik. Cerita dibuat dengan konflik, tokoh, dan peristiwa yang menyenangkan atau menegangkan. Pembaca dapat merasakan emosi seperti senang, sedih, atau terharu saat membaca. Hal ini membuat pembaca tidak merasakan bosan. Narasi sering digunakan sebagai bacaan hiburan seperti dongeng dan cerita pendek.

c) Memberikan informasi dan wawasan

Selain bercerita, teks narasi dapat memberikan informasi dan wawasan. Informasi tersebut disampaikan melalui peristiwa atau pengalaman tokoh dalam cerita. Pembaca dapat belajar tentang budaya, sejarah, atau kehidupan sosial dari cerita tersebut. Narasi membantu pembaca memahami suatu kejadian dengan cara yang lebih menarik. Dengan demikian, pembaca memperoleh pengetahuan baru secara tidak langsung.

d) Menginspirasi dan memberikan pesan moral

Teks narasi bertujuan untuk menginspirasi pembaca melalui cerita yang disajikan. Tokoh dalam cerita sering digambarkan memiliki sikap baik atau pantang menyerah. Dari peristiwa yang dialami tokoh, pembaca dapat mengambil pelajaran hidup. Pesan moral biasanya tidak disampaikan secara langsung. Pembaca diajak untuk meneladani nilai-nilai baik dalam cerita.

e) Memberikan pengalaman estetis

Teks narasi bertujuan memberikan pengalaman estetis kepada pembaca melalui keindahan cerita. Keindahan tersebut muncul dari pemilihan kata, alur cerita, dan penggambaran suasana. Pembaca dapat merasakan pesan indah, harum, atau kagum saat membaca cerita. Bahasa yang digunakan membuat cerita terasa hidup dan menyentuh perasaan. Pengalaman estetis ini membuat pembaca menikmati cerita, bukan sekadar memahami isinya.³⁶

2. Fungsi Teks Narasi

a) Menceritakan peristiwa secara kronologis

Fungsi teks narasi adalah menceritakan peristiwa secara berurutan sesuai waktu kejadiannya. Cerita dimulai dari peristiwa awal, kemudian berkembang hingga akhir. Urutan waktu membantu pembaca memahami alur cerita dengan mudah. Peristiwa disusun secara runtut agar tidak membingungkan. Dengan cara ini, cerita terasa logis dan terstruktur.

b) Memperluas pengetahuan

Teks narasi berfungsi untuk memperluas pengetahuan pembaca. Melalui cerita, pembaca dapat mengenal hal-hal baru. Pengetahuan tersebut bisa berupa budaya, sejarah, atau pengalaman hidup. Cerita membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Pembaca belajar tanpa merasa sedang belajar secara langsung.

c) Memaparkan detail peristiwa

³⁶ Hernowo. *Mengikat Makna*. (Bandung: Kaifa, 2020) hlm. 87

Teks narasi berfungsi memaparkan detail peristiwa secara jelas. Penulis menggambarkan kejadian, tokoh, dan suasana dengan rinci. Detail ini membantu pembaca membayangkan peristiwa yang diceritakan. Cerita menjadi lebih hidup dan nyata. Pembaca dapat merasakan seolah-olah ikut mengalami peristiwa tersebut.

d) Menyampaikan pesan sosial

Teks narasi berfungsi menyampaikan pesan sosial kepada pembaca. Pesan tersebut berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Melalui cerita, pembaca diajak memahami nilai-nilai sosial seperti tolong-menolong dan kejujuran. Pesan sosial disampaikan secara halus melalui alur cerita. Hal ini membuat pembaca lebih mudah menerima dan memahaminya.

e) Melestarikan tradisi dan sejarah

Teks narasi berfungsi melestarikan tradisi dan sejarah suatu masyarakat. Cerita dapat berisi kisah masa lalu yang diwariskan secara turun-temurun. Dengan membaca narasi, pembaca mengenal budaya dan adat istiadat. Sejarah dapat disampaikan dengan cara yang menarik melalui cerita. Hal ini membantu menjaga warisan budaya agar tidak terlupakan.³⁷

F. Penelitian Relevan

Efektivitas materi pembelajaran audiovisual untuk bahasa Indonesia telah menjadi subjek penelitian yang luas. Para peneliti mengkaji sejumlah literatur relevan sebelum mempresentasikan temuan mereka tentang penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia Fase B dengan siswa kelas tiga.

³⁷ Hernowo. *Mengikat Makna*. (Bandung: Kaifa, 2020) hlm. 94

Berikut beberapa penelitian terlebih dahulu yang dilakukan berkenaan dengan Media Audio Visual diantaranya adalah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Febi Hariyanti Mahasiswi Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan dengan judul *“Pengembangan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Padang Sidempuan Selatan.”* Para peneliti menemukan bahwa penilaian siswa terhadap nilai-nilai Pancasila mereka sendiri meningkat secara signifikan setelah penggunaan media audiovisual, dan bahwa media yang diciptakan secara umum dianggap sangat sah dan dapat diterima.³⁸
2. Skripsi yang ditulis oleh Wilsam dengan judul *“Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman.”* Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran audio visual telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.³⁹
3. Jurnal yang ditulis oleh Zulahmad Holip dkk yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Power Director.”* Berdasarkan hasil penelitian

³⁸ Febi Hariyanti *“Pengembangan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Padang Sidempuan Selatan.”* (Skripsi, 2022), hlm. 77

³⁹ Wilsam *“Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman.”* (Skripsi: IAIN PALOPO, 2023), hlm 60

tersebut adalah media dikategorikan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.⁴⁰

4. Skripsi yang ditulis oleh Iis Mira Santika dengan judul “*Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I.*” Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut adalah media audio visual masuk dalam katagori sangat layak dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar.⁴¹
5. Jurnal yang ditulis oleh Ardilla Anggraini, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah dengan judul “*Pengembangan Media Audio Visual Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Skala Kelas V SD.*” Temuan penelitian ini menempatkan media audiovisual Powtoon yang dibuat dengan menggunakan materi skala penelitian dalam kategori sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran topik matematika.⁴²

⁴⁰ Zulahmad Holip dkk “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Power Director.*” (Jurnal: JIPTI, Vol 6, No 1, 2025), hlm. 106

⁴¹ Iis Mira Santika *Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh I* (Skripsi: 2020), hlm. 67

⁴² Ardilla Anggraini, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah *Pengembangan Media Audio Visual Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Skala Kelas V SD* (Jurnal: Pengajaran Sekolah Dasar, Vol 3, No 1, 2024), hlm. 64

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

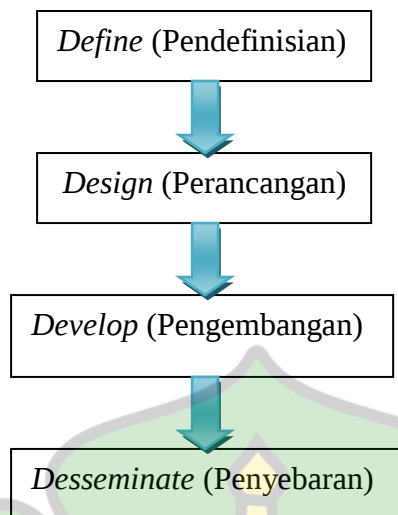
Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Menurut Borg dan Gall, *research and development* (R&D) adalah teknik untuk memvalidasi persyaratan produk baru. Peneliti memverifikasi produk dengan menilai efikasi dan validitasnya; dengan kata lain, produk tersebut belum ada.⁴³ Sementara itu, R&D didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada oleh Prof. Dr. Nana Sukmadinata.⁴⁴

Sebuah media audiovisual video yang memuat konten tekstual naratif untuk tujuan pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa kelas tiga di sekolah dasar sekuler dan Islam (SD/MI) merupakan hasil yang diharapkan dari proyek ini. Penelitian ini menggunakan model Empat-D sebagai kerangka pengembangan perangkatnya. Melvyn I. Sammel, Dorothy S. Sammel, dan Sivasailam Thiagarajan menciptakan model ini. Versi asli paradigma ini dipecah menjadi empat langkah—analisis, desain, diseminasi, dan implementasi—menurut Rochmat dalam Haviz, Thiagarajan, Sammel, dan Sammel. Dalam bentuk akhirnya, model ini melalui pelatihan dan dikenal sebagai model Empat-D; model

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, Cet-2, 2017), h. 28

⁴⁴ Taufik Solihudin, " *Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA*". (Tangerang, Jurnal Wahana Pendidikan Fisika, Vol 3 No

ini memiliki empat fase: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan diseminasi.⁴⁵



Gambar 1.1 Skema Model 4-D

Sumber: Haviz

1. *Define* (Pendefinisian)

Menganalisis dan menetapkan kebutuhan pembelajaran adalah inti dari "definisi". Untuk mengetahui apa yang perlu dipelajari dan mengumpulkan informasi tentang produk yang perlu dikembangkan, tahap "Definisi" sangat membantu.⁴⁶

2. *Design* (Perancangan)

Setelah fase pendefinisian selesai, fase desain dimulai. Tujuan dari fase desain ini adalah menyediakan sumber daya pembelajaran. Pada tahap ini, terdapat empat langkah yang perlu diikuti: a. Pemilihan Media, yang melibatkan pemilihan media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran;

⁴⁵ M. Haviz Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna, (Ta'dib, Vol.16, No.1, 2013), hlm.28

⁴⁶ Marwah Ahmad Maulana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar*, 2017, h. 36.

b. Pemilihan Format, yang melibatkan peninjauan format audiovisual terkini dan pemilihan salah satu untuk dikembangkan; dan c. Desain pertama akan mengikuti format yang dipilih. d). Membangun persiapan ujian yang mengacu pada kriteria (*benchmarking*).⁴⁷ Para peneliti telah menyesuaikan desain penelitian agar sesuai dengan media audiovisual, yang berarti mereka telah mengembangkan desain media audiovisual dari awal atau mengadaptasinya ke Hasil Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) berdasarkan kurikulum independen.

3. *Development* (Pengembangan)

Ada dua fase dalam tahap pengembangan ini, yang bertanggung jawab untuk membuat produk pengembangan: 1) Peninjauan oleh para ahli, diikuti oleh penyuntingan, dan 2) Pengujian sepanjang pengembangan..

4. *Desseminate* (Penyebaran)

Tahap distribusi mengikuti fase uji coba terbatas dan modifikasi instrumen. Tujuan dari fase ini adalah penyebaran materi pembelajaran audiovisual. Diseminasi dalam proyek ini masih terbatas; khususnya, produk media audiovisual akhir dipromosikan dan disebarluaskan kepada guru-guru sekolah dasar, yang diyakini memiliki keahlian yang diperlukan untuk menerapkan hasil pengembangan produk secara efektif di kelas mereka.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 dosen ahli materi, 2 dosen ahli media, 2 dosen ahli bahasa dan 1 guru wali kelas III. Dan melibatkan 22 siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Banda Aceh.

⁴⁷ Khaeroni, *Metodelogi Penelitian & Pengembangan...*, hlm. 79

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari kegiatan penelitian.⁴⁸ Metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi masalah dikenal sebagai metode pengumpulan data. Peneliti kemudian menghimpun fakta, kemungkinan, dan kesulitan yang mereka temukan untuk digunakan dalam perencanaan produk dan untuk menginformasikan pengembangan pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan metode berikut: kuesioner kepraktisan, lembar validasi dari tim ahli materi, tim ahli media, tim ahli bahasa, dan tim khusus lainnya. Para profesional di bidang terkait mengevaluasi kelayakan media audiovisual untuk konten teks naratif sebagai bagian dari proses validasi. Semua validator memberikan pendapat mereka tentang materi video audiovisual yang telah dibuat.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat penting untuk mengumpulkan informasi dan data. Instrumen ini dirancang untuk melacak dan merekam setiap langkah proses pembelajaran saat siswa memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka. Para ahli media dan materi melakukan validasi terhadap tim ahli dan melengkapi lembar kelayakan media audiovisual. Aspek kurikulum, kepraktisan materi, dan desain tampilan media audiovisual akan berperan dalam evaluasi ini. Untuk menentukan proporsi media audiovisual yang dihasilkan yang layak, kami akan memeriksa temuan lembar validasi.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, Cet-2, Op, Cit, 2017), hlm. 127

1. Lembar Validasi Media

Tabel 1.1 Indikator Penilaian Ahli Media

No	Indikator
1.	Kesesuaian pemilihan media audio visual dengan materi yang disajikan
2.	Kesesuaian media audio visual dengan tujuan pembelajaran yang dicapai
3.	Kemenarikan dalam penyajian gambar video/animasi pada media audio visual
4.	Kejelasan gambar dalam media audio visual
5.	Kejelasan teks dalam media audio visual untuk dipahami
6.	Narasi dalam media audio visual untuk dipahami
7.	Kesesuaian gambar dan narasi terhadap tujuan pembelajaran
8.	Penggunaan warna secara keseluruhan pada media audio visual
9.	Kejelasan dari pesan gambar/animasi dalam media audio visual
10.	Penggunaan LKS sebagai penyerta sesuai untuk membantu siswa dalam belajar

2. Lembar Validasi Bahasa

Tabel 1.2 Indikator Penilaian Ahli Bahasa

No	Indikator
1.	Tulisan di media sesuai EYD
2.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD
3.	Tidak menimbulkan pelafalan ganda
4.	Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi
5.	Pemilihan jenis kata
6.	Keterbatasan teks
7.	Ketepatan pemilihan kata
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik

3. Lembar Validasi Materi

Tabel 1.3 Indikator Penilaian Ahli Materi⁴⁹

No	Indikator
1.	Kejelasan materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media audio visual
2.	Kelengkapan materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada media audio visual
3.	Kesesuaian media audio visual dengan materi pembelajaran
4.	Kejelasan gambar dan narasi dalam media audio visual
5.	Kecepatan siswa memahami materi dalam pelajaran bahasa Indonesia jika

⁴⁹ Anggun Zuhaida dkk, *Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, Jurnal: Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, Vol 2 No 2, (2017), hlm 66-67

	menggunakan media audio visual
6.	Efisiensi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran bahasa Indonesia
7.	Ketepatan penggunaan media audio visual pada pelajaran bahasa Indonesia
8.	Kecendrungan siswa belajar lagi
9.	Daya tarik materi yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia
10.	Penggunaan LKS sebagai penyerta sesuai untuk membantu siswa dalam belajar

Alat penelitian untuk validasi studi ini adalah kuesioner. Dengan mengukur kesesuaian dan keaslian media dan materi, validasi ini membantu menentukan kelayakan produk media. Data uji validitas dikumpulkan menggunakan kuesioner daftar periksa yang mencakup skala Likert empat poin.

E. Teknik Analisis Data

Metode untuk mengubah data mentah menjadi wawasan yang bermanfaat dikenal sebagai metode analisis data. Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data. Untuk mengatasi kesulitan penelitian yang telah diidentifikasi, para peneliti menggunakan metode analisis data untuk mengembangkan hasil mereka. Dengan demikian, statistik penelitian ini didasarkan pada media pembelajaran audiovisual yang telah divalidasi oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Data diverifikasi oleh tim ahli menggunakan skala Likert. Dengan menggunakan rumus ini, kita dapat memperoleh persentase hasil validasi:

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

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor ideal⁵⁰

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), hlm. 95.

Berdasarkan hasil analisis persentase hasil validasi, maka dapat dikategorikan ke dalam kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 1.4 Persentase nilai kelayakan media audio visual

No	Skor	Kriteria
1.	0% – 20 %	Tidak Layak
2.	21% – 40 %	Kurang Layak
3.	41% – 60 %	Cukup Layak
4.	61% – 80 %	Layak
5.	81% – 100 %	Sangat Layak

Analisis angket kepraktisan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

Fr = Frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal⁵¹

Untuk melihat kategori kepraktisan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.5 Persentase nilai Kepraktisan Angket

Persentase	Kriteria
< 20%	Tidak praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
41% – 60%	Cukup praktis
61% – 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(Sumber: Riduwan, 2018:41)

Analisis lembar angket respon siswa dihitung menggunakan skala nominal dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Ya}{N \times I} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum Ya$ = Frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

$N \times I$ = Jumlah total responden

Dengan menggunakan persentase nilai kepraktisan diatas.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), hlm. 95.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh profesional media, pakar materi, pakar bahasa, dan penguji kepraktisan, produk media video audiovisual peneliti dinyatakan layak digunakan. Pendekatan pengembangan 4D empat tahap digunakan dalam pembuatan media ini:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini, tindakan awal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan siswa. Hal ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang relevan bagi pemerolehan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SDN 16 Kota Banda Aceh melalui observasi siswa dan wawancara dengan wali kelas III, ditemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Kegiatan belajar mengajar belum memanfaatkan media berbasis teknologi, terutama media audiovisual, secara maksimal.

Meskipun karakteristik peserta didik pada jenjang ini berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara menarik, nyata, dan mudah dipahami. Kondisi

ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dengan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, SD N 16 Kota Banda Aceh sebenarnya telah memiliki sarana pendukung seperti *LCD* proyektor dan perangkat audio, namun dalam penggunaannya belum optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan serta memanfaatkan media berbasis teknologi. Disisi lain, belum terdapat kebijakan khusus dari pihak sekolah yang mendorong inovasi dalam penggunaan media pembelajaran moderen secara berkelanjutan.

Untuk meningkatkan standar pengajaran bahasa Indonesia, media audiovisual perlu dikembangkan. Tujuan mengintegrasikan media ini ke dalam kelas adalah untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan bermakna bagi siswa, sekaligus memfasilitasi pengembangan empat pilar kemahiran berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dan berkelanjutan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap desain merupakan kelanjutan dari tahap definisi. Beberapa langkah diambil untuk menyelesaikan desain produk pada tahap ini. Langkah-langkah tersebut meliputi penyajian konten, pemilihan media, pembuatan desain dasar, dan penyiapan peralatan uji validasi.

a. Penyajian Materi

Pada proses penyajian materi, peneliti mengumpulkan materi-materi berupa teks narasi yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD dan juga

mengumpulkan contoh-contoh teks narasi yang berhubungan dengan materi dari buku, internet dan berbagai sumber lainnya.

b. Pemilihan Media

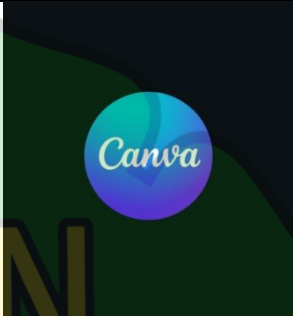
Agar dapat memaksimalkan penggunaannya dalam proses pembuatan media untuk tujuan pendidikan, media tersebut dipilih dengan cermat. Para peneliti memilih video audiovisual sebagai medianya. Video audio visual yang dikembangkan peneliti menggunakan bantuan dari aplikasi Canva dan aplikasi Capcut. Dimana aplikasi Canva digunakan untuk merancang media dan menyusun materi, sedangkan aplikasi Capcut digunakan untuk mengisi suara dari bantuan fitur AI.

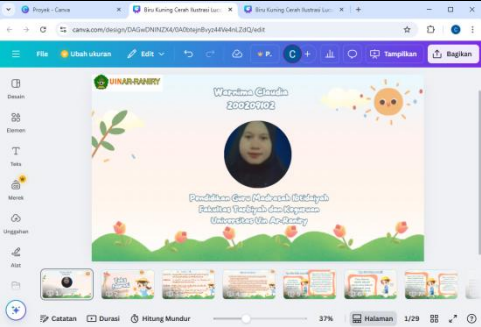
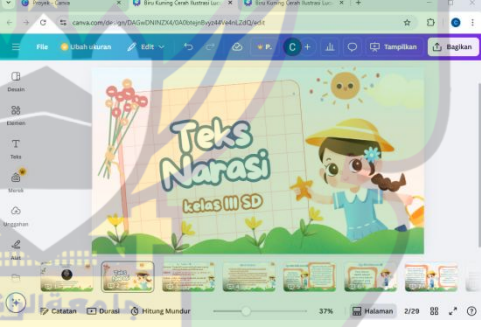
c. Rancangan Awal

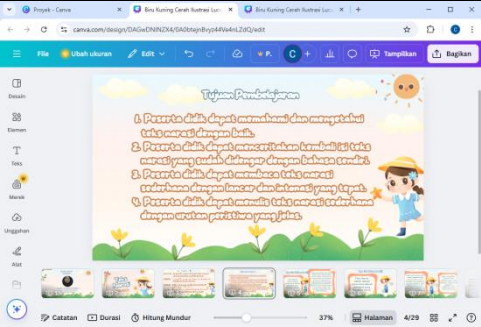
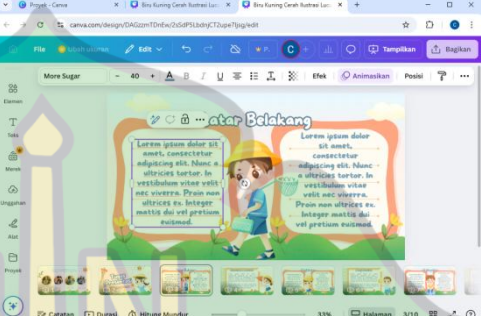
Adapun rancangan awal media pembelajaran yang dikembangkan adalah media video audio visual. Terdapat tiga bagian dalam video audio visual yang disertakan dengan kegiatan 4 keterampilan berbahasa, diantaranya yaitu bagian awal yang meliputi cover, teks pengantar, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Bagian inti berisikan kegiatan menyimak yang meliputi kajian pembahasan materi teks narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD/MI dan disertakan gambar. Pada bagian akhir berisikan kegiatan berbicara yaitu menceritakan kembali cerita narasi yang telah disimak sebelumnya menggunakan bahasa sendiri, selanjutnya kegiatan membaca teks narasi yang disajikan, dan terakhir kegiatan menulis dimana peserta didik diminta untuk menulis kembali teks narasi yang telah dibacakan sebelumnya dengan bahasa sendiri.

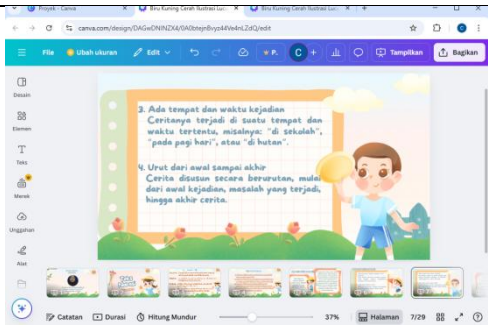
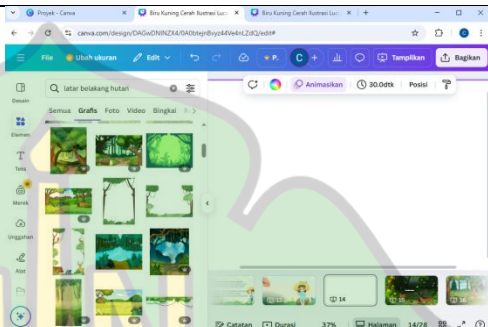
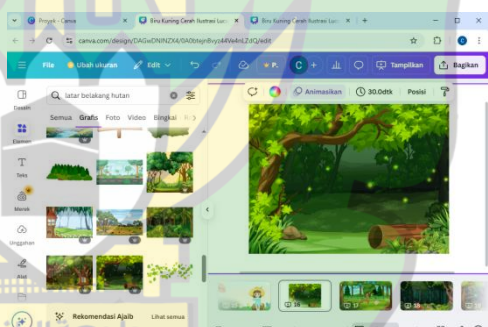
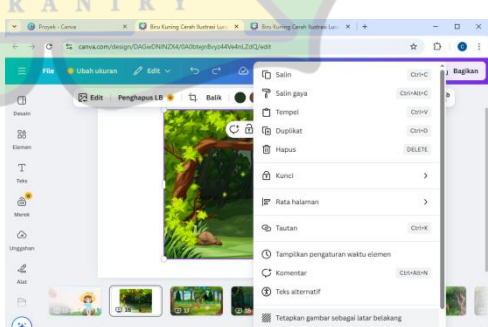
Peneliti merancang media video audio visual menggunakan aplikasi canva. Adapun desain latar belakang dalam media video audio visual diambil dari template yang sudah tersedia di aplikasi canva tersebut. Berikut langkah-langkah untuk mendesain media audio visual:

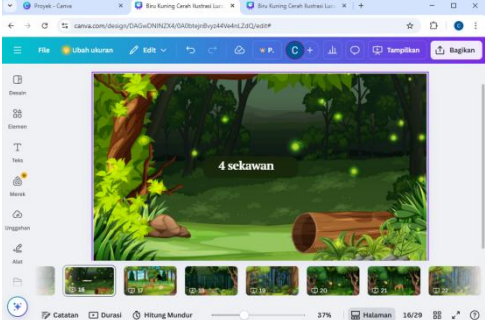
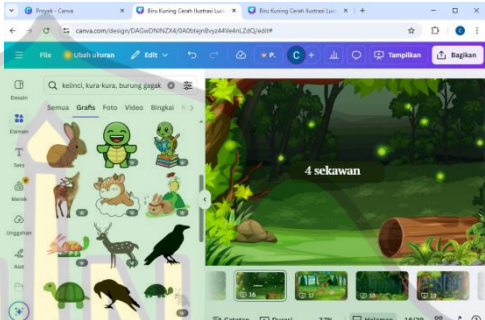
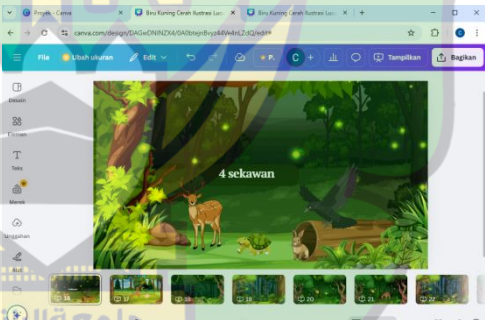
Tabel 1.6 langkah-langkah mendesain media audio visual

No	Keterangan	Gambar
1	Buka aplikasi canva dihp/leptop	 Gambar 1.2 tampilan awal aplikasi canva
2	Klik fitur tempalte dan pilih template yang diinginkan	 Gambar 1.3 tampilan halaman pencarian template di canva
3	Edit tampilan cover dengan mengklik teks yang sudah tersedia dan hapus elemen yang tidak diperlukan.	 Gambar 1.4 tampilan cover yang belum di edit

		 Gambar 1.5 tampilan cover yang sudah di edit
4	Pada tampilan judul, edit dan ubah teks menjadi judul yang diinginkan.	 Gambar 1.6 tampilan judul yang belum di edit  Gambar 1.7 tampilan judul yang sudah di edit
5	Pada tampilan CP dan TP duplikatkan halaman yang ada atau edit di halaman baru.	 Gambar 1.8 Tampilan halaman Capaian Pembelajaran

		 Gambar 1.9 Tampilan halaman Tujuan Pembelajaran
6	Pada tampilan ini, klik halaman dan klik template teks yang sudah tersedia dan ubah teks yang menjadi materi teks narasi.	 Gambar 1.10 halaman materi yang belum diedit  Gambar 2.1 halaman materi yang sudah diedit  Gambar 2.2 halaman materi yang sudah diedit

		 Gambar 2.3 halaman materi yang sudah diedit
7	Pada halaman cerita teks narasi, klik halaman baru atau tambahkan halaman, kemudian klik fitur elemen lalu cari latar belakang tema hutan, lalu pilih latar belakang yang diinginkan. Selanjutnya klik latar belakang di halaman lalu pilih “terapkan gambar sebagai latar belakang”.	 Gambar 2.4 halaman baru  Gambar 2.5 latar belakang yang sudah dipilih  Gambar 2.6 menerapkan gambar sebagai latar belakang

	Kemudian untuk menambahkan gambar hewan, kembali ke fitur elemen dan pilih hewan yang diinginkan lalu rapikan halaman.  Gambar 2.7 latar belakang sudah dirapikan  Gambar 2.8 pemberian gambar hewan  Gambar 2.9 gambar yang sudah siap
8	Selanjutnya adalah membuat cerita teks narasi, klik template yang diinginkan lalu edit template teks  Gambar 2.10 halaman yang belum diedit

menjadi teks narasi



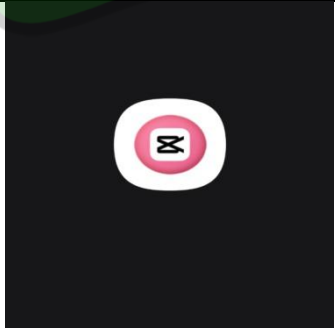
Gambar 3.1 halaman yang sudah diedit menjadi cerita teks narasi



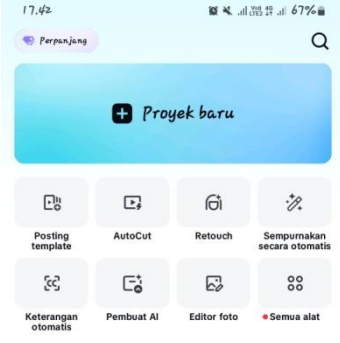
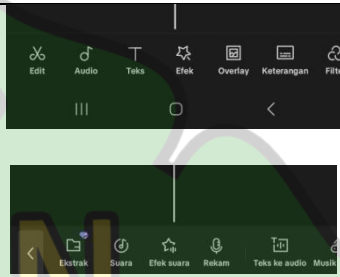
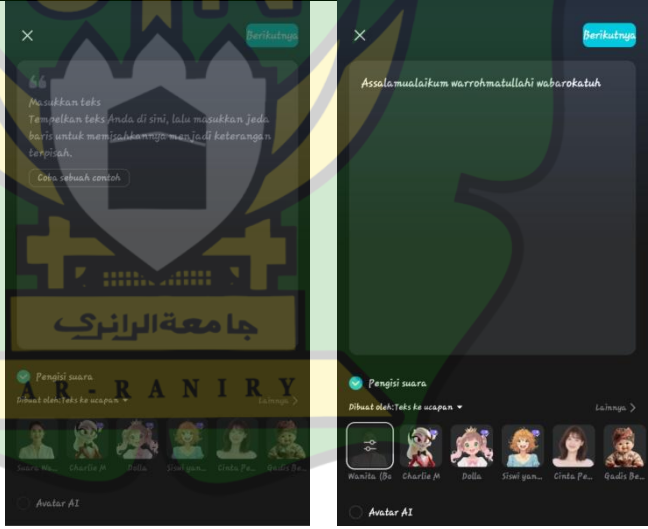
Gambar 3.2 halaman penutup

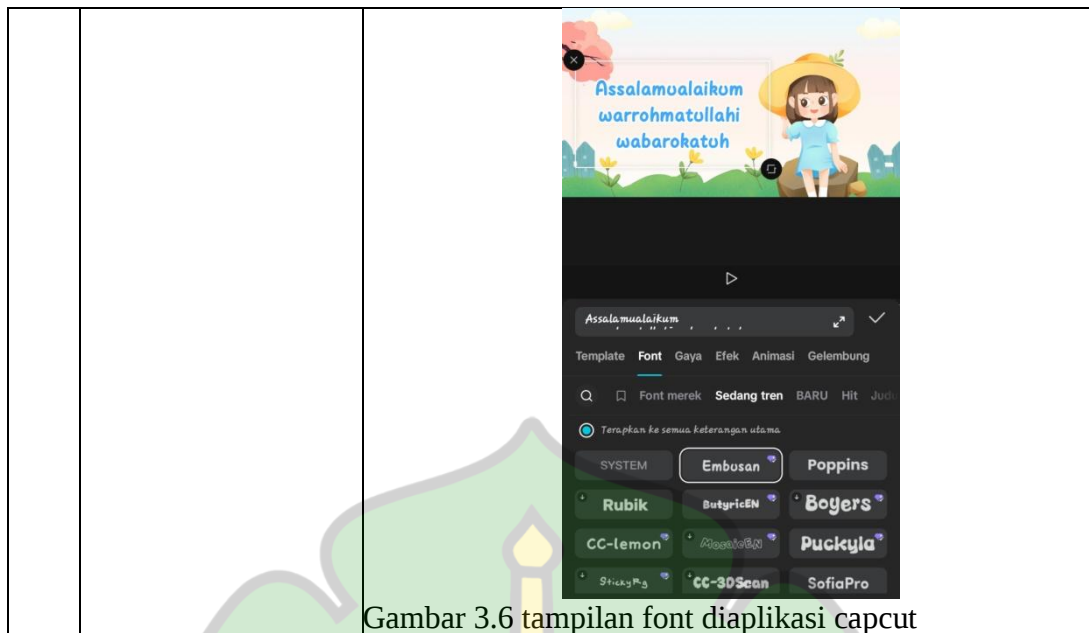
Setelah selesai merancang visual dalam media audio visual ini dari aplikasi canva, selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi kedua yaitu aplikasi capcut untuk membuat suara atau audio. Berikut langkah-langkah untuk membuat suara dalam media audio visual:

Tabel 1.7 langkah-langkah membuat suara media audio visual

1	Untuk pengisian suara dibuat di aplikasi capcut. Buka aplikasi capcut di hp.	
---	--	--

Gambar 3.3 tampilan awal aplikasi capcut

2	Klik proyek baru lalu pilih video yang akan di isi suara dari media ponsel/leptop dan klik tambah	 Gambar 3.4 tampilan di beranda aplikasi capcut
3	Kemudian klik fitur audio, klik teks ke audio	 Gambar 3.5 tampilan fitur membuat suara di aplikasi capcut
4	Masukan teks yang akan diubah menjadi suara, lalu pilih pengisi suara, kemudian pilih <i>font</i> yang diinginkan dan rapikan teks	 Gambar 3.6 tampilan masukan teks menjadi suara



Gambar 3.6 tampilan font diaplikasi capcut



Gambar 3.7 intruksi kegiatan 4 keterampilan berbahasa

d. Penyusunan Instrumen Tes Validasi

Setelah spesifikasi media audiovisual video dibuat, para peneliti merancang alat untuk menguji media audiovisual video tersebut. Alat uji ahli media mencakup 12 indikator yang mengkaji tiga area berbeda: penyajian media, elemen visual, dan aspek aural. Instrumen uji ahli materi memiliki 10 indikator yang mengkaji dua bagian penilaian: komponen pembelajaran dan komponen materi. Terdapat tujuh indikasi dalam instrumen uji ahli bahasa, dan mereka mengkaji dua hal: seberapa baik seseorang mengikuti kaidah bahasa Indonesia dan seberapa baik mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Instrumen uji praktikalitas guru memiliki 8 indikasi yang mencakup dua dimensi: rekayasa media dan komunikasi audiovisual. Terdapat 7 indikasi pernyataan pada angket respons siswa.

Skor evaluasi untuk materi pembelajaran audiovisual ini menggunakan skala Likert dengan lima tingkatan: sangat dapat diterima, sesuai, agak sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai.

3. *Develop* (Pengembangan)

Setelah mendapatkan masukan dan ide dari validator, langkah ini dilakukan untuk membuat versi final media pembelajaran audiovisual. Langkah dalam proses validasi ini digunakan untuk mengonfirmasi kriteria pengujian yang telah ditetapkan. Jika produk tidak memenuhi persyaratan kelayakan dan kepraktisan, temuan validator dapat digunakan untuk melakukan perubahan.

a. Tahap Validasi

Evaluasi materi pembelajaran audiovisual yang dikembangkan oleh panel yang terdiri dari tujuh spesialis, termasuk dua spesialis media, dua ahli materi pelajaran, dua spesialis bahasa, dan satu guru kelas, untuk memastikan tingkat kepraktisan materi tersebut.

1) Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah diselesaikan, divalidasi oleh 2 orang ahli dibidang media yaitu Dosen Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

a) Hasil Validasi Ahli Media I

Tabel 1.8 Hasil Validasi Ahli Media I

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Ahli Media
Tampilan Media	Penyajian video audiovisual teks narasi dilakukan secara runtut	5
	Pemilihan hiasan/stiker pendukung	5
	Kesesuaian <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik	5
	Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i>	5
Visual	Ketepatan dalam penyajian video audiovisual yang digunakan untuk kejelasan materi teks narasi	5
	Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.	5
	Kesesuaian video audiovisual dengan materi teks narasi	5
	Kualitas video audiovisual yang ditampilkan.	5

Audio	Suara penjelasan materi terdengar dengan jelas	5
	Volume efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai	4
	Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi teks narasi	4
	Keefektifan ukuran tampilan video audiovisual	5
Jumlah Skor		58
Persentase		96,66%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 58 dari 12 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $12 \times 5 = 60$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,66\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang media I diperoleh hasil 96,66%. Pada tabel 1.8 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Layak.”

b) Hasil Validasi Ahli Media II

Tabel 1.9 Hasil Validasi Ahli Media II

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Ahli Media
Tampilan Media	Penyajian video audiovisual teks narasi dilakukan secara runtut	5
	Pemilihan hiasan/stiker pendukung	4
	Kesesuaian <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik	4
	Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i>	5
Visual	Ketepatan dalam penyajian video audiovisual yang digunakan untuk kejelasan materi teks narasi	5
	Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.	5
	Kesesuaian video audiovisual dengan materi teks narasi	5
	Kualitas video audiovisual yang ditampilkan.	5
Audio	Suara penjelasan materi terdengar dengan jelas	5
	Volume efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai	5
	Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi teks narasi	5
	Keefektifan ukuran tampilan video audiovisual	5
Jumlah Skor		58
Persentase		96,66%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 58 dari 12 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksial sebesar $12 \times 5 = 60$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,66\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang media II diperoleh hasil 96,66%. Pada tabel 1.9 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Layak.”

2) Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah diselesaikan, divalidasi oleh 2 orang ahli dibidang materi yaitu 2 Dosen Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

a) Validasi Ahli Materi I

Tabel 1.10 Hasil Validasi Ahli Materi I

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Ahli Materi
Komponen Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran (IPTP)	5
	Materi dari video audiovisual yang dipaparkan sesuai dengan kemampuan siswa	5

	Materi yang disajikan mudah untuk di pahami	5
	Materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan	5
	Aktualisasi materi yang disajikan	5
Komponen Materi	Kesesuaian materi dengan tema	5
	Materi yang disajikan dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman siswa saat belajar	5
	Kedalaman isi materi video audiovisual sesuai tingkat pemahaman siswa kelas rendah	5
	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami	5
	Kejelasan isi materi yang disajikan	5
Jumlah Skor		50
Persentase		100%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 50 dari 10 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $10 \times 5 = 50$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang materi I diperoleh hasil 100%. Pada tabel 1.10 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Layak.”

b) Validasi Ahli Materi II

Tabel 2.1 Hasil Validasi Ahli Materi II

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Ahli Materi
Komponen Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran (IPTP)	4
	Materi dari video audiovisual yang dipaparkan sesuai dengan kemampuan siswa	4
	Materi yang disajikan mudah untuk di pahami	4
	Materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan	4
	Aktualisasi materi yang disajikan	4
Komponen Materi	Kesesuaian materi dengan tema	4
	Materi yang disajikan dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman siswa saat belajar	4
	Kedalaman isi materi video audiovisual sesuai tingkat pemahaman siswa kelas rendah	4

	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami	4
	Kejelasan isi materi yang disajikan	4
Jumlah Skor		40
Persentase		80%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 40 dari 10 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $10 \times 5 = 50$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang materi II diperoleh hasil 80%. Pada tabel 2.1 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Layak.”

3) Validasi Ahli Bahasa

Produk awal yang telah diselesaikan, divalidasi oleh 2 orang ahli dibidang bahasa yaitu 2 Dosen Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

a) Validasi Ahli Bahasa I

Tabel 2.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa I

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
	Ketepatan dalam penggunaan tata bahasa	4
	Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan	4
Komunikatif dan Intraktif	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	4
	Kejelasan petunjuk dan arahan	4
	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berbahasa siswa SD/MIN	4
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4
Jumlah Skor		28
Persentase		80%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 28 dari 7 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $7 \times 5 = 35$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang bahasa I diperoleh hasil 80%. Pada tabel 2.2 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Layak.”

b) Validasi Ahli Bahasa II

Tabel 2.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa II

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
	Ketepatan dalam penggunaan tata bahasa	4
	Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan	4
Komunikatif dan Intraktif	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	5
	Kejelasan petunjuk dan arahan	5
	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berbahasa siswa SD/MIN	5
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	5
Jumlah Skor		32
Persentase		91,42%

Untuk menghitung persentase hasil validasi, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 32 dari 7 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksial sebesar $7 \times 5 = 35$, setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{32}{35} \times 100\% = 91,42\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil validasi ahli dibidang bahasa II diperoleh hasil 91,42%. Pada tabel 2.3 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Layak.”

b. Tahap Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

1) Uji Kepraktisan Media Oleh Guru

Produk awal yang telah diselesaikan, diuji kepraktisannya oleh guru yaitu guru wali kelas III SD N 16 Kota Banda Aceh.

Tabel 2.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
Rekayasa Media	Efektivitas media video audiovisual teks narasi dalam penggunaan	5
	Usabilitas (mudah digunakan)	5
	Kemenarikkan Media audiovisual teks narasi	5
Komunikasi Audio Visual	Komunikatif (bahasa yang digunakan mudah dipahami)	5
	Kreatif dan inovatif	5
	Jenis huruf yang di pilih sesuai	5

	dengan media	
	Video audiovisual yang digunakan sudah sesuai dengan materi teks narasi	5
	Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi teks narasi	5
Jumlah Skor		40
Persentase		88,89%

Untuk menghitung persentase hasil kepraktisan guru, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 40 dari 8 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 9 = 45$ setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{40}{45} \times 100\% = 88,89\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 88,89%. Pada tabel 2.4 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Praktis.”

2) Lembar Angket Respon Siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media audio visual yang dikembangkan, peneliti menyebar angket respon kepada 22 orang siswa kelas III-A SD N 16 Kota Banda Aceh yang terdiri dari 7 butir pertanyaan dengan dua alternatif jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”.

Jawaban “Ya” diberi skor 1, sedangkan jawaban “Tidak” diberi skor 0.

Tabel 2.5 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Terhadap Media Audio Visual

No	Nama	Jumlah “Ya” Pada Lembar Angket Respon Siswa
1.	AH	7
2.	AAW	7
3.	AAN	7
4.	AM	7
5.	AR	7
6.	AS	7
7.	AQ	7
8.	BQ	7
9.	GSA	7
10.	KR	7
11.	LY	7
12.	MQ	7
13.	MPA	7
14.	MF	7
15.	MAF	7
16.	MAZ	6
17.	MDA	7
18.	MZ	7
19.	NM	7
20.	NA	7
21.	RZ	7
22.	SN	7
Jumlah Skor		153
Persentase		99,35%

Untuk menghitung persentase hasil respon siswa, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Ya}{N \times I} \times 100\%$$

Adapun jumlah skor yang dapat diperoleh adalah 153 dari 7 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala nominal yaitu jumlah skor : jumlah responden x jumlah butir pernyataan, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{153}{22 \times 7} \times 100\% = \frac{153}{154} \times 100\% \\ = 99,35\%$$

Berdasarkan persentase dari hasil lembar angket siswa diperoleh hasil 99,35%. Pada tabel 2.5 menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam katagori “Sangat Praktis.”

c. Revisi Produk

Sesuai dengan hasil validasi media video pembelajaran audio visual dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dan saran validator. Komentar dan saran dijadikan masukan untuk melakukan revisi media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari beberapa ahli sebagai berikut:

1. Ahli Media

Untuk menemukan masalah apa pun pada media pembelajaran, seperti media itu sendiri, tampilannya, kualitasnya, atau hasil akhirnya, seorang spesialis media meninjau karya yang telah selesai dan memberikan saran perbaikan. Oleh karena itu, media tersebut menarik karena mudah dipahami dan digunakan anak-

anak. Selama proses validasi ahli media, para peneliti menerima saran-saran berikut:

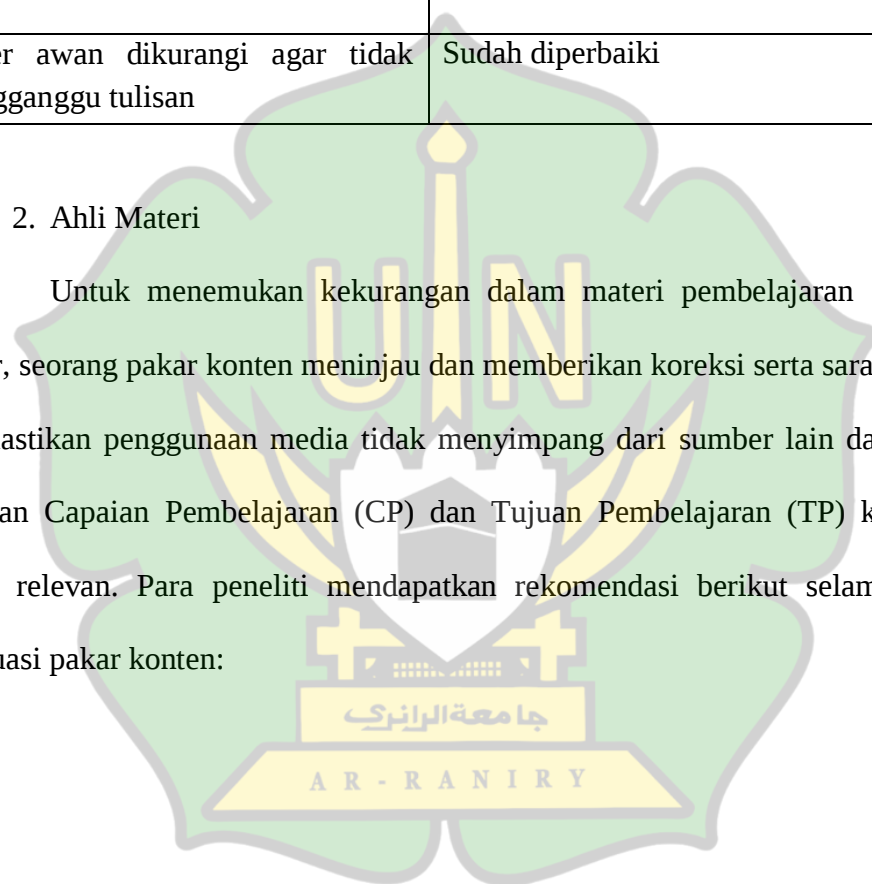
Tabel 2.5 Revisi Ahli Media

Revisi Media Oleh Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Volume efek suara lebih dikecilkan	Efek suara sudah dikecilkan
Stiker awan dikurangi agar tidak mengganggu tulisan	Sudah diperbaiki

2. Ahli Materi

Untuk menemukan kekurangan dalam materi pembelajaran dan hasil akhir, seorang pakar konten meninjau dan memberikan koreksi serta saran. Hal ini memastikan penggunaan media tidak menyimpang dari sumber lain dan sejalan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) kurikulum yang relevan. Para peneliti mendapatkan rekomendasi berikut selama proses evaluasi pakar konten:



Revisi Materi Oleh Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.

Tabel 2.6 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambah materi jenis-jenis teks narasi	Teks narasi dibagi menjadi dua jenis yaitu narasi ekspositoris (informatif) dan narasi sugestif. -Narasi Ekspositoris (Informatif) Adalah jenis teks narasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pengetahuan kepada pembaca tentang suatu peristiwa secara akurat dan fakta, dengan harapan pembaca dapat memperluas wawasan. Contohnya seperti biografi perjuangan Soekarno, laporan perjalanan, dan kisah sejarah. -Narasi Sugestif Adalah jenis teks narasi yang bersifat imajinatif bertujuan memberikan pesan atau makna tertentu pada sebuah peristiwa kepada pembaca melalui gaya bahasa konotatif. Teks ini mengandalkan rekaan dan imajinasi penulis untuk mencapai kesan tertentu dalam cerita dan sering ditemukan dalam karya sastra seperti cerpen, novel, atau dongeng.
Capaian Pembelajaran Menyimak: Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Berbicara: Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Membaca: Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi. Menulis: Peserta didik terampil menulis cerita dalam tulisan latin.	Capaian Pembelajaran Menyimak: Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Berbicara: Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu cerita yang didengar melalui media audio. Membaca: Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi. Menulis: Peserta didik terampil menulis kembali cerita narasi sederhana yang dibaca dengan bahasa sendiri.
Perbaikan kata dan kalimat dalam Capaian Pembelajaran CP	

Revisi Materi Oleh Ibu Rafidah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Apa itu teks narasi? Teks Narasi adalah sebuah cerita atau sebuah paragraf yang berisikan cerita. Contohnya seperti: Novel, Cerpen, dan Dongeng Tujuan dan fungsi teks narasi adalah untuk menceritakan suatu kejadian atau peristiwa kepada pembaca, bisa berupa cerita nyata (pengalaman pribadi) atau cerita khayalan (dongeng). Serta menghibur pembaca, dan memberi pesan atau pelajaran seperti nilai kejujuran, keberanian, dan tolong-menolong	 Apa itu teks narasi? Teks Narasi adalah sebuah cerita atau sebuah paragraf yang berisikan cerita. Tujuan dan fungsi teks narasi adalah untuk menceritakan suatu kejadian atau peristiwa kepada pembaca, bisa berupa cerita nyata (pengalaman pribadi) atau cerita khayalan (dongeng). Serta menghibur pembaca, dan memberi pesan atau pelajaran seperti nilai kejujuran, keberanian, dan tolong-menolong.

Kurangi penjelasan materi dalam satu slide, tambahkan ke slide lain

3. Ahli Bahasa

Untuk menemukan kekurangan dalam materi pembelajaran dan hasil akhir, seorang ahli bahasa meninjau dan memberikan koreksi serta saran. Hal ini memastikan bahwa kosakata media sesuai untuk siswa sekolah dasar tingkat dasar, sehingga mereka dapat dengan mudah memahaminya saat digunakan. Para peneliti mendapatkan rekomendasi berikut dari para ahli bahasa selama proses validasi:

Revisi Bahasa Oleh Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.

Tabel 2.7 Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat memahami dan mengetahui teks narasi dengan baik. 2. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi teks narasi yang sudah didengar dengan bahasa sendiri. 3. Peserta didik dapat membaca teks narasi sederhana dengan lancar dan intonasi yang tepat. 4. Peserta didik dapat menulis teks narasi sederhana dengan urutan peristiwa yang jelas.	 Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat memahami dan mengetahui teks narasi dengan baik. 2. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi teks narasi yang sudah didengar dengan bahasa sendiri. 3. Peserta didik dapat membaca teks narasi sederhana dengan lancar dan intonasi yang tepat. 4. Peserta didik dapat menulis teks narasi sederhana dengan urutan peristiwa yang jelas.
Perbaikan tanda titik disetiap akhir kalimat	
 Nah sekarang, coba kalian dengarkan dan perhatikan baik-baik cerita narasi berikut ini!	 Nah sekarang, coba kalian simak dan perhatikan baik-baik cerita narasi berikut ini!
Perbaikan penggunaan kata	

4. Uji Kepraktisan Oleh Guru

Produk yang sudah jadi dan sudah dikoreksi dan diberi masukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa akan diuji kepraktisannya oleh guru agar media pembelajaran tersebut bisa disebarluaskan dan dipakai oleh guru SD N 16 Kota Banda Aceh dalam belajar mengajar dikelas. Saran dan masukan yang diterima oleh peneliti adalah:

Komentar Dan Saran Oleh Ibu Asninoviani, S.Pd.

Tabel 2.8 Uji Kepraktisan Guru

Komentar:	Saran:
- Media pembelajaran audio visual ini sangat menarik bagi siswa dan memudahkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi sehingga siswa dapat memahaminya dan menceritakan kembali.	- Tetap mengikuti perkembangan zaman sesuai kurikulum yang ditetapkan pemerintah.

5. Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap difusi merupakan langkah terakhir dari paradigma pengembangan 4D. Para ahli menentukan kesesuaian materi untuk digunakan di kelas setelah mereka menciptakan dan mengevaluasinya. Tahap diseminasi merupakan tahap penyediaan media bagi SD Negeri 16 Kota Banda Aceh.

d. Kelayakan Media Audio Visual Yang Dikembangkan

Media audio visual ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas III SD/MI yang masih berada pada tahap operasional kaonkret, sehingga penyajian materi melalui kombinasi gambar, dan suara mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan pemahaman konsep. Selain itu, media ini juga relevan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang menekankan keterampilan berbahasa secara terpadu yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh 2 dosen ahli media, 2 dosen ahli materi, 2 dosen ahli bahasa dan uji kepraktisan oleh guru serta lembar angket respon siswa sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual untuk kelas III SD/MI yang isinya mencakup materi teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 1 (Ganjil) dinilai oleh 2 validator. Penilaian kevalidan media audio visual ini dilakukan oleh dosen fakultas tarbiyah dan keguruan prodi pendidikan guru madrasah ibtidaiah. Media pembelajaran audio visual yang telah dibuat oleh peneliti dan dinilai oleh validator bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pada tabel 1.8 sampai dengan tabel 2.5 merupakan hasil yang diperoleh dari validator dan didapatkan persentase dari keseluruhannya dengan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.9 Persentase Hasil Media

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media I	96,66%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Media II	96,66%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total		96,66%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, media pembelajaran audio visual dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Persentase hasil dari validator ahli media I adalah 96,66%, dan persentase hasil validator ahli media II adalah 96,66%, maka diperoleh rata-rata dari validasi ahli media adalah 96,66% dengan kriteria sangat layak.

2. Data Validasi Ahli Materi Media Audio Visual

Tabel 2.10 Persentase Hasil Materi

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Materi I	100%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi II	80%	Layak
Rata-rata Skor Total		90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, media pembelajaran audio visual dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Persentase hasil dari validator ahli materi I adalah 100%, dan persentase hasil validator ahli materi II adalah 80%, maka diperoleh rata-rata dari validasi ahli materi adalah 90% dengan kriteria sangat layak.

3. Data Validasi Ahli Bahasa Media Audio Visual

Tabel 3.1 Persentase Hasil Bahasa

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Bahasa I	80%	Layak
2	Validator Ahli Bahasa II	91,42%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total		85,71%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, media pembelajaran audio visual dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Persentase hasil dari validator ahli bahasa I adalah 80%, dan persentase hasil validator ahli bahasa II adalah 91,42%, maka diperoleh rata-rata dari validasi ahli materi adalah 85,71% dengan kriteria sangat layak.

e. Uji Kepraktisan Media Audio Visual

Uji kepraktisan media audio visual merupakan pengujian terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran audio visual oleh guru dan siswa berdasarkan hasil angket. Setelah media audio visual divalidasi oleh para ahli, kemudian di uji kepraktisannya oleh guru dan siswa.

1. Uji Kepraktisa Oleh Guru

Proses pengembangan media audio visual yang baik hendaklah bersifat praktis. Untuk melihat kepraktisan media audio visual peneliti menggunakan uji kepraktisan media audio visual oleh guru wali kelas III SD N 16 Kota Banda Aceh. Berdasarkan dari data pada tabel 2.3 hasil dari uji kepraktisan oleh guru tersebut adalah 88,89% dengan kriteria sangat peraktis.

2. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa merupakan instrumen non-tes yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media audio visual yang dikembangkan. Angket ini disusun menggunakan skala nominal dengan dua alternatif jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Instrumen ini terdiri atas 7 pernyataan yang mencakup aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan daya tarik siswa terhadap media. Berdasarkan dari data pada tabel 2.4 hasil dari angket respon siswa tersebut adalah 99,35% dengan kriteri sangat praktis.

Hasil lembar angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan pemahaman yang lebih baik ketika menggunakan media audio visual. Siswa tampak aktif dalam kegiatan menyimak, karena media mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan

berbicara siswa terlihat sangat percaya diri ketika menceritakan ulang isi materi di depan kelas, hal ini menunjukkan bahwa media audio visual membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Proses belajar yang menyenangkan ini membuat mereka lebih berani berpartisipasi dan berintraksi, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan benar.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah peneliti lakukan, produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah video audio visual pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD/MI. Menurut Hade Afriansyah, R&D atau penelitian pengembangan adalah proses pengembangan perangkat bertujuan untuk pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset menggunakan berbagai metode dan langkah yang dilewati dengan tahapan-tahapan tertentu di bidang pendidikan.⁵²

Penelitian ini menggunakan model 4D sebagai kerangka pengembangan perangkatnya, tahapannya meliputi; pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Desseminate*). Pada tahap pendefinisian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang relevan bagi siswa. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan ditemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku teks, dan papan tulis. Adapun

⁵² Hade Afriansyah "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (Mpv) Berbasis Video E-Learning Moodle". *Jurnal Bahasa Manajemen Pendidikan*, Vol.8 No.1, 2019. hlm. 54.

media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran audio visual yang terintegrasi dengan empat keterampilan berbahasa.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan prancangan produk yang dilakukan dengan beberapa proses yaitu dimulai dari penyajian materi, pemilihan media, rancangan awal dan penyusunan instrumen tes validasi.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, pada tahap ini media yang sudah dirancang akan divalidasi oleh ahli yang berfungsi memvalidasi kriteria pengujian yang telah ditetapkan. Apabila kriteria kelayakan produk belum terpenuhi, maka hasil dari validator dapat digunakan sebagai acuan dasar melakukan revisi. Berdasarkan hasil validasi dari 6 validator ahli, peneliti mendapatkan saran dan komentar yang membangun terhadap media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan.

a. Ahli Media

Hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase 96,66% dengan kriteria sangat layak dan terdapat kritikan atau saran pada volume efek suara lebih dikecikan dan stiker awan pada media dikurangi agar tidak mengganggu tulisan. Berdasarkan penilaian para ahli terhadap kelayakan video yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Ardilla Anggraini, dkk. Dengan hasil penilaian kelayakan pada media audio visual Powtoon pada

pembelajaran matematika materi skala layak digunakan dengan persentase 95% dalam katagori sangat layak.⁵³

b. Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor persentase 90% dengan kriteria sangat layak dan terdapat kritikan atau saran penambahan materi jenis-jenis teks narasi, kurangi penjelasan materi dalam satu slide, tambahkan ke slide lain, dan perbaiki kata dan kalimat dalam capaian pembelajaran.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Zainab, dkk. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. Dengan hasil penilaian kelayakan materi 80% dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku di kelas IV SDN 22 Murante, dengan katagori sangat valid.⁵⁴

c. Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor persentase 85,71% dengan kriteria sangat layak dan terdapat kritikan atau saran perbaikan tanda titik disetiap akhir kalimat dan perbaikan penggunaan kata.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Feby Hariyanti, Pengembangan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Nilai-Nilai Pancasila

⁵³ Ardilla Anggraini, dkk. "Pengembangan Media Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Skala Kelas V SD". (*Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, Vol.3, No.1, 2024) hlm. 60.

⁵⁴ Zainab, dkk. " Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar". (*Journal of Progressive Education and Sicial Inquiry*, Vol.1, No.1, 2024) hlm.16

Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Padangsimpun Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan 92% masuk dalam katagori sangat layak.⁵⁵

2. Uji Kepraktisan Oleh Guru dan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Setelah merevisi media audio visual, peneliti kemudian melakukan uji coba media audio visual kepada guru wali kelas III A SD N 16 Kota Banda Aceh dengan memberikan 8 butir indikator penilaian yang berkaitan dengan media audio visual yang sudah dikembangkan. Serta memberikan lembar angket respon siswa kelas III A SD N 16 Kota Banda Aceh.

a. Uji Kepraktisan Oleh Guru

Berdasarkan hasil angket uji kepraktisan oleh guru, ditemukan bahwa media audio visual yang telah dikembangkan memperoleh tanggapan positif dan dinilai praktis dengan skor 88,89% dalam katagori “Sangat Praktis” dan juga memperoleh komentar dan saran. Komentar yang diterima oleh peneliti adalah “Media pembelajaran audio visual ini sangat menarik bagi siswa dan memudahkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi sehingga siswa dapat memahaminya dan menceritakan kembali”. Serta saran yang diterima oleh peneliti adalah “Tetap mengikuti perkembangan zaman sesuai kurikulum yang ditetapkan pemerintah”.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Cindi Arjihan Desita Putri “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Untuk

⁵⁵ Feby Hariyanti “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Padangsimpun Selatan”. (*Skripsi*, 2022) hlm. 77.

Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Yang Disampaikan Pada Iklan Kelas V SD” dengan persentase uji kepraktisan guru diperoleh nilai 86% dapat dikategorikan sangat baik dan layak digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.⁵⁶

b. Respon Siswa Kelas III A

Respon siswa kelas III A terhadap media audio visual yang peneliti kembangkan memperoleh skor keseluruhan 99,35% dalam kriteria sangat praktis. Media audio visual yang dikembangkan peneliti sangat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar dengan menggunakan media audio visual yang terintegrasi dengan 4 aspek keterampilan berbahasa Indonesia sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat saat proses kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bella Aprilia Sandi dengan hasil penelitian kelayakayan media audio visual pada proses pembelajaran diperoleh hasil sebesar 82,9% dengan kriteria sangat baik yang artinya media ini sangat praktis digunakan untuk menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik dengan baik.⁵⁷

Tahap akhir dari model pengembangan 4D ini adalah tahap penyebaran. Media yang sudah dirancang dan sudah divalidasi oleh ahli maka layak untuk digunakan di sekolah dalam proses belajar mengajar di kelas, maka tahap

⁵⁶ Cindi Arjihan Desita Putri “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Yang Disampaikan Pada Iklan Kelas V SD”. (Skripsi: 2024)

⁵⁷ Bella Aprilia Sandi “Pengembangan Media Audio Visual Melalui Aplikasi *Cartoon Story Maker* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di kelas V Tema 9 Subtema 2”. (Skripsi: 2022) hlm.112.

penyebaran ini adalah proses dimana menyebarkan media tersebut ke SD N 16 Kota Banda Aceh.

Media audio visual yang dikembangkan peneliti memiliki keterkaitan dengan teori belajar multimedia oleh Mayer dan Teori Kognitif pembelajaran bermakna oleh Ausubel. Menurut Mayer pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan suara akan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memanfaatkan kedua saluran pemrosesan informasi otak (visual dan audiotori).⁵⁸ Sementara Ausubel menyatakan bahwa pembelajaran akan bermakna apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.⁵⁹

Dengan menghubungkan apa yang mereka pelajari tentang bahasa Indonesia dengan kehidupan mereka sendiri, siswa memperoleh manfaat besar dari penggunaan media audiovisual di kelas. Hasil penelitian ini menguatkan temuan Sari dan Putra, yang sebelumnya menemukan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kemauan belajar siswa sekolah dasar dan prestasi akademik mereka.⁶⁰

⁵⁸ Mayer R. E "Multimedia Learning (2nd ed)." New York: Cambridge University Press.

⁵⁹ Ausubel, D. P "Educational Psychology: A Cognitive View." New York: Holt, Rinehart and Winston.

⁶⁰ Sari D. P dan Putra R. "Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. (Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol.12, No.3, 2021), hlm 215

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

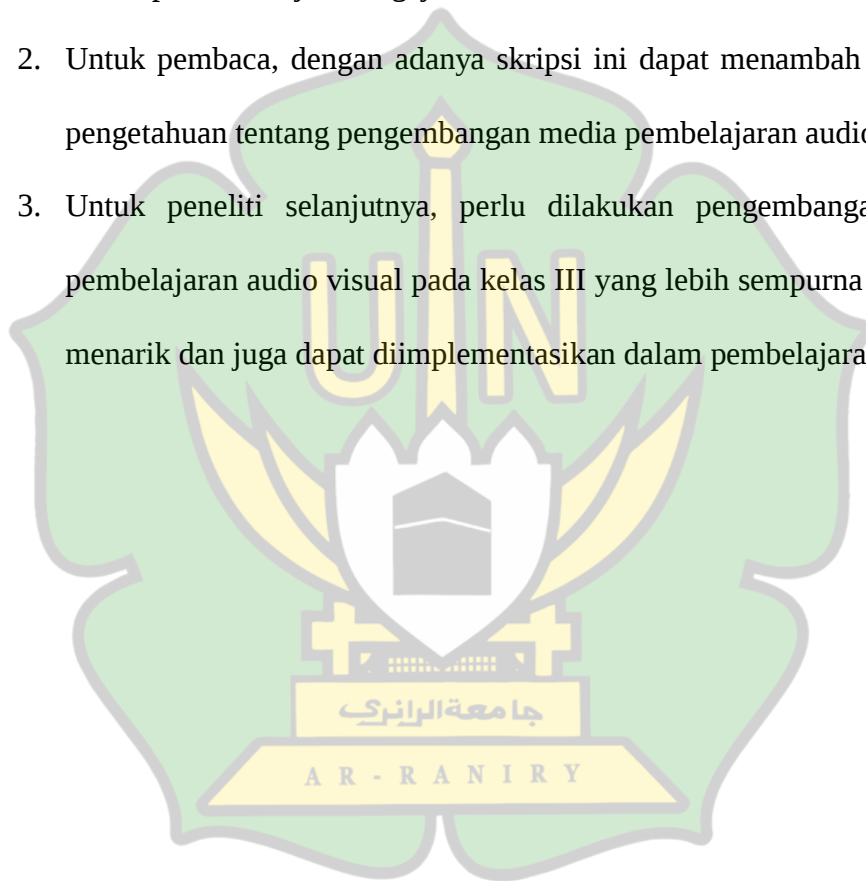
Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual dengan menggunakan model 4D. Tahapan pada model 4D ini adalah (1) *Define* merupakan tahapan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. (2) *Design* adalah tahap melakukan perancangan terhadap media pembelajaran audio visual. (3) *Develop* adalah tahap proses pengembangan produk yaitu media pembelajaran audio visual untuk mendapatkan media yang layak maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli, dan (4) *Dessismination* adalah tahapan menyebarluaskan media pembelajaran audio visual.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia memenuhi katagori sangat layak dengan persentase 96,66% berdasarkan hasil penilaian ahli media dalam katagori sangat layak, 90% berdasarkan penilaian ahli materi dalam katagori sangat layak, 85,71% berdasarkan penilaian ahli bahasa dalam katagori sangat layak, dan 100% berdasarkan kepraktisan oleh guru dalam katagori sangat layak, serta hasil lembar angket siswa 99,35% dalam katagori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dan kesimpulan diatas, saran yang dapat berikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru, media pembelajaran audio visual ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas.
2. Untuk pembaca, dengan adanya skripsi ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran audio visual.
3. Untuk peneliti selanjutnya, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran audio visual pada kelas III yang lebih sempurna dan lebih menarik dan juga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Ahmad Irfan, Fauzan (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI (Journal Of Educational and Language Research, Vol.3, No.6).
- Allan Paivio (2002). *"Mental Reprerentation: A Dual Coding Approach"*, Oxford University Press.
- Andari, Anang Sudigdo, dan Wijaya Heru Santoso (2023). *"Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menyimak Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD."* (Indonesian Jurnal Of Learning and Edicational Studies, Vol.1, No.2).
- Arafat Lubis, Maulana (2018). *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Arief Sadiman, dkk (2012). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad *"Media Pembelajaran."* (Jakarta: Rajawali Pers).
- Eunike Agata & Teguh Imanto (2013). *"Perancangan Media Audio Visual Untuk Pengabdian Tanpa Batas."* Jurnal Inosains, Vol. 8, No.1.
- Febi Hariyanti (2022). *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Tematik di Madrasa Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan*, Skripsi: Uin Syeks Ali Hasan Ahmad Addary.
- Fitriyani, Guruh, dan Nurfitri (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar* (Jurnal Of Education and Language Reearch, Vol.3, No.6 Januari).
- Herman J, Waluyo, Sabarti A, dan Kundharu S (2017). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press, Ed, III.
- Hernowo, (2020). *Mengikat Makna*. Bandung: Kaifa.

Iis Mira Santika (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh I.*

Ina Magdalena, dkk (2021). “*Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2.*” Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains, Vol.3 No.2.

Irawati, Musnarinda Daulay, dan Ramdhan Witarsa (2024). “*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat dan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV SD NEGERI 20 Tebun.*” (JICN, Vol.1, No.5).

Khaeroni (2018). *Metodelogi Penelitian dan Pengembangan*, Jakarta.

Keraf, Goris. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : PT Gramedia.

Mardiyah (2016). “*Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf.*” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.3 No.2.

Marlina, dkk (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Miftah, Mohammad (2022). “*Pran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran.*” Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera.

Molyono (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Shalat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MIN Beji*. Sidiarjo.

Mustafa Abi Hamid, dkk (2020). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Yayasan Kita Penulis.

Nafi’ah, Siti Anisatun (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yokyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ria Kristia F, & Husniyatul F (2018). *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.

Sadiman, Arief, dkk (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Sanjaya, Wina (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Semi, M. Atar, (200). *Menulis Efektif*. (Padang: Angkasa Raya Padang.
- Slamet St Y, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press, 2017.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, Cet. II.
- Sukarir NA, Zaenal Abidin, & Umi Nugraheti (2018). “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Tas Based Activity*.” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.35 No. 1.
- Sultan (2018). *Membaca Kritis: Mengungkapkan Ideologi Teks Dengan Pendekatan Literasi Kritis*, Yogyakarta: Baskara Media.
- Sumiharsono, M. Rudy & Hisbiyatul Hasanah (2018). *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Wilsam (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman*. Skripsi: IAIN Palopo.
- Yuliana, dan Ahsin (2022). “*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Video Pembelajaran di Sekolah Dasar*.” (*Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.7, No.2).
- Zainab, Adul Pirol, & Lilis Suryani (2024). “*Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar*.” *Socratika: Journal Of Progressive Education and Social Inquiry*, Vol. 1 No. 1.
- Zulahmad Holip, dkk (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Power Director*.” *JIPIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol 6, No 1.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 1367 Tahun 2025

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang :
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-5062/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2024

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.

Untuk Membimbing

Nama : Warnima Claudia

Nim : 200209102

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 09 Oktober 2025
Dekan

[Signature]
Astuti Muluk

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip;



LAMPIRAN 2

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-6981/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2025

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : WARNIMA CLAUDIA / 200209102

Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : DESA TANJUNG MBAKHU

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga SD Negeri 16 Kota Banda Aceh yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI**

Banda Aceh, 10 September 2025
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Oktober 2025

LAMPIRAN 3

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 16**

JALAN T. NYAK ARIEF NO. 310 RUKOH KEC. SYIAH KUALA TELEPON. (0651) 7555910
E-mail: sdn16bandaaceh@gmail.com Website: www.sdn16bandaaceh.sch.id

Kode Pos 23111

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 422.1/SD – 16 / 277 / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarniyati Yusmanita, S.Pd., M.Pd
NIP. : 19820115 200212 2 001
Pangkat/Gol. : Pembina Tk.I, (IV/b)
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Banda Aceh
Nama sekolah : Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Banda Aceh

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Warnima Claudia
NIM : 200209102
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S-1

Telah Melaksanakan pengumpulan data dan penelitian pada SD Negeri 16 Kota Banda Aceh pada tanggal 17 September 2025 dalam rangka penelitian ilmiah dengan judul **“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”**.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 September 2025
Kepala Sekolah Dasar Negeri 16
Banda Aceh

Sarniyati Yusmanita, S.Pd., M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19820115 200212 2

LAMPIRAN 4

DATA VALIDASI OLEH AHLI MEDIA, MATERI, DAN BAHASA

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

**"Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Fase B Kelas III SD/MI"**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Tbu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Tbu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom "Nilai" sesuai penilaian Bapak/Tbu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak
 Skor 2 : tidak layak
 Skor 3 : cukup layak
 Skor 4 : layak
 Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1" maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Mawardi
 Nip : 196905141994021001
 Instansi : FTK Uin Ar-Raniry
 No HP : 081360472572

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Penyajian video audiovisual teks narasi dilakukan secara runtut					✓
		Pemilihan hiasan/stiker pendukung					✓
		Kesesuaian <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik					✓
		Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i>					✓
2	Visual	Ketepatan dalam penyajian video audiovisual yang digunakan untuk kejelasan materi teks narasi					✓
		Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.					✓
		Kesesuaian video audiovisual dengan materi teks narasi					✓
		Kualitas video audiovisual yang ditampilkan.					✓

3	Audio	Suara penjelasan materi terdengar dengan jelas					✓
		Volume efek suara/sound effect sesuai				✓	
		Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi teks narasi				✓	
		Keefektifan ukuran tampilan video audiovisual					✓

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

- Volume efek suara lebih dikedipkan.
- Stiker awan dikurangi agar tidak mengganggu tulisan.

Banda Aceh, 3 September
Agustus, 2025

Validator,


(M. Amri)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI
Penulis : Warnima Claudia
Prodi : PGMI
Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (✓) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak

Skor 2 : tidak layak

Skor 3 : cukup layak

Skor 4 : layak

Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Tbu "2 dan 1" maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Tbu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Nip :
 Instansi :
 No HP :

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Penyajian video audiovisual teks narasi dilakukan secara runtut					✓
		Pemilihan hiasan/stiker pendukung				✓	
		Kesesuaian <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik				✓	
		Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i>					✓
2	Visual	Ketepatan dalam penyajian video audiovisual yang digunakan untuk kejelasan materi teks narasi					✓
		Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.					✓
		Kesesuaian video audiovisual dengan materi teks narasi					✓
		Kualitas video audiovisual yang ditampilkan.					✓

3	Audio	Suara penjelasan materi terdengar dengan jelas						✓
		Volume efek suara <i>sound effect</i> sesuai						✓
		Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi						✓
		Keefektifan ukuran tampilan video audiovisual						✓

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

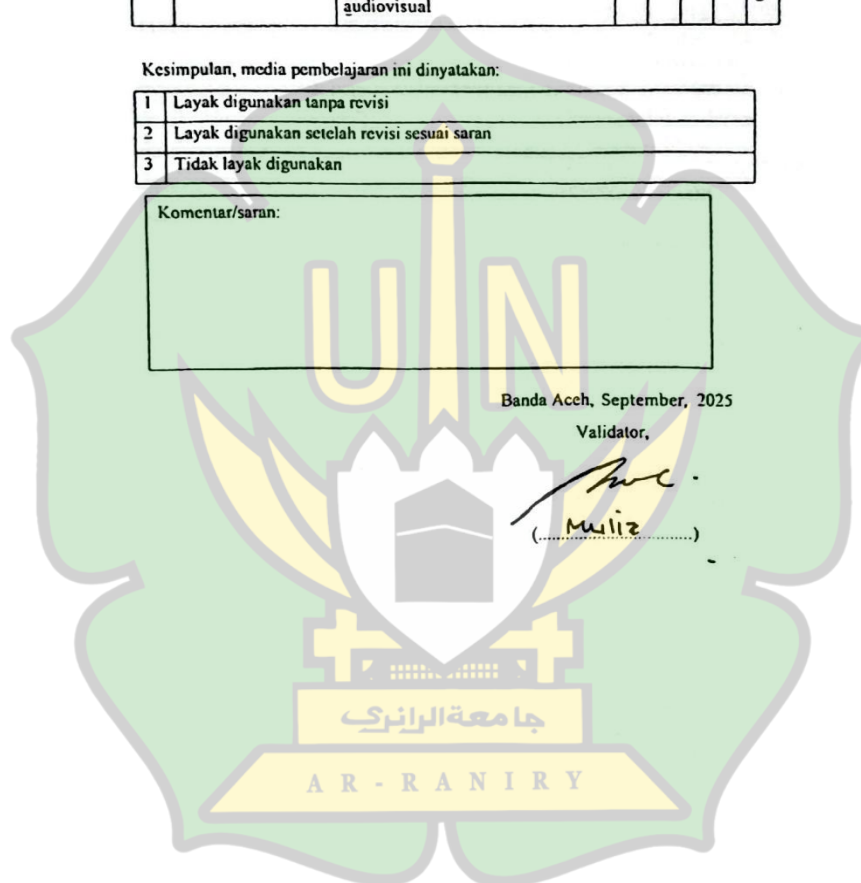
1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

Banda Aceh, September, 2025

Validator,

Muliz
(.....)



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak

Skor 2 : tidak layak

Skor 3 : cukup layak

Skor 4 : layak

Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu,

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Nip :
 Instansi :
 No HP :

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Komponen Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran (IPTP)				✓	
		Materi dari video audiovisual yang dipaparkan sesuai dengan kemampuan siswa				✓	
		Materi yang disajikan mudah untuk di pahami				✓	
		Materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan				✓	
		Aktualisasi materi yang disajikan				✓	
2	Komponen Materi	Kesesuaian materi dengan tema				✓	
		Materi yang disajikan dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman siswa saat belajar				✓	

		Kedalaman isi materi video audiovisual sesuai tingkat pemahaman siswa kelas rendah				✓
		Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami				✓
		Kejelasan isi materi yang disajikan				✓

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

1	Layak digunakan tanpa revisi
②	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

Media pembelajaran sudah dapat digunakan setelah menindaklanjuti catatan yang sudah diberikan.

Banda Aceh, ~~2 Agustus~~ ^{September} 2025

Validator,

Suwiningsih

(Silvia Liana Winda Liris, M.Pd.)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak

Skor 2 : tidak layak

Skor 3 : cukup layak

Skor 4 : layak

Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Tbu "2 dan 1" maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Tbu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Nip :
 Instansi :
 No HP :

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Media	Penyajian video audiovisual teks narasi dilakukan secara runtut					✓
		Pemilihan hiasan/stiker pendukung				✓	
		Kesesuaian <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik				✓	
		Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i>					✓
2	Visual	Ketepatan dalam penyajian video audiovisual yang digunakan untuk kejelasan materi teks narasi					✓
		Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.					✓
		Kesesuaian video audiovisual dengan materi teks narasi					✓
		Kualitas video audiovisual yang ditampilkan.					✓

		Kedalaman isi materi video audiovisual sesuai tingkat pemahaman siswa kelas rendah						✓
		Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami						✓
		Kejelasan isi materi yang disajikan						✓

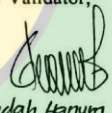
Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

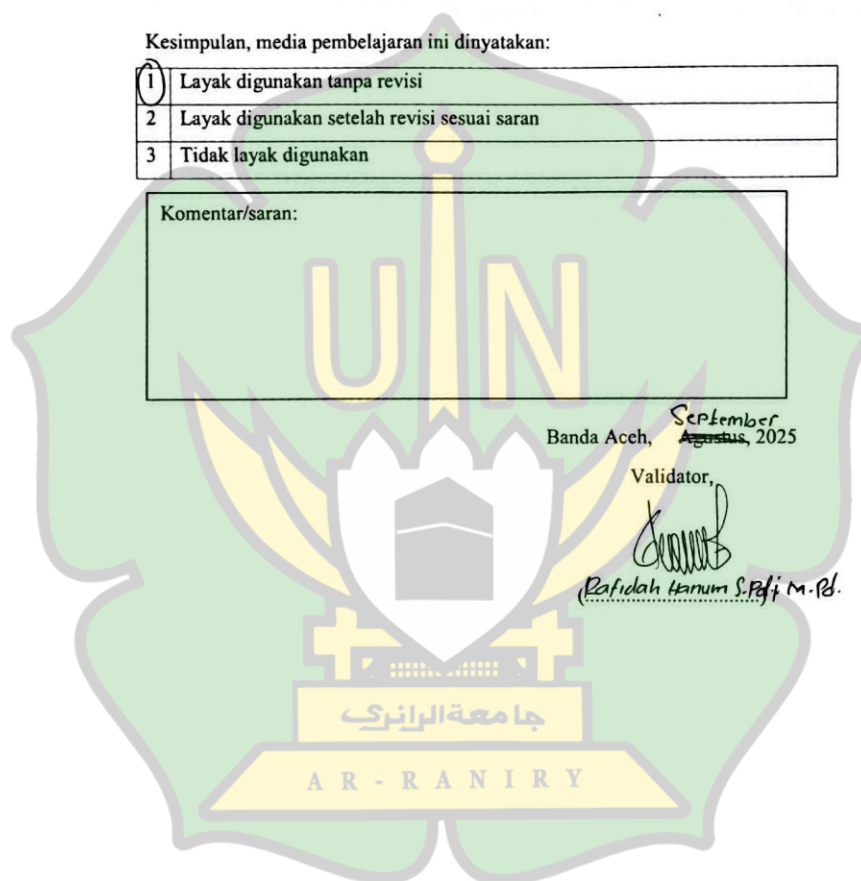
1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

Banda Aceh, ~~Agustus~~ ^{September}, 2025

Validator,


(Rafidah Hanum S.Pd.)



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak

Skor 2 : tidak layak

Skor 3 : cukup layak

Skor 4 : layak

Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1” maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu,

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Nip :
 Instansi :
 No HP :

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	
		Ketepatan dalam penggunaan tata bahasa				✓	
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan				✓	
2	Komunikatif dan Intraktif	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami				✓	
		Kejelasan petunjuk dan arahan				✓	
		Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berbahasa siswa				✓	
		SD/MIN Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	

AR - RANIRY

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

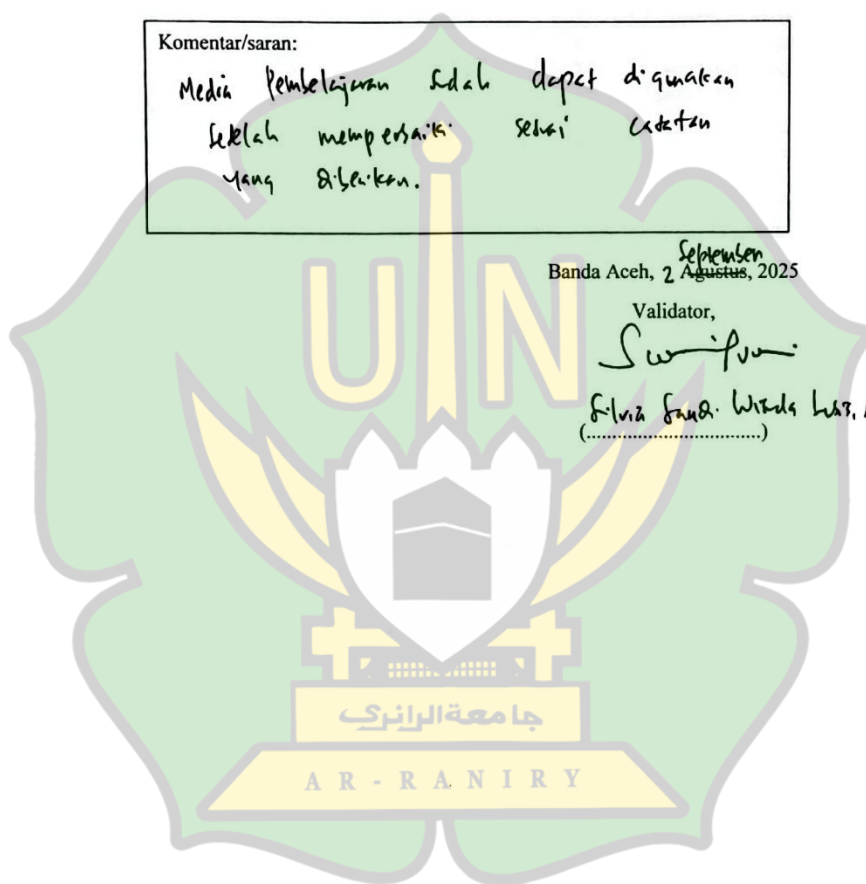
Media Pembelajaran sudah dapat digunakan
setelah memperbaiki sesuai catatan
yang diberikan.

Banda Aceh, ^{September} 2 Agustus, 2025

Validator,

Swifun

Silvia Fauz. Winda Lias, Np.d.
(.....)



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

“Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubung dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : sangat tidak layak

Skor 2 : tidak layak

Skor 3 : cukup layak

Skor 4 : layak

Skor 5 : sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1" maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu,

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Rafidah Hanum S.Pd.1..M.Pd.
 Nip :
 Instansi :
 No HP :

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	
		Ketepatan dalam penggunaan tata bahasa				✓	
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan				✓	
2	Komunikatif dan Intraktif	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami					✓
		Kejelasan petunjuk dan arahan					✓
		Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berbahasa siswa SD/MIN					✓
		Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓

AR - RANIRY

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

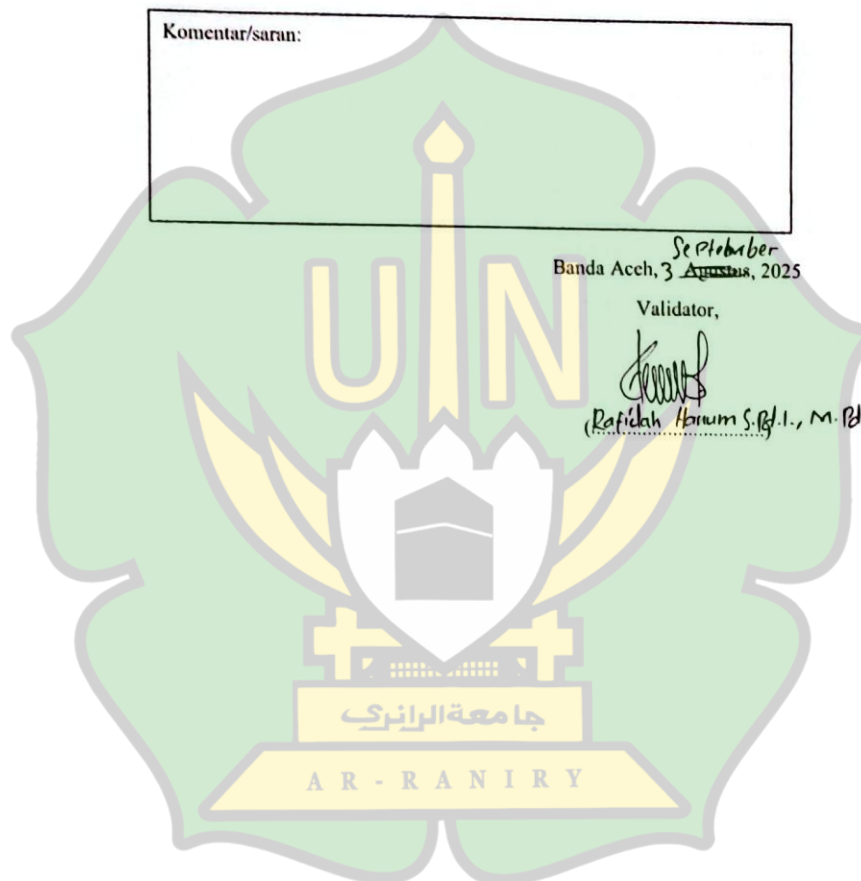
1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

September
Banda Aceh, 3 Agustus, 2025

Validator,


(Rafidah Hanum S.Pd.I., M.Pd.)



UJI KPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU

"Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI"

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Fase B Kelas III SD/MI

Penulis : Warnima Claudia

Prodi : PGMI

Fakultas : FTK

Dengan Hormat

Sehubungan dengan adanya media audiovisual untuk tingkat SD/MI, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media audiovisual yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu yang akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media audiovisual ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layak media audiovisual tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Penyajian Pengisian

1. Berilah Tanda (√) pada kolom "Nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media audiovisual.
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak Praktis
 Skor 2 : Kurang Praktis
 Skor 3 : Cukup Praktis
 Skor 4 : Praktis
 Skor 5 : sangat Praktis

3. Apabila penilaian Bapak/Tbu "2 dan 1" maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media audiovisual yang telah dibuat
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Tbu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu,

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Asninoviani, s.pd
 Nip : 19801122 200801 2 001
 Instansi : SD Negeri 16 Banda Aceh
 No HP : 085260208109

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Rekayasa Media	Efektivitas media video audiovisual teks narasi dalam penggunaan					✓
		Usabilitas (mudah digunakan)					✓
		Kemenarikkan Media audiovisual teks narasi					✓
2	Komunikasi Audio Visual	Komunikatif (bahasa yang digunakan mudah dipahami)					✓
		Kreatif dan inovatif					✓
		Jenis huruf yang di pilih sesuai dengan media					✓
		Video audiovisual yang digunakan sudah sesuai dengan materi teks narasi					✓
		Kecepatan video audiovisual dalam menjelaskan materi teks narasi					✓

Kesimpulan, media pembelajaran ini dinyatakan:

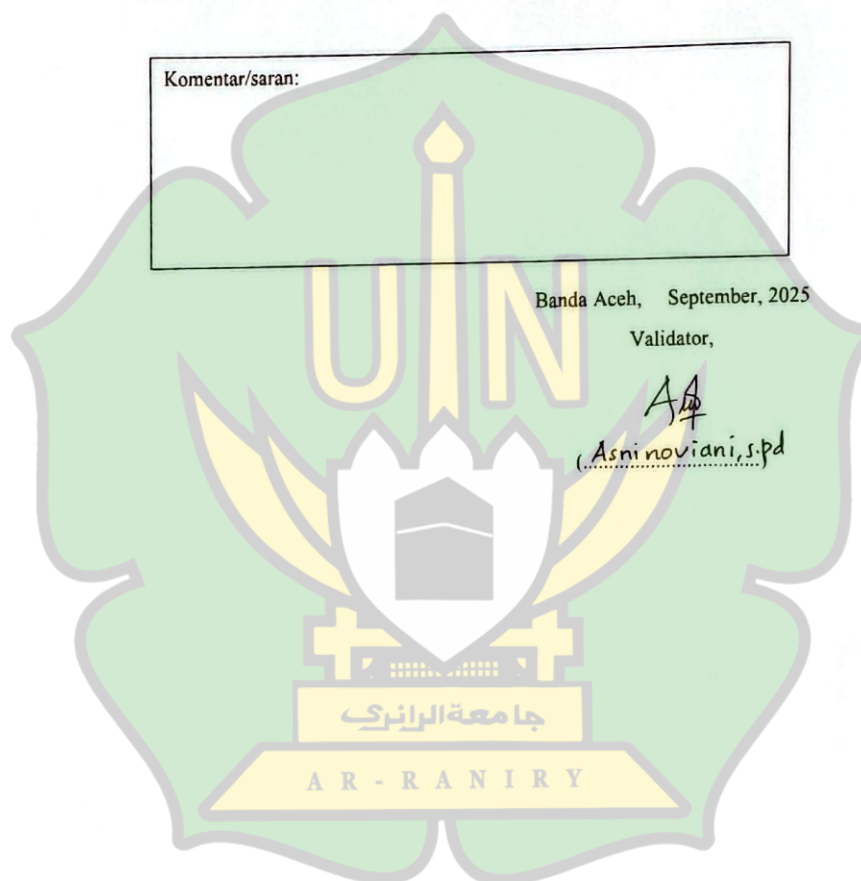
1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

Banda Aceh, September, 2025

Validator,


(Asninoviani, s.pd)



LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

"Pengembangan Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Fase B Kelas III SD/MI"

Nama : ADZKIA HUMAIRA
Sekolah : SD Negeri 16
Kelas : III - A

Petunjuk

1. Lembar Validasi diisi oleh siswa kelas III
2. Berilah Tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

1. Ya
2. Tidak

No	Pernyataan	Katagori	
		Ya	Tidak
1	Tampilan media video audiovisual teks narasi sangat menarik perhatian saya untuk belajar	✓	
2	Saya menyukai penjelasan video audiovisual yang ditampilkan	✓	
3	Saya mudah mengerti dengan penjelasan materi teks narasi yang ditampilkan dalam video audiovisual	✓	
4	Saya semangat belajar menggunakan media video audiovisual	✓	

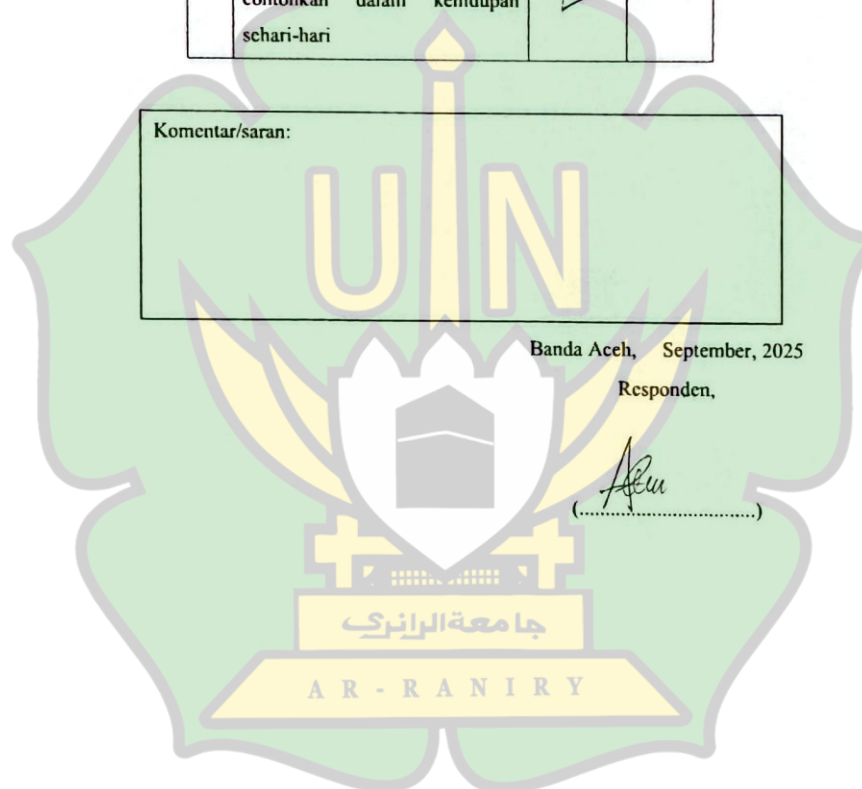
5	Media video audiovisual sangat bagus	✓	
6	Suara penjelasan media video audiovisual jelas dan mudah di pahami	✓	
7	Materi video audiovisual teks narasi sangat mudah untuk di contohkan dalam kehidupan sehari-hari	✓	

Komentar/saran:

Banda Aceh, September, 2025

Responden,

[Signature]
(.....)

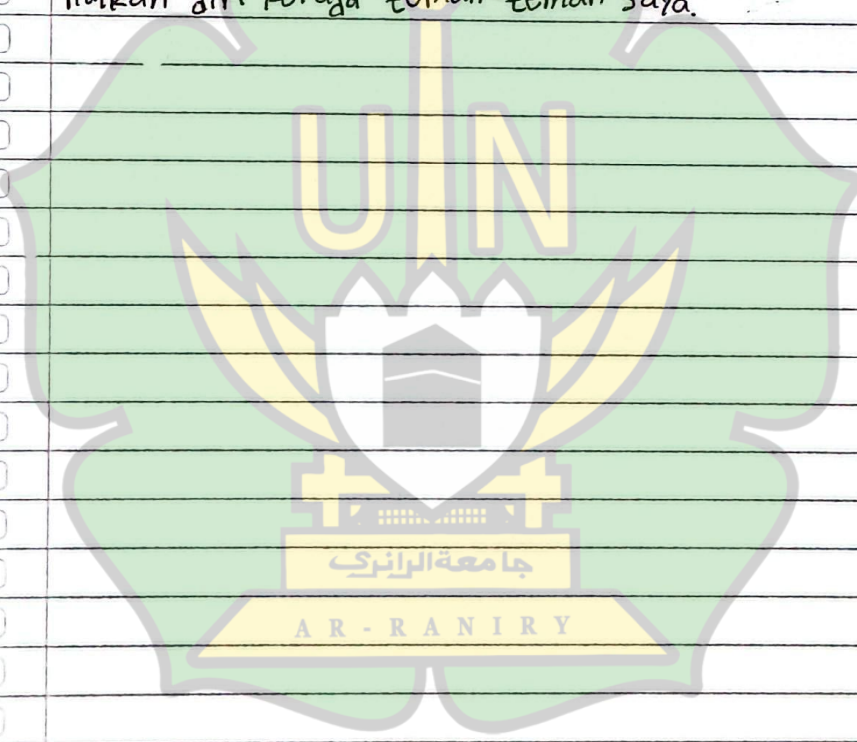


Nama: ADZKIA HUMAIRA

Kelas: III-A

No. _____

Date: _____

☐	Hari Pertama masuk Sekolah
☐	
☐	
☐	Hari Pertama Sekolah Saya bangun lebih awal, Saya diantar ke Sekolah dengan ayah dan ibu, Saat sampai di pagar saya salam dengan ibu guru sambil ditemani ibu saya, saat sampai di kelas saya duduk di dekat teman baru. saya memperkenalkan diri kepada teman-teman saya.
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI PENELITIAN

