



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN GOOGLE DRIVE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

¹Fadilah Azzahra, ²Damanhuri, ³Reksa Adya Pribadi, ⁴Muhammad Taufik

^{1,2,3,4} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Fadilahazzahra29@gmail.com, damanhuri@untirta.ac.id, ra_pribadi@yahoo.com, putramllk@yahoo.com.

DEVELOPING GOOGLE DRIVE-ASSISTED AUDIOVISUAL MEDIA IN THE THEMATIC LEARNING

ARTICLE HISTORY

Submitted:
28 Juni 2021
28th June 2021

Accepted:
20 November 2021
20th November 2021

Published:
27 Desember 2021
27th December 2021

ABSTRACT

Abstract: The goal of this study was to assess the viability of using audio-visual learning media to promote students' learning, particularly in thematic learning, as well as students' responses to the media generated by researchers. The research approach was Research and Development (R&D) following the 4D (Four-D) development model of define, design, develop, and disseminate. Based on the opinions of teachers, media professionals, and material experts, the results demonstrated the viability of audio-visual media. Each teacher had an average score of 87.5%, while media specialists received an average score of 92.3% and material experts received an average score of 79.2%. Following that, the students' reactions to the media employed in the learning process were 96.9%. Based on the findings of these investigations, it was concluded that this research created audio-visual media products in the form of learning films in thematic learning for grade V Elementary School using Google Drive. The teacher and media expert validation results fell into the "Very Eligible" group, while material experts fell into the "Eligible" category. The "Very Good" category included evaluations of students' responses. As a result, the product was stated to be suitable for use as a learning medium.

Keywords: Audiovisual Learning Media, Thematic Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berupa audio visual sebagai alat penunjang belajar peserta didik terutama pada pembelajaran tematik serta tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D) yang terdiri atas define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dari media audio visual berdasarkan penilaian guru, ahli media, dan ahli materi. Skor yang diperoleh masing-masing sebesar 87.5% penilaian guru, ahli media memperoleh skor rata-rata skor 92.3% dan ahli materi rata-rata sebesar 79.2%. Kemudian tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran mencapai skor rata-rata sebesar 96.9%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk media audio visual berupa video pembelajaran dengan bantuan Google Drive pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi guru dan ahli media mencapai kategori "Sangat Layak", sedangkan ahli materi termasuk dalam kategori "Layak". Penilaian tanggapan peserta didik termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga produk dikatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Pembelajaran Tematik

CITATION

Azzahra, F., Damanhuri, Adya, P. R., & Taufiq, M (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Google Drive Pada Pembelajaran Tematik. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), 1695-1703. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8463>.



PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan sumber daya yang ada di dalam pendidikan dan memiliki fungsi dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Kurikulum yang digunakan di Indonesia seringkali mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 (K-13) yang merupakan pengembangan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Untuk dapat menyukseskan kurikulum K-13, maka perlu kesiapan yang matang dari beberapa pihak terkait. Tak terkecuali bagi seorang pendidik profesional yang harus mampu merancang, melaksanakan, melakukan monitoring dan evaluasi, dapat mempertanggungjawabkan setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik, serta mampu memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran akan berkualitas jika seorang pendidik mampu memahami dan menerapkan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh para tenaga pendidik yang terdiri atas kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Sebab, pendidik terlibat secara langsung dalam upaya mendidik, mengajar, mempengaruhi, serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didiknya. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), setiap pendidik ataupun calon pendidik dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik dan pengajar. Salah satunya keterampilan dalam membuat media pembelajaran.

Selain itu, Indonesia kini tengah mengalami permasalahan dalam dunia pendidikan yaitu adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kondisi tersebut merupakan

dampak dari virus Covid-19 yang telah menyebar di beberapa wilayah Indonesia. Virus ini merupakan jenis baru yang dikabarkan berasal dari Wuhan, China sejak bulan Desember 2019 dan menyebar hampir keseluruh dunia. WHO menyatakan bahwa virus ini merupakan pandemi global karena penularannya yang sangat cepat jika daya tahan imunitas seseorang rendah. Saat ini di Indonesia data perkembangan kasus virus Covid-19 berdasarkan (*Analisis Data Covid-19 Indonesia Update Per 31 Oktober 2020*, 2020) pada 34 provinsi di Indonesia telah mencapai angka 410.088 orang kasus positif, 337.801 orang dinyatakan sembuh, dan 13.869 orang dinyatakan meninggal dunia. Dengan peningkatan kasus positif yang terus bertambah ini mengakibatkan beberapa wilayah di Indonesia seringkali menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB), sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dan luring untuk waktu yang tidak ditentukan. Untuk itu, dalam kegiatan pembelajaran media sangat diperlukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Media digunakan oleh seorang pendidik sebagai salah satu cara dalam membantu menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam membantu penyampaian informasi dikatakan mampu merangsang dan membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dan indikator yang akan dicapai peserta didik, sehingga perlu dirancang dengan sebaik mungkin agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Terlebih pada kurikulum 2013 mengedepankan pola pembelajaran dimana peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan begitu mereka akan mendapatkan pengalaman tersendiri selama kegiatan pembelajaran.

Menurut (Nunuk, 2018) media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian

informasi/pesan dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan keinginan belajar peserta didik sehingga mampu memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan dari informasi yang disampaikan. Media juga dapat dikatakan sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik, namun dapat diberikan gambaran secara tidak langsung melalui media pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara di lingkungan SDN Serang 20, menurut wali kelas V yakni Heni, S.Pd mengatakan bahwa selama proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video. Selama proses pembelajaran secara tatap muka, beliau lebih sering menggunakan buku atau gambar dan pernah menerapkan model pembelajaran karya wisata pada materi peninggalan sejarah. Namun karena saat ini pembelajaran masih dilakukan secara daring dan luring maka, peserta didik mengalami permasalahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti materi yang kurang dipahami dan yang paling penting adalah minimnya penggunaan media pembelajaran karena guru lebih sering menggunakan buku dalam pembelajaran daring.

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media audio visual berbantuan *Google Drive* pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Dengan adanya media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat penunjang peserta didik untuk belajar terutama pada pembelajaran daring yang berlaku saat ini.

KAJIAN TEORI

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan dua aktivitas yang berkaitan

dengan kurikulum guruan. Keduanya merupakan hal penting dalam menentukan keberhasilan kurikulum. Pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik yang merupakan perpaduan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pembelajaran.

Pembelajaran Tematik

Menurut (Resnani, 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan bentuk perpaduan beberapa mata pelajaran di SD yang terdiri atas; Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, dan SBdp yang dilaksanakan secara terpadu dari semua mapel dalam waktu satu kali pembelajaran yang bermaksud untuk memberikan pengalaman dan pemahaman secara langsung kepada peserta didik. Melalui pembelajaran tematik, peserta didik diberikan kesempatan yang luas dalam berkomunikasi atau berinteraksi baik dengan guru ataupun dengan teman sebayanya.

Sedangkan pembelajaran tematik menurut (Wahidmurni, 2017) bertujuan untuk dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi pelajaran yang tergabung dalam satu tema, sehingga dapat menambah semangat belajar. Dalam menetapkan tema pada pembelajaran tematik perlu memperhatikan prinsip belajar, yakni dari lingkungan terdekat menuju kearah lingkungan yang terjauh, dari konkret menuju abstrak, dan dari yang mudah menuju kompleks/rumit. Artinya, tema yang telah ditetapkan dan akan diterapkan harus benar-benar terjangkau oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Media Audio Visual

Menurut Sanjaya dalam (Yusup M, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah segala bentuk media yang dapat didengar karena mengandung suara dan memuat gambar yang dapat dilihat, contohnya slide suara, film, rekaman video dan lainnya. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dianggap lebih menarik dan

lebih baik karena mengandung dua komponen yang mencakup dua indera manusia yaitu penglihatan dan pendengaran. Sehingga penerapan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta dapat memperjelas materi pelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Julianti dalam (Hikmah N, 2017) menjelaskan bahwa multimedia audio visual merupakan media yang didalamnya memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu dalam bentuk audio dan visual. Kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode dan kurang bervariasi dapat menyebabkan kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih lagi jika materi pelajaran yang akan disampaikan masih bersifat abstrak, maka pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut kurang jelas sehingga perlu penggunaan visualisasi materi dari bentuk abstrak ke konkrit. Sehingga media audio visual ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penyampaian isi materi pelajaran serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bervariasi.

Pengertian Google Drive

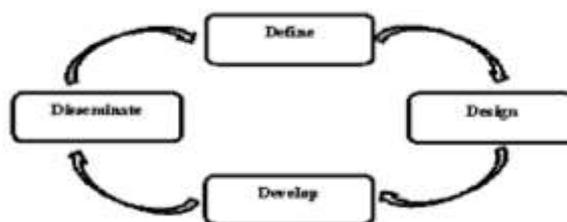
Menurut (Dewi, 2020) menjelaskan bahwa *Google Drive* salah satu alat yang diakses secara online yang dikembangkan oleh *Google* yang merupakan perusahaan besar multi-miliar dolar. Perusahaan ini bergantung pada sistem komputasi terdistribusi guna menyediakan pelayanan pada pengguna dengan infrastruktur yang mereka butuhkan untuk mengakses, membuat, dan mengubah data. *Google Drive* berfungsi untuk memperjelas penyajian pembelajaran agar tidak mengalami keterbatasan. Selain itu,

pemakaian fitur ini dapat diandalkan untuk penyimpanan berbagai data/file penting dapat tanpa khawatir akan hilang karena adanya penyimpanan *cloud (cloud computing)*. Penggunaan media *Google Drive* yang terpenting adalah adanya sambungan internet pada saat ingin mengaksesnya.

Dijelaskan kembali oleh Maryanto dalam (Trilaksono, A.R., 2018) *Google Drive* dapat diakses kapan pun dan dimana pun selagi ada sambungan internet. Selain itu, dapat digunakan melalui perangkat apapun baik melalui laptop, komputer, ataupun android serta mampu menyimpan file dalam bentuk foto, dokumen, video, *spreadsheet* dan presentasi. *Google Drive* juga terintegrasi dengan layanan-layanan google lainnya seperti terhubung dengan akun *Gmail*, *Google Plus*, *Google Search*, dan lain-lain. Keunggulan lain yang dimiliki adalah mampu mengenali objek secara otomatis dalam proses pengindeksan baik orang ataupun tempat berupa konten pada jenis file yang disimpan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk. Untuk itu dilakukan analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D Model (4D)*. (Thiagarajan, 1974) menjelaskan langkah-langkah dalam model ini yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan gambar di atas langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi empat tahapan. Berikut ini penjelasannya:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, peneliti mencari tahu sumber belajar apa saja yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik. Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dilakukan melalui wawancara terkait keterbatasan sumber belajar pada kegiatan pembelajaran.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tahapan kedua setelah menganalisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. berikut ini langkah-langkah tahap *design*, diantaranya:

a. Pemilihan media

Desain produk yang akan dikembangkan berupa media audio visual berbantuan *Google Drive*. Pada tahap desain media perlu memperhatikan dengan baik antara materi yang disajikan dengan karakteristik peserta didik berdasarkan tahapan *define* (pendefinisian) agar efektif, efisien, dan peserta didik terlibat secara aktif. Pemilihan gambar serta warna dan *background* pada media perlu dipikirkan dengan matang dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format bertujuan untuk mendesain isi dari media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran tema 8 sesuai dengan kurikulum 2013. Pada penelitian ini media audio visual berupa video pembelajaran dirancang dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Sedangkan untuk pemilihan gambar dan *background* diambil melalui aplikasi *Pinterest* dan *PicArts.*, serta

aplikasi pendukung lainnya seperti *Canva* dan *Zepeto*.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan penyusunan konten yang akan dibuat dalam media audio visual berbantuan *Google Drive*. Konten yang diperoleh dari beberapa sumber diolah kedalam video pembelajaran. beberapa konten yang terdapat pada media audio visual terdiri atas; absensi peserta didik, video pembelajaran, angket respon, dan soal latihan. Kemudian, isi konten yang terdapat pada video pembelajaran antara lain; KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran Ke-3, dan Kesimpulan

Tahap *Develop*

Tujuan pada tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dosen ahli, guru, dan data uji coba.

Tahap *Disseminate*

Setelah produk melalui beberapa tahapan di atas, selanjutnya adalah proses menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan baik diberikan kepada sekolah ataupun pada media sosial sehingga dapat dilihat oleh banyak orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbantuan *Google Drive* pada pembelajaran tematik kelas V SD yang dilakukan pada peserta didik kelas VB di SDN Serang 20 tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *Four-D (4D)* yang terdiri atas 4 tahapan yaitu; *define, design,*

develop, dan *disseminate*. Kegiatan ini dimulai dari analisis kebutuhan melalui tahapan pendefinisian yang telah dilakukan pada kegiatan pra penelitian sejak bulan November 2020. Berikut ini tahapan pengembangan berdasarkan model penelitian yang digunakan yaitu:

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Langkah pengembangan pada penelitian ini terdiri atas validasi ahli, revisi produk, dan uji coba lapangan terbatas dan operasional. Berikut ini tahapan pengembangan yang dilakukan :

a. Validasi Ahli

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan kritik, saran, serta evaluasi dari para ahli terhadap media audio visual video pembelajaran.kegiatan validasi

dilakukan dengan ahli media, ahli materi, dan guru. Penilaian validator ahli media dan materi menggunakan skala *likert* menurut (Sugiyono, 2016) yaitu; 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-ragu), 2 (Kurang Setuju), dan 1 (Tidak Setuju).

1. Validasi Ahli Media

Hasil validasi desain media ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek kualitas isi/konten, kualitas teknis, dan implementasi. Validasi ahli media melibatkan dua orang validator yang merupakan dosen dari perguruan tinggi di Banten. Kegiatan validasi media dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada media yang digunakan, sehingga dapat membantu dalam menyempurnakan produk yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator. Berikut hasil validasi dengan ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Jumlah	Presentase	Kategori
1	I	61	93.8%	Sangat Layak
2	II	59	90.7%	Sangat Layak
	Skor rata-rata	120	92.3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli desain media I skor yang diperoleh sebesar 93,8% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian untuk hasil ahli desain media II mendapatkan skor sebesar 90,7% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga hasil validator ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92,3% dengan kategori "Sangat Layak". menurut (Riduwan, 2013) dengan presentase pencapaian skor sebesar 81-100%.

2. Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi dengan tim ahli materi dilakukan dengan melibatkan dua orang ahli yang merupakan seorang dosen. Sama seperti penilaian tim ahli media, validasi materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan terkait materi yang terdapat pada media yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian validator. Penilaian ahli materi ditinjau berdasarkan tiga aspek terdiri atas kelayakan isi, keakuratan materi, dan kemutakhiran materi. Berikut ini tabel hasil penilaian ahli materi I dan II :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Jumlah	Presentase	Kategori
1	I	51	78.4%	Layak
2	II	52	80%	Layak
	Skor rata-rata	103	79.2%	Layak

Tabel hasil validasi ahli materi diatas menunjukkan, pada validator I mendapatkan skor 80% dengan kategori “Layak” dan untuk validator ahli II mendapatkan skor sebesar 78,4% dengan kategori “Layak”. Sehingga skor rata-rata yang didapatkan sebesar 79,2% dengan kategori “Layak” menurut (Riduwan, 2013) dengan presentase pencapaian skor sebesar 61-80%.

3. Validasi Guru

Tabel 3. Hasil Validasi Guru

No	Validator	Jumlah	Presentase	Kategori
1	I	70	87.5%	Sangat Layak
	Skor rata-rata	70	87.5%	Sangat Layak

Data diatas menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan guru terkait kelayakan media audio visual berbantuan Google Drive pada pembelajaran tematik kelas V SD memperoleh skor sebesar 87.5%. Sehingga media termasuk dalam kategori “Sangat Layak” menurut (Riduwan, 2013) dengan presentase pencapaian skor sebesar 81-100%.

b. Revisi

Revisi produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan validasi dengan tim ahli. Biasanya berisi tentang komentar atau saran yang perlu di perbaiki pada produk yang digunakan. Pada penelitian ini revisi dilakukan berdasarkan penilaian tim ahli media dan materi.

Setelah produk yang dikembangkan sudah melewati tahap perbaikan berdasarkan saran/masukan yang berikan oleh tim validator, maka selanjutnya melakukan validasi dengan wali kelas VB SDN Serang 20 Kegiatan validasi dengan guru dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. agar lebih jelas, berikut tabel hasil penilaian validasi guru.

c. *Development Testing* (Pengujian Pengembangan)

Setelah produk berhasil dikembangkan dan sudah melalui tahap perbaikan maka, peneliti dapat menggunakannya pada proses pembelajaran. Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya menyebarkan angket kepada peserta didik.

Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terkait kegiatan pembelajaran dan media audio visual berbantuan *Google Drive* yang telah peneliti kembangkan. Tahap ini dilakukan sebanyak dua kali. Hasil tanggapan peserta didik dengan menggunakan skala *Guttman* menurut (Sugiyono, 2016). Berikut ini hasil dari angket tanggapan peserta didik:

Tabel 4. Uji Coba Lapangan

No	Uji Coba	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Lapangan Terbatas	143	95.3%	Sangat Baik
2	Lapangan Operasional	395	97.5%	Sangat Baik
	Skor rata-rata	538	96.9%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel di atas, uji coba media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada tanggal 23 April 2021 dengan 10 orang peserta didik yang

diambil secara acak oleh guru. Produk yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dan membagikan angket tanggapan peserta didik. Uji coba skala terbatas dilakukan untuk mengukur seberapa

layak media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Uji Coba Lapangan Operasional dilakukan pada tanggal 30 April 2021 yaitu dengan 27 orang peserta didik kelas VB SDN Serang 20. Pada tahap ini peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran yang dibagikan pada saat proses pembelajaran dan peserta didik mengisi angket tanggapan pengguna media. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang digunakan pada proses pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak.

Hasil yang didapatkan dari uji coba lapangan terbatas sebesar 95.3% dengan kategori “Sangat Baik” dan untuk hasil uji coba lapangan operasional skor yang diperoleh sebesar 97.5% dengan kategori responden “Sangat Baik”. Maka rata-rata skor yang didapatkan sebesar 96.9% dengan kategori tanggapan “Sangat Baik”. Berdasarkan kriteria tanggapan peserta didik menurut (Riduwan, 2013) dengan presentase pencapaian skor 81-100%.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran bertujuan untuk menyebarkan produk yang sudah dikembangkan yaitu berupa media audio visual berbantuan Google Drive pada pembelajaran tematik. Pada tahap ini peneliti menyebarkan produk akhir di SDN Serang 20 khususnya kelas V, selain itu menyebarkan melalui media sosial youtube agar dapat dilihat oleh banyak kalangan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dibuat dalam bentuk jurnal yang dipublish secara online.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan dari media audio visual berbantuan *Google Drive* berdasarkan penilaian validasi guru, ahli media, dan ahli materi. Hasil penilaian guru mendapatkan skor sebesar 87.5% dan penilaian validator ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92.3% dengan masing-masing termasuk dalam

kategori “Sangat Layak”. Sedangkan untuk hasil penilaian ahli materi memperoleh skor sebesar 79.2% termasuk dalam kriteria “Layak”.

Tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan terdiri atas empat aspek yaitu tampilan, penggunaan, bahasa, dan materi. Hasil penilaian yang didapat pada tahap uji coba skala terbatas mencapai skor sebesar 95.3% sedangkan untuk uji coba skala operasional mencapai skor sebesar 97.5%. Sehingga didapatkan rata-rata skor sebesar 96.9% kategori tanggapan “Sangat Baik”. Sehingga, produk yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran tematik dikelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media terbukti berpengaruh dalam proses pembelajaran hal tersebut dapat dilihat dari angket tanggapan peserta didik yang mendapatkan perolehan skor yang cukup besar. Media audio visual ini dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memberikan motivasi belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media perlu diterapkan. Oleh karena itu, penggunaan media perlu diterapkan sesering mungkin pada proses pembelajaran khususnya dalam kurikulum K-13 saat ini.

Dengan demikian ada beberapa rekomendasi mengenai penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, sebagai berikut

1. Bagi peserta didik hendaknya media ini digunakan dengan semaksimal mungkin agar dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.
2. Hendaknya guru memanfaatkan potensi yang ada seperti, melakukan kegiatan pembelajaran melalui *platform Google Meet* ditengah pelaksanaan pembelajaran daring.
3. Dalam pembelajaran tematik sebaiknya guru lebih sering menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran

- yang disampaikan, mengingat pembelajaran tematik merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan satu sama lain.
4. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil dari permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan motivasi dan media penunjang peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi kejenuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 5. Untuk pengembangan produk lebih lanjut, diperlukan pengembangan media tersebut dengan materi-materi yang berbeda tidak hanya untuk pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-3 saja.
 6. Uji coba produk sebaiknya dilakukan dengan objek yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan media penunjang belajar peserta didik yang dapat digunakan secara luas.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Arriessanti, H. D, dkk. (2020). Pemanfaatan Google Drive Sebagai Media Pembelajaran iLearning Pada Perguruan Tinggi Raharja. *Jurnal Voice Of Informatics*, 4: 11-22.
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2: 83-90.
- Nunuk, S., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Resnani. (2014). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 12: 9-14.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: CV Alfabeta.
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2020). *Analisis Data Covid-19 Indonesia Update Per 31 Oktober 2020*. Tersedia pada <http://www.covid19.go.id>. Diakses pada tanggal 29 oktober 2020.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exeptional Children*. Blomington: *Indiana University*.
- Trilaksono, A.R., dkk. (2018). Efektivitas Penggunaan *Google Drive* Sebagai Media Penyimpanan di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*. 1: 91-97.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS (Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS Di Sekolah/Madrasah)*. Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA.
- Yusup M, dkk. (2016). Media Audio Visual Menggunakan *Videoscribe* Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal (TMJ)*. 1: 126-138.