



## Mendukung Siswa Belajar dari Rumah melalui Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Cerita Anak

Ady Saputra

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

Email: [adysaputra.ppsunm@gmail.com](mailto:adysaputra.ppsunm@gmail.com)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b> Received: 2022-04-20 Revised: 2022-05-28 Published: 2022-06-18</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Development;</i> <i>Media;</i> <i>Children stories;</i> <i>Learning From Home.</i></p>	<p>The initiative of educators in making audio-visual-based learning media can have an impact on the enthusiasm and participation of students in learning from home. The purpose of this research is to produce audio-visual media products based on children's stories that are valid and practical to support students learning from home. This study uses a Research and Development (RnD) approach with the model ADD (Analysis, Design, and Development). The subjects of this study were six expert validators spread over 2 media expert validators and 2 material expert validators and 2 language expert validators. The Data Collection Instrument used a product validation questionnaire to obtain data. The results obtained from the validator data of media experts reached a percentage of 87%, and material expert validator data reached a percentage of 84% and validator data from linguists reached a percentage of 91%. Based on these results, the development of audio-visual media based on children's stories is categorized as very feasible to use with valid and practical conclusions to be used to support students learning from home.</p>
Artikel Info	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-04-20 Direvisi: 2022-05-28 Dipublikasi: 2022-06-18</p> <p><b>Kata kunci:</b> <i>Development;</i> <i>Media;</i> <i>Cerita Anak;</i> <i>Belajar Dari Rumah.</i></p>	<p>Inisiatif pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis audio visual dapat berdampak terhadap semangat dan partisipasi belajar peserta didik dari rumah. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media audio visual berbasis cerita anak yang valid dan praktis dalam mendukung siswa belajar dari rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Research and Development (RnD)</i> dengan model ADD (Analysis, Design, and Development). Subjek penelitian ini adalah enam orang validator ahli yang tersebar atas 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi serta 2 orang validator ahli bahasa. Instrumen Pengumpulan Data menggunakan angket validasi produk untuk memperoleh data. Hasil penelitian yang diperoleh dari data validator ahli media mencapai presentase 87%, dan data validator ahli materi mencapai presentase 84% serta data validator ahli bahasa mencapai presentase 91%. Berdasarkan hasil tersebut maka, pengembangan media audio visual berbasis cerita anak dikategorikan sangat layak untuk digunakan dengan hasil kesimpulan sahih dan praktis digunakan untuk mendukung siswa belajar dari rumah.</p>

### I. PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran dalam kelas, peningkatan guru dalam mengelola kelas salah satunya diwujudkan dengan pemanfaatan media pembelajaran, peran guru pada zaman sekarang bukan sebagai pusat pembelajaran (teacher center), seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran dimana siswa yang harus lebih aktif dalam pembelajaran (student center) maka guru berperan sebagai fasilitator, sebagai fasilitator, guru harus kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media merupakan alat bantu

yang memudahkan seorang guru untuk memberikan pengajaran kepada anak didiknya agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu, baik media berupa perangkat keras maupun lunak. Media pembelajaran dibuat untuk meningkatkan pembelajaran dalam kelas, pembelajaran yang dilakukan tanpa variasi akan membuat pelajar akan jenuh dan ilmu yang ditransformasikan oleh guru tidak dapat diserap oleh siswa. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam Pribadi (2004: 146-145) pengklasifikasian media pembelajaran mencakup (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video dan film, (5) komputer, dan (6) multimedia berbasis komputer. Peranan media dalam proses pembelajaran adalah agar informasi yang di-

sampaikan mudah diterima oleh siswa. Begitu juga dalam mata pelajaran tematik, pembelajaran Tematik merupakan pelajaran yang menggabungkan beberapa ilmu pengetahuan yang perlu menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian, selain itu dalam pembelajaran juga harus ada materi, metode, media, dan evaluasi, jika salah satu komponen tidak ada, maka sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan membantu proses pembelajaran siswa.

Dengan adanya media, proses pembelajaran akan terlihat variatif tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yaitu mentransformasikan ilmu kepada siswa agar materi yang diberikan dapat dimengerti dan dipahami. Media dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara teratur dan terpikir secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan dan memperoleh kemampuan efektifitas belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Mengamati kondisi yang terjadi di Sekolah Dasar di Kota Tarakan melalui observasi langsung ditemukan yakni hilangnya minat siswa belajar dari rumah sebab beberapa guru yang kurang menggunakan media pembelajaran, dampak kurang pahami guru dalam membuat media pembelajaran berteknologi saat ini, akan berdampak juga pada semangat siswa belajar, media pembelajaran yang saat ini harusnya menggunakan teknologi tidak dimanfaatkan oleh hampir semua kalangan guru. Padahal media pembelajaran yang menggunakan teknologi tidak harus dibeli ataupun susah untuk diperoleh, di lapangan banyak guru memiliki handphone atau alat komunikasi pintar (smartphone) namun sulit menggunakan aplikasi yang ada dalam perangkatnya. Inilah yang menjadi jalan mudah untuk guru mengajar melalui pembelajaran dalam jaringan (daring), terkadang aplikasi yang hanya dipahami oleh guru hanyalah aplikasi WhatsApp sebagai perantara mengajar. Aplikasi WhatsApp hanya digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswanya seperti mengirimkan materi dan tugas serta mengumpulkan tugas, hal ini jelas membuat siswa merasa malas belajar bahkan semangat belajar siswa menjadi menurun, sehingga peneliti ingin mengembangkan aplikasi yang sangat mudah digunakan oleh guru dan juga sangat mudah untuk dijangkau oleh guru serta dalam hal pembelajaran juga sangat mudah karena aplikasi yang digunakan tidak berbayar ataupun bersifat gratis. Aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini jelas tidak akan memberatkan siswa dan guru dalam hal

pembelajaran dan pembelajaran dilakukan sebagaimana mestinya seperti pembelajaran jarak jauh lainnya.

Berdasarkan gambaran latar belakang permasalahan tersebut maka penulis merumuskan rumusan masalah yaitu Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis cerita anak dalam mendukung siswa belajar dari rumah ditinjau dari validasi ahli? Tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini yakni ditinjau dari kelayakan terhadap media audiovisual berbasis cerita anak dalam mendukung siswa belajar dari rumah, bagi guru penelitian ini bertujuan dapat memberikan wawasan baru mengembangkan media audio visual dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah, bagi siswa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, minat dan semangat peserta didik pada masa pembelajaran jarak jauh (belajar dari rumah).

### **1. Hakekat Media Audio Visual dan Tujuannya dalam Pembelajaran**

Media disebutkan sebagai sarana atau alat peraga Pendidikan dalam membantu proses belajar mengajar. Sumad dalam Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017:2) bahwa alat peraga atau Audio-Visual Aids (AVA) adalah alat untuk memberikan pelajaran dari media pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif, media audio visual yang dalam penyampaian informasinya mempunyai unsur suara dan gambar. Media audio visual dianggap media yang sangat baik untuk proses belajar karena unggul dalam memberikan audio dan memberikan visual sehingga penyampaian lebih jelas, media audio visual juga dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara sehingga dapat menghasilkan sebuah animasi atau tokoh atau karakter yang seolah-olah memberitahukan sesuatu namun mirip dengan objek aslinya. Media audiovisual ini seiring perkembangan akan mengikuti proses pembelajaran yang terjadi untuk mendukung pengajaran sesuai kondisinya. Bentuknya tidak tetap, seiring perkembangan akan semakin canggih, mudah digunakan, dan mudah untuk diakses sebagai penyampaian pesan atau informasi pembelajaran, media audiovisual juga merupakan salah satu media yang perkembangannya cepat karena bersifat intruksional modern. Jenis media audiovisual ini ada audio visual diam yang hanya menampilkan suara dan gambar seperti sound slide dan gabungan

slide. Ada audiovisual gerak yang menampilkan unsur suara dan gambarnya bergerak, seperti film suara, video, televisi, handphone, video call, youtube, dan berbagai media ataupun aplikasi lainnya yang mendukung audiovisual ini, fungsi media audiovisual ini dapat sebagai edukatif, sosial, ekonomis dan budaya, khusus sebagai edukatif, media audiovisual ini tergantung dari kreatif seorang guru dalam mengolah dan membuatnya. Seorang guru harus memikirkan media audiovisual seperti apa yang dapat memotivasi dan membuat semangat peserta didik dalam belajar, dengan demikian media audiovisual dapat mewujudkan belajar mengajar yang efektif, menghibur dan memancing perhatian peserta didik, mempercepat proses belajar dalam menangkap materi, dan tentunya meningkatkan kualitas belajar mengajar seorang pendidik.

Media audiovisual terdiri dari software yang bahan-bahan informasinya itu berupa kaset, sound slide, film, televisi, serta hardware audiovisual berperan sebagai peralatan teknis yang membuat software dapat dinikmati pendengar maupun pembuat, contohnya seperti tape proyektor, proyektor film, dan slide. Audiovisual sebagai media yang disinkronkan dengan audio sehingga terjadi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didiknya dalam proses belajar mengajar. Media audiovisual dianggap memiliki kemampuan yang lebih baik dalam proses belajar mengajar sebab penggunaannya yang menggunakan teknologi, membuat peserta didik dapat mengatasi rasa penasarannya akan pengalaman yang dimiliki mengenai teknologi dan dapat menjelajah melampaui batasan ruang dan waktu. Penelitian dari Nurrita, T. (2018) mendapatkan hasil yang baik bahwa meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa, media audiovisual memang dijelaskan bahwa salah satu upaya atau usaha pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab salah satu indikator keberhasilan mengajar adalah hasil belajar yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran karena disesuaikan dengan

tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki kebutuhan siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa media audio visual yang menampilkan suara dan gambar dalam pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif dan efisien yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan perkembangan serta digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, Anderson (1994:102) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media audio visual, antara lain: Untuk tujuan kognitif adalah (a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, (b) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis, (c) Melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu, (d) Media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa. Untuk tujuan afektif (a) media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif, (b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Untuk tujuan psikomotorik (a) Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak, (b) Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan Tujuan dari penggunaan media audio visual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk: a. Menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar b. Menumbuhkan motivasi belajar c. Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan

kan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan.

## 2. Hakekat Teks Cerita Anak dan Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Anak

Kesusastraan menyebutkan prosa dengan istilah fiksi, fiksi disebutkan oleh Radmila, K. D. (2018) memiliki arti sebuah karya naratif yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, tidak berdasarkan kenyataan atau dapat juga berarti suatu kenyataan yang lahir berdasarkan khayalan, cerita anak adalah karya sastra cerita rekaan yang bersifat fiktif ditujukan untuk anak, istilah fiksi berarti cerita rekaan yang isinya tidak menyanan pada kebenaran faktual, atau sesuatu yang benar-benar terjadi dikutip dari Abrams dalam Nurgiyantoro (2018), sebagai karya sastra imajinatif, cerita anak menawarkan berbagai permasalahan kehidupan manusia dan kemanusiaan, maka disimpulkan bahwa teks cerita anak merupakan bagian dari prosa fiksi yang bersifat khayalan diperuntukkan untuk dibaca oleh anak, teks cerita anak ini adalah sebuah karangan yang dibuat oleh pemikiran dewasa diperuntukkan oleh anak, unsur teks cerita anak baik dalam peristiwa, jumlah tokoh, maupun permasalahan (konflik) sehingga bisa dibaca oleh anak tanpa membutuhkan waktu yang berlama-lama, sesuai dengan namanya, cerita anak dapat diartikan sebagai cerita yang pendek, selesai dibaca atau diperdengarkan oleh anak berisi aspek-aspek konflik yang dibatasi dan disesuaikan, untuk dapat mengapresiasi cerita anak dengan baik, diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang unsur-unsur pembangun teks prosa fiksi. Unsur-unsur instrinsik pembangun cerita anak sama dengan Novel-Cerpen seperti yang diadaptasi dari Faizah, H. (2015), Nurgiyantoro (2018), Afrilia, R. (2020) yaitu adanya unsur-unsur plot, tema, penokohan, dan latar cerita serta amanat/pesan.

## 3. Fokus Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Cerita Anak

Pengembangan Media Pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis adalah media audio visual berbasis cerita anak dalam membantu siswa belajar dari rumah, perekaman dan pengeditan dilakukan dengan alat sederhana dan aplikasi, aplikasi utama yang digunakan adalah aplikasi *Plotagon*, lalu menggabungkan beberapa video rekaman dan gambar-gambar sesuai dengan materi, dirang-

kum menjadi sebuah media pembelajaran audio visual, media Audio Visual yang dikembangkan berbasis cerita anak, cerita anak dipilih sebagai bahan dalam menyampaikan materi pelajaran sebab siswa sangat senang jika menggunakan animasi-animasi yang menarik, sebelum mengembangkan media, ada beberapa kriteria pengembangan media audio visual berbasis cerita anak. Kelayakan isi, meliputi: (1) Materi yang disesuaikan dengan KI dan KD, (2) Keakuratan materi dan (3) Materi pendukung pembelajaran. Kelayakan penyajian, meliputi (1) Kesesuaian teknik cerita anak dalam materi pembelajaran, (2) penyajian yang menarik pada cerita anak dalam materi pembelajaran, (3) kelengkapan penyajian cerita anak dalam materi pembelajaran. Kelayakan Bahasa, meliputi (1) kesesuaian dengan unsur cerita anak, (2) komunikatif, (3) keterpaduan cerita anak dengan gambar dan suara..

## II. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini mengacu pada Research and Development dengan menyederhanakan model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry dalam Mulyatiningsih, E. (2016), ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang memiliki 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*, berdasarkan rumusan masalah penelitian untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis cerita anak maka penulis menggunakan sampai pada tahap ADD yaitu *Analysis, Design, Development*, instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis cerita anak menggunakan angket lembar validasi. Angket lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, teknik pengumpulan datanya dengan skala likert dilakukan dengan cara menyebarkan angket lembar validasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan tujuan memperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media audio visual berbasis cerita anak Sugiharni dalam Tabrani, M. B. dkk (2021), Hamzah, A. (2021), Durohman, D. dkk (2018). Penilaian kelayakan media yang dikembangkan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor hasil yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian setelah hasil nilai validasi ahli diperoleh, selanjutnya ditentukan pada kriteria

penilaian kelayakan media ditunjukkan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
0-20%	Tidak Layak atau tidak dapat digunakan
21%-40%	Kurang Layak, atau disarankan tidak dipergunakan
41%-60%	Cukup Layak, belum dapat digunakan namun perlu revisi
61% - 80%	Layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
81% - 100%	Sangat Layak, atau dapat digunakan

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Proses dalam mengembangkan media audio visual berbasis cerita anak dilakukan dengan modifikasi model ADDIE menjadi ADD terdiri atas tahap *Analysis (analisis)*, *tahap Design (perancangan)*, dan *tahap Development (pengembangan)*. Berdasarkan tahap-tahap pengembangan ADD maka hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

##### a) Tahap *Analysis* (analisis)

Hasil observasi penulis menyimpulkan bahwa hilangnya minat siswa belajar dari rumah disebabkan kurangnya guru memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran daring, siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan baik, tergantung pada bagaimana guru menciptakan kondisi belajar daring dengan baik. Adapun tahap ini melalui beberapa fase yang diuraikan sebagai berikut:

##### 1) Fase menyusun materi-materi pelajaran

Hasil wawancara kepada beberapa guru kelas VI di Kota Tarakan diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa paling banyak pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 khususnya pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) tema 1 kurikulum 2013. Hal ini dikemukakan oleh guru dengan kompleks masalah proses belajar mengajar secara daring. Informasi tersebut kemudian dianalisis dan dijabarkan berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang standar proses di pendidikan dasar dan menengah khususnya mengembangkan media audio visual berbasis cerita anak pada Tema 1 subtema 1 dapat dilihat sesuai tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Penjabaran Materi Pelajaran yang dikembangkan dalam Media

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media
<b>Bahasa Indonesia</b>		
1. Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca.	1. Menemukan ide pokok dan informasi penting	1. Menyampaikan informasi penting tentang perkembangan tumbuhan dan hewan melalui cerita yang didengarkan. 2. Menyampaikan informasi dari berbagai negara ASEAN tentang budaya dan kondisi geografisnya. 3. Memberikan informasi berupa petunjuk dalam menuliskan laporan hasil pengamatan.
2. Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti.	2. Mengembangkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri	
<b>IPA</b>		
1. Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.	1. Mengidentifikasi perkembangbiakan generatif melalui gambar	2. Menyampaikan informasi dari berbagai negara ASEAN tentang budaya dan kondisi geografisnya. 3. Memberikan informasi berupa petunjuk dalam menuliskan laporan hasil pengamatan.
2. Menyajikan karya tentang perkembangbiakan tumbuhan.	2. Melaporkan perkembangan generatif melalui tabel dan manfaatnya	
<b>IPS</b>		
1. Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	1. Menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya	2. Menulis laporan tentang perbedaan sosial budaya dari dua negara terkait kondisi geografisnya
2. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.		

##### 2) Fase menyusun naskah cerita

Sesuai dengan hasil analisis materi yang akan dikembangkan dalam media maka penulis mulai menyusun teks cerita anak. Menyusun teks cerita anak diawali dengan menetapkan unsur-unsur pembangun cerita yang akan dikembangkan. Menyusun cerita lengkap yang berisi materi utama pelajaran, penyusunan cerita didasarkan pada teori unsur intrinsik prosa anak, adapun hasil analisis menyusun cerita anak dibuat menjadi naskah teks cerita anak

sebagai berikut hasil analisis yang menjadi indikator naskah teks cerita:

**Tabel 3.** Kriteria Naskah Cerita Anak

Unsur Instrinsik Cerita	Indikator yang dikembangkan
Tema	Tema disesuaikan dengan tema pembelajaran kelas VI Tema 1. Selamatkan Makhluk Hidup dengan beberapa pengembangannya berdasarkan materi yaitu: 1. Perkembangbiakan hewan 2. Perkembangbiakan tumbuhan 3. Budaya dan kondisi geografis di negara ASEAN
Plot/Alur	Plot yang digunakan dalam teks cerita ini diuraikan seperti alur-alur berikut: 1. Awal cerita; bagian ini diuraikan memperkenalkan tokoh-tokoh yang dalam media 2. Konflik cerita ( <i>klimaks</i> ); bagian ini dibuat dalam dialognya, tokoh-tokoh saling menanyakan beberapa pengetahuan dan wawasannya terkait masalah dalam materi-materi pelajaran. Proses menguraikan alur cerita ini mengonsepan pendengar dapat mengontrutivisme (berpikir) materi-materi pelajaran dalam dialog cerita 3. Penyelesaian; bagian ini dibuat dengan menjelaskan kesimpulan-kesimpulan dari dialog tokoh-tokoh dan pesan-pesan yang terkandung dalam keseluruhan cerita.  Sehingga jenis alur yang tepat adalah alur maju. Sebab alur maju dipilih agar pendengar dapat lebih mudah memahami cerita dan tujuan pembelajarannya.
Tokoh dan Penokohan	Tokoh-tokoh dalam cerita dituliskan dengan nama sebagai berikut: 1. Beni 2. Wati  Alasan nama tersebut dipilih sebab tidak menyangkut dengan hubungan seseorang. Penokohan dari tokoh tersebut dicirikan sebagai siswa kelas VI. Hubungan antara kedua tokoh tersebut disebutkan juga bahwa mereka saling bersahabat.
Latar	Latar yang akan digambarkan dalam cerita ini disesuaikan dengan tema. Adapun latar terbagi atas dua yaitu latar tempat dan waktu. Berikut ini diuraikan latar dalam cerita: 1. Di Taman kota pada waktu sore hari 2. Di Hutan pada waktu siang hari 3. Di Ruang kelas pada waktu pagi hari 4. Di Ruang belajar pada waktu siang hari
Amanat	Amanat atau pesan-pesan yang terkandung dalam cerita disesuaikan dengan tujuan-tujuan pelajaran. Adapun pesan-pesan dalam cerita mengandung hal sebagai berikut: 1. Informasi tentang perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. 2. Informasi dari berbagai negara ASEAN tentang budaya dan kondisi geografisnya. 3. Petunjuk dalam menuliskan laporan hasil pengamatan.

### 3) Fase memilih bahan desain media

Proses memilih bahan untuk mendesain media audio dan visual berbasis cerita anak dilakukan dengan cermat berdasarkan kesesuaian antara materi dan naskah cerita, bahan-bahan ini terbagi atas dua kategori yaitu gambar

dan suara, bahan gambar didesain dengan menggunakan aplikasi *Plotagon Studio*. Sedangkan bahan suara, direkam dengan alat perekaman, proses pen-desainan gambar-gambar dapat dilihat pada hasil desain gambar tokoh-tokoh dan latar video sebagai berikut:



**Gambar 1.** Desain Gambar Tokoh-tokoh



**Gambar 2.** Desain Gambar Latar

### b) Tahap *Design* (Perancangan)

Hasil-hasil analisis yang telah dilakukan selanjutnya dikumpulkan dan dituangkan menjadi *story board*, adanya *Story board* ini berfungsi sebagai dasar perancangan desain visual dan audio serta sebagai pedoman pengembangan, selanjutnya kedua bahan ini dipadukan dengan aplikasi *Kine Master*, tahapan desain media audio visual berbasis audio visual berbasis cerita anak yang dikembangkan berdasarkan pada tiga komponen utama, yaitu materi-materi pelajaran, bahan desain media, dan naskah cerita yang diperoleh dari hasil analisis.

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini dilakukan dengan 2 kegiatan yang bersamaan yaitu kegiatan perancangan dan kegiatan mendesain, kegiatan perancangan dan mendesain media dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media audio visual berbasis cerita anak, kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah; Hasil persiapan bahan desain media, hasil susunan materi-materi pelajaran, dan hasil menyusun naskah cerita digabungkan menjadi satu dalam aplikasi *Plotagon*. Sehingga hasilnya melalui proses editing.

**B. Pembahasan**

Penulis membahas hasil penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen angket validasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis cerita anak. Berikutnya peneliti memaparkan hasil validasi ahli media, validasi materi dan validasi Bahasa. Berikut ini Hasil Perolehan nilai validasi ahli yang diperoleh.

**Tabel 4.** Paparan Data Hasil Validasi Ahli

Penilaian Ke	Perolehan Nilai Validasi Media		Perolehan Data Validasi Materi		Perolehan Data Validasi Bahasa	
	V1	V2	V1	V2	V1	V2
1	57%	59%	62%	57%	65%	60%
Rata-rata Nilai	58%		59%		63%	
Kesi mpulan	Belum memenuhi		Belum memenuhi		Belum memenuhi	
2	70%	75%	75%	74%	78%	76%
Rata-rata Nilai	73%		74%		77%	
Kesi mpulan	Memenuhi		Memenuhi		Memenuhi	
3	85%	89%	80%	88%	90%	92%
Rata-rata Nilai	87%		84%		91%	
Kesi mpulan	Sangat memenuhi		Sangat memenuhi		Sangat memenuhi	

Berdasarkan tabel Paparan Data Hasil Validasi Ahli tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media, praktisi dan bahasa memberikan penilaian dengan intensitas penilaian sebanyak 3 kali revisi, disebutkan bahwa Penilaian ke-1 pada validasi ahli media

diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 58% disimpulkan belum memenuhi, selanjutnya pada validasi ahli materi diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 59% disimpulkan belum memenuhi, selanjutnya pada validasi Bahasa diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 63% disimpulkan belum memenuhi. Dari beberapa catatan dan saran validator di Penilai ke 1 yakni terdapat kekurangan pada materi yang dipadukan, kejelasan warna tulisan, kejelasan suara dan video, keserasian warna dan tampilan, perbaikan pada keserasian materi dan Bahasa yang digunakan, maka disimpulkan bahwa hal ini dilakukan revisi sesuai dengan catatan-catatan validator. Setelah dilakukan revisi maka diserahkan kembali ke tim validasi untuk dilanjutkan pada Penilaian ke-2. Terlihat bahwa pada penilaian ke-2 ini yakni validasi ahli media diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 73% disimpulkan memenuhi, selanjutnya pada validasi ahli materi diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 74% disimpulkan memenuhi, selanjutnya pada validasi Bahasa diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 77% disimpulkan memenuhi, rata-rata hasil dari kesimpulan validasi ahli media, materi, dan bahasa disimpulkan telah memenuhi.

Namun dalam mengembangkan media yang valid dan efektif serta praktis maka penulis melanjutkan dengan melakukan revisi, revisi dilakukan berdasarkan dari beberapa catatan dan saran validator di Penilaian ke-2 yakni terdapat masih perlunya memperbaiki kekurangan pada materi yang dipadukan, kejelasan suara dan video yang lebih jelas dan berkarakter, keserasian warna dan tampilan yang mengandung kreativitas, menyempurnakan pada keserasian materi dan Bahasa yang digunakan. Perbaikan-perbaikan dilakukan sesuai catatan validasi sehingga hasilnya dapat dilihat pada penilaian ke-3 pada validasi ahli media diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 87% dengan kesimpulan sangat memenuhi, selanjutnya pada validasi ahli materi diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 84% dengan kesimpulan sangat memenuhi, selanjutnya pada validasi Bahasa diperoleh jumlah rata-rata sebanyak 91% dengan kesimpulan sangat memenuhi, dari angket validasi diperoleh bahwa tidak ada catatan-catatan oleh validator ahli media, materi maupun bahasa, maka disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual berbasis cerita anak telah selesai dengan baik dan

Sangat Layak, atau dapat digunakan untuk mendukung siswa belajar dari rumah.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka diuraikan beberapa kesimpulan diantaranya: (1) Dalam mengembangkan media yang valid dan efektif serta praktis yaitu perlunya memperbaiki kekurangan pada materi yang yang dipadukan, kejelasan suara dan video yang lebih jelas dan berkarakter, (2) Pengembangan media audio visual berbasis cerita anak telah selesai dengan baik dan Sangat Layak, atau dapat digunakan untuk mendukung siswa belajar dari rumah.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Mendukung Siswa Belajar dari Rumah melalui Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Cerita Anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, R. (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Time Token (Kupon Berwaktu) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Dan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi Yang Dibaca (Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas VII SMP IT Al-Faqih Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya tahun pelajaran 2018/2019) (*Doctoral dissertation*, Universitas Siliwangi).
- Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, W. (2018). Pengembangan Perangkat Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Statistika Sma. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-18.
- Faizah, H. (2015). Nilai-Nilai Teks Cerita Panglimo Awang pada Tradisi BUKOBA Masyarakat Melayu Pasir Pengairan. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 3(1).
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Maryanti, S., & trie Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Ningsih, E. P. (2021). *Analisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek Dalam Buku Kumpulan Cerita Pendek Dari Suatu Masa Dari Suatu Tempat Karya Asrul Sani Sebagai Alternatif Bahan Ajar Di Sma Kelas XI* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Radmila, K. D. (2018). Hakikat Prosa & Unsur-unsur Fiksi. <https://osf.io/preprints/inarxiv/5wt9f/>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supardi, S., Widiastuti, A., & Saliman, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Audiovisual. *JIPSINDO*, 2(1), 1-21.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).