Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia Berbentuk Audio Visual Berupa Wayang

Putria Shalsha Ayu Zamnoor[1], Sindi Zahirotul Afifah[2], Sinta Rosalina[3]
[1,2,3]Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
E-mail: ayushalsha7@gmail.com, afifahsindizahirotul@gmail.com, sinta@fkip.unsika.ac.id

Article Info
Article History
Received: 2023-02-26
Revised: 2023-03-13
Published: 2023-04-01

Keywords:
Development of Audio-Visual Media;
Wayang Videos.

Abstract
Learning media is an intermediary used to convey material to students using certain tools so that students can understand quickly and receive knowledge from the teacher. According to Suprijanto (2009) states that audio-visual media are materials or tools used in learning situations to assist writing and spoken words in transmitting knowledge, attitudes and ideas. The purpose of this research is to produce audio-visual learning media development products (text, images, video, motion) and teaching aids in the form of puppets made from used materials on Narrative Text in short stories in class XI in increasing conceptual understanding and can be used as media or learning resources. for student.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2023-02-26
Direvisi: 2023-03-13
Dipublikasi: 2023-04-01

Kata kunci:
Pengembangan Media Audio Visual;
Video Wayang.

Abstrak
Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar. Menurut Suprijanto (2009) menyatakan bahwa media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran audio visual (teks, gambar, video, gerak) dan alat peraga berupa wayang berbahan bekas pada materi Teks Naratif dalam cerpen di kelas XI dalam meningkatkan pemahaman konsep serta dapat dijadikan sebagai media atau sumber belajar bagi siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar. Menurut National Education Association (NEA), media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca berikut dengan instrumen yang digunakan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat memengaruhi tingkat efektivitas penyampaian materi ajar. Salah satu media ajar yang bisa di gunakan di sekolah yaitu media audio visual berupa video wayang. Media wayang dijadikan sebagai sumber kegiatan belajar mandiri untuk melengkapi atau memperkaya pengetahuan yang dipelajari di kelas, serta diharapkan dengan adanya wayang tumbuhan dan hewan sebagai sebuah alat peraga akan mempermudah siswa dalam bercerita,

membantu siswa dalam berekspresi, selain itu cerita yang ditampilkan dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Adanya media wayang dalam pembelajaran, tentu bisa menjadi salah satu cara untuk menghadap gempuran dan ketercerabutan itu. Tanpa adanya terobosan dan formula riil dalam pembelajaran, maka era disrupsi saat ini pasti akan menjamur bahkan makin menjamur. Maka, peran pendidikan tidak bisa hanya secara konseptual, karena harus praktis dan juga realistis melalui pembelajaran di dalam kelas yang bisa diterapkan melalui media wayang.

II. METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara yang ditempuh peneliti dalam menemukan pemahaman sejalan dengan fokus dan tujuan yang ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan narrative inquiry. "Penelitian naratif merupakan bentuk harfiah dari penelitian kualitatif dengan hubungan yang kuat serta literatur yang menyediakan sebuah pendekatan kualitatif dimana kita bisa menulis dalam bentuk sastra persuasif (Mc Carthey dalam Permanarian, 2010, hlm. 172). Penelitian naratif adalah laporan bersifat narasi yang menceritakan urutan peristiwa secara terperinci. Dalam desain penelitian narartif, peneliti menggambarkan kehidupan individu, mengumpulkan cerita tentang kehidupan orang-orang, dan juga menuliskan cerita pengalaman individu. (Clandinin dalam Wikaton, 2018, hlm2).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti membuat dua tes dengan kriteria tes pertama berupa permainan (games) dan satu lagi berupa lembar kerja yang dibagikan kepada siswa. Dari kedua sub tes tersebut didapat hasil uji coba sebagai berikut:

1. Quis Games

   Dari uji coba tes berikut didapat hasil siswa mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, dan hampir 90% siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut.

2. Lembar Kerja Tes

   Hasil dari penelitian berikut siswa hampir 70% mampu mengerjakan pertanyaan yang telah diberikan oleh peneliti melalui selembaran kertas yang diberikan pada setiap siswa.

Dari kedua hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti bisa diterima oleh siswa.

B. Pembahasan

Pengukuran keefektifan pada media pembelajaran berbasis audio visual berbentuk permainan (games) ini bisa di lihat pada hasil yang mencapai 90% siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan. Selain melakukan pengamatan untuk mengetahui minat siswa terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual ini, siswa juga diberikan lembar soal. Pertanyaan yang di ajukan yaitu berupa materi yang telah di sampaikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, antusias siswa saat menggunakan media pembelajaran audio visual ini sangat tinggi, sehingga membuat siswa terlihat begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran audio visual tersebut. Pendapat guru bidang studi atau guru pendamping dalam mengembangkan media pembelajaran ini juga berperan untuk mengukur keefektifan media. Berdasarkan evaluasi dari guru pendamping, dapat di asumsikan bahwa guru menganggap media pembelajaran berbasis audio visual berbentuk video wayang ini cukup efektif untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang di lakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Peneliti ini telah berhasil menyusun media audio visual tentang teks narasi dalam cerpen sebagai media dalam pembelajaran bagis siswa SMP kelas IX semester ganjil. Di lihat dari hasil uji coba media mudah untuk di pahami siswa.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diberikan setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran audio visual dengan simulasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengembangan media pembelajaran, supaya hasil pengembangan media pembelajaran ini adalah menjadi patokan paling sederhana bagi para pengembangan media pembelajaran. Bukan hanya sekedar

menyelesaikan penelitian dengan baik tetapi juga memperhatikan estetika dan kualitas proses pengembangan tersebut. Sehingga yang media dihasilkan yang berguna bagi peserta didik dan guru.
2. Lakukanlah teknik pengumpulan data yang benar untuk menghasilkan instrumen uji kelayakan yang valid.
3. Pengembangan desain aplikasi yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Ibda, H. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG: Konsep dan Aplikasi. CV. Pilar Nusantara.

Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *8*(3), 219-230.

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. Yayasan Kita Menulis.

Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). pengembangan media pembelajaran berbasis audio visusal pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 7(1), 9-15.