

Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Dengan Pendekatan Kontekstual Siswa Kelas IV SD

Ida Ayu Kade Ditha Gayatri^{1*}, Gusti Ngurah Sastra Agustika²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: ayu.kade.ditha@undiksha.ac.id^{1*}, gn.sastra.a@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh keterbatasan guru pada penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual. Rancang bangun yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE ((Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations). Uji rancang bangun produk dilakukan oleh beberapa ahli dan siswa yang meliputi 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 orang siswa uji coba perorangan, dan 9 orang siswa uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian pengembangan media audio visual yaitu layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil data penelitian menunjukkan persentase kelayakan media audio visual menurut para ahli dan uji coba produk secara berurut yaitu sebesar 91,66%, 93,75%, 92,5% , 94%, dan 94,66% secara keseluruhan memiliki kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian para ahli dan hasil uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Pendekatan Kontekstual, Pembelajaran Matematika*

Abstract

This development research is motivated by the limitations of teachers in the use of appropriate learning media in the learning process. The purpose of this study is to describe the design of audio-visual learning media on fractional arithmetic operations material with a contextual approach and to determine the feasibility of audio-visual learning media on fractional counting operations material with a contextual approach. The design used in this study is the ADDIE model ((Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations). The product design test was carried out by several experts and students which included 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 students for individual trials, and 9 students for small group trials. The data collection methods used are interviews and questionnaires. The results of the research on developing audio-visual media are suitable for use in the learning process. Based on the results of the research data, the percentage of the feasibility of audio media visuals according to experts and product trials in sequence, namely 91.66%, 93.75%, 92.5%, 94%, and 94.66% overall have very good qualifications. Based on the assessment of experts and test results product, it can be concluded that the audio-visual media on fractional arithmetic operations material with a contextual approach is appropriate for use in learning activities fourth grade student learning.

Keywords: *Audio Visual Media, Contextual Approach, Mathematics Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan diri yang dilakukan secara teratur dan sistematis. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengarahkan siswa pada suatu perubahan tingkah laku baik itu moral, intelektual maupun sosial. Jenjang pendidikan ditempuh mulai dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal untuk anak usia berkisaran 6-12 tahun. Peran pendidikan dasar yaitu membekali kemampuan dasar siswa dalam pembentukan kepribadian dan berpikir kritis. Proses pembelajaran di situasi pandemi covid-19 memberikan dampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Meningkatnya kasus covid-19 menyebabkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengambil kebijakan mengenai belajar dirumah melalui pembelajaran daring memfokuskan pada pendidikan yang mengarah terhadap konteks hidup sehari-hari (Syarifudin, 2020). Peran guru dalam proses pembelajaran yaitu memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, karena dapat dikatakan matematika akar dari pengetahuan.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib bagi jenjang Pendidikan Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Perguruan Tinggi. Menurut (Widiastuti, 2017) pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan suatu kajian yang penting diberikan kepada siswa untuk dapat membekali kemampuannya dalam mengolah data dan menghitung. Kemampuan siswa dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi akan terbantu dengan adanya pengetahuan matematika. Pembelajaran matematika dapat memecahkan suatu masalah dan menyampaikan ide atau gagasan yang menggunakan diagram, symbol, dan media lain. Menurut (Ardhiyah & Radia, 2020) pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan beberapa konsep yang merupakan suatu ide abstrak yang digunakan untuk mengelompokkan satu objek ke objek lainnya dalam suatu contoh maupun yang bukan contoh. Pembelajaran matematika bagi siswa dapat berguna untuk kepentingan hidup di lingkungannya serta dapat mengembangkan pola pikir siswa (Riyanti, dkk, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari kita sering berhubungan dengan angka-angka dan hampir semua hal menggunakan perhitungan dan ilmu matematika. Proses pembelajaran matematika di SD hendaknya dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena karakteristik siswa sekolah dasar masih berada pada ranah operasional kongkret. Pada ranah ini siswa lebih mudah mengerti materi jika disampaikan dengan sesuatu yang nyata. Bagi siswa sekolah dasar, kegunaan ilmu matematika sangat penting untuk mengembangkan pola pikir siswa. Pembelajaran matematika sebaiknya dilaksanakan dalam keadaan yang menyenangkan karena pembelajaran matematika adalah pelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa (Suarjana, dkk, 2017). Maka dari itu pada saat pra pembelajaran, kegiatan inti, dan penutup guru perlu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode, model, pendekatan, dan strategi pembelajaran secara tepat.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu memilih media pembelajaran yang baik digunakan di setiap kondisi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Smaldino (dalam Friska, dkk, 2018) mengatakan bahwa media diartikan sebagai hal yang mengarah pada suatu penyampaian informasi pesan dari sumber ke penerima sebagai bentuk alat komunikasi. Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Munculnya beragam jenis media menjadi salah satu perkembangan media pembelajaran seperti film, program komputer dan lain-lain (Aghni, 2018). Jenis media pembelajaran meliputi media audio (suara), media visual (gambar), media audio visual (suara dan gambar). Dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menarik, dapat dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran (Batubara & Ariani, 2016). Suprijanto (dalam Nomleni & Manu, 2018) mengatakan bahwa media audio visual merupakan suatu alat yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu menyampaikan materi. Sementara itu, (Wicaksana dkk., 2017) menyatakan bahwa media audio visual merupakan suatu alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara dalam menyalurkan pesan dengan melibatkan dua indera yaitu pendengaran dan pengelihatian. Pemanfaatan media audio visual merupakan alat penyampaian informasi yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. (Ernanida & Yusra, 2019) menyebutkan beberapa manfaat dan karakteristik dari media audio visual yaitu (1) Mampu menampilkan peristiwa-peristiwa masa lalu maupun masa sekarang secara realistis dengan waktu yang singkat, (2) Media dapat diulangi jika perlu menambah pemahaman, (3) Dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, (4) Pesan yang disampaikan mudah dipahami, (5) Dapat mengembangkan pola pikir dan imajinasi siswa pada saat pembelajaran, (6) Memperjelas hal-hal yang maya dengan dapat memberikan gambaran yang realistis, (7) Dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (8) Dapat mempengaruhi emosi seseorang dengan sangat kuat, (9) Media audio visual mampu menampilkan suatu proses dengan jelas mengenai keterampilan, (10) Media audio visual bisa dipelajari oleh seluruh siswa baik yang memiliki kemampuan lebih maupun yang memiliki kemampuan kurang, karena media audio visual mampu memberikan suara dan gambar. Selain penggunaan media pembelajaran, guru juga perlu menggunakan model, pendekatan, maupun metode yang tepat digunakan pada proses pembelajaran. Menurut (Suarjana, dkk, 2017) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang optimal serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang dapat

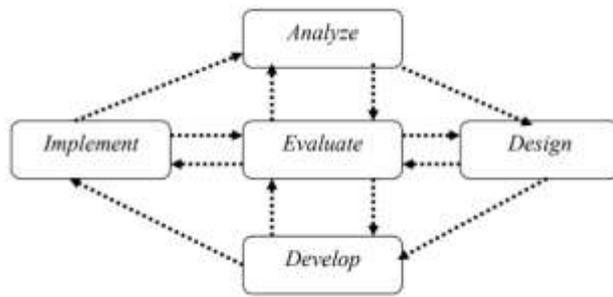
membantu guru dalam mengaitkat materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa serta daapat mendorong siswa untuk membangun hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Menurut (Siliwangi, dkk., 2018) pendekatan kontekstual merupakan cara belajar dengan menghubungkan konsep materi dengan kehidupan nyata siswa serta mendorong siswa dalam membangun relasi mengenai pengetahuan yang sudah dimiliki dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pengertian tersebut, (Polya, 2019) mengemukakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, dunia kerja, masyarakat, maupun alam sekitar. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat membantu siswa dalam memperluas, menerapkan, serta menguatkan pengetahuan dan keterampilan akademiknya di berbagai konteks yang bertujuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Dalam pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu konstruktivisme (constructivism), bertanya (questioning), menemukan (inquiry), pemodelan (modeling), masyarakat belajar (learning community), refleksi (reflection), dan penilaian sebenarnya (authentic assessment) (Erwin, dkk, 2018). Menurut (Watini, 2019) ciri-ciri pendekatan kontekstual yaitu (1) Pendekatan kontekstual dapat memberikan siswa pengalaman nyata pada proses pembelajaran. (2) Menggunakan pendekatan kontekstual dapat saling menunjang suatu pembelajaran yang lebih kreatif. (3) Sistem pembelajaran kontekstual lebih asik dan santai, (4) Siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, (5) Pendekatan kontekstual mengajak siswa untuk bisa berdiskusi dengan teman, (6) Guru harus kreatif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa, rendahnya partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran matematika. Pada proses pembelajaran matematika guru lebih sering menggunakan media cetak atau gambar dibandingkan dengan penggunaan media lainnya sehingga mengakibatkan rendahnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tanggungjawab guru yang harus dikerjakan sehingga guru kurang fokus dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Motivasi siswa dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya pada pembelajaran Matematika di kelas IV. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pertama, guru lebih sering menggunakan media cetak atau gambar dibandingkan dengan menggunakan media lainnya pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, pada saat proses pembelajaran kurang mengaitkan konteks kehidupan nyata. Ketiga, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan, apalagi pada pembelajaran matematika yang sangat perlu media yang mendukung siswa untuk lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan media audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran berdasarkan para ahli dan uji coba produk.

METODE

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan secara sistematis sesuai dengan desain pembelajaran dan dapat memecahkan suatu permasalahan terkait sumber belajar mengenai karakteristik siswa (Tegeh, 2014). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan dikarenakan proses pembelajaran saat ini dilaksanakan secara daring yang mengakibatkan keterbatasan pada penelitian. Berikut merupakan tahapan pengembangan yang disajikan pada gambar 1



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Tegeh, 2014)

Subjek penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas IV yang terdiri dari uji coba perorangan dengan 3 orang siswa serta uji coba kelompok kecil dengan 9 orang siswa. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan kuesioner/angket dalam pengumpulan data. Metode wawancara dan observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan. Sedangkan metode kuesioner/angket bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengetahui kelayakan media audio visual melalui penilaian dari para ahli serta digunakan untuk uji coba produk. Instrumen yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan lembar kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen para ahli serta uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	(a) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (b) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran (c) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Materi	(a) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa (b) Kedalaman materi (c) Materinya didukung media yang tepat (d) Materinya mudah dipahami (e) Materinya merepresentasikan kehidupan nyata (f) Memberikan sumber lain untuk belajar (g) Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten
3.	Evaluasi	(a) Kesesuaian evaluasi dengan materi (b) Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	(a) Kejelasan tujuan pembelajaran (b) Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi
2.	Strategi	(a) Penyampaian materi yang sistematis (b) Dapat memotivasi siswa (c) Memberikan penarik perhatian (d) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri
3.	Evaluasi	(a) Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa (b) Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

Sumber : (Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Teknis	(a) Kemudahan menggunakan media (b) Media dapat membantu siswa memahami materi (c) Media dapat membangkitkan motivasi siswa
2.	Tampilan	(a) Kualitas tampilan baik (b) Tampilan layar serasi dan seimbang
3.	Teks	(a) Ketepatan penggunaan jenis huruf (b) Ketepatan penggunaan ukuran huruf (c) Ketepatan penggunaan spasi tulisan
4.	Gambar dan Video	(a) Penggunaan gambar dalam media audio visual mendukung pembelajaran (b) Penggunaan video yang mendukung pemahaman materi

Sumber : (Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen *Review* Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1.	Desain Tampilan	1) Kemenarikan tampilan media audio visual 2) Keterbacaan tulisan 3) Kejelasan gambar 4) Kemenarikan warna 5) Kejelasan materi dalam media audio visual
2.	Materi	6) Materi pembelajaran mudah dipahami 7) Kejelasan uraian materi
3.	Motivasi	8) Media memberikan semangat dalam belajar
4.	Pengoperasian	9) Kemudahan penggunaan

Sumber : (Sudarma, dkk. 2015)

Penelitian pengembangan media audio visual ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu di antaranya: (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) teknik analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara pengolahan data dengan menyusun secara sistematis bentuk kalimat, kategori mengenai suatu objek sehingga memperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Dalam teknik analisis kualitatif bertujuan untuk mengolah data hasil uji coba ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba produk. Sedangkan Analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan terhadap suatu objek yang diteliti dengan susunan sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase sehingga memperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Dalam teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang telah didapat berupa skor yang dikonversikan dalam bentuk presentase sesuai dengan skala Likert. Penelitian ini menggunakan skala likert dalam bentuk skala empat. Untuk memberikan makna serta pengambilan keputusan digunakan tingkat pencapaian skala 5. Berikut merupakan kategori skala likert dan tingkat pencapaian skala 5.

Tabel 5. Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Respon
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2.	Skor 2	Tidak Setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat Setuju

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
90 –100	4	A	Sangat baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 78	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat kurang

Sumber : (Agung, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa audio visual dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media audio visual dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap pertama dilaksanakan tahapan analisis konten dan kompetensi dasar yang menggunakan metode wawancara dengan guru wali kelas IV. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Sehingga dari hasil wawancara tersebut maka materi yang digunakan yaitu pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung pecahan dengan menetapkan KD sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu terdapat pada KD 3.3 Menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal. Setelah menetapkan KD dilaksanakan analisis karakteristik siswa dengan pemberian kuesioner/angket kepada siswa kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui media sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil angket yang telah dibagikan menunjukkan bahwa keseluruhan siswa pada saat proses pembelajaran menyukai menggunakan media audio visual.

Tahap kedua dilaksanakan perancangan produk dengan pemilihan *hardware* dan *software* yang digunakan pada proses pembuatan audio visual. Selanjutnya melaksanakan tahap pembuatan *storyboard* media audio visual yang bertujuan untuk memudahkan pembuatan media audio visual dengan dilanjutkan tahap pembuatan naskah produk, kemudian dilaksanakan pengkomposisian komponen media audio visual, serta penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap ketiga yaitu pengembangan produk dengan melaksanakan beberapa tahapan yaitu mempersiapkan perangkat penunjang yaitu *hardware* yang digunakan adalah laptop dan *software* yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe After Effect*, *Adobe Photoshop* dan *Premiere Pro*. Selanjutnya dilaksanakan tahap pengeditan media audio visual serta dilaksanakan tahap *finishing* dengan dilakukan pemeriksaan ulang mengenai kelengkapan media audio visual sebelum disimpan kedalam format MP4. Selanjutnya dilaksanakan uji oleh para ahli serta uji coba produk dengan siswa.



Tahap keempat yaitu tahap implementasi media audio visual yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang nantinya dapat digunakan pada proses pembelajaran. Namun pada situasi pandemi, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga keterbatasan penelitian ini tidak sampai pada uji

efektifitas yang mengakibatkan tahap implementasi produk tidak dapat dilaksanakan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari media audio visual yang mencakup validasi ahli isi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil. Hasil kelayakan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Kelayakan Produk Media Audio Visual

No	Subjek Uji Coba	Hasil Kelayakan	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	93,75%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,5%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	94%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	94,66%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil kelayakan produk menunjukkan persentase kelayakan pengembangan media audio visual menurut subjek uji coba secara berurutan yaitu sebesar 91,66%, 93,75%, 92,5%, 94%, 94,66%. Berdasarkan persentase hasil kelayakan keseluruhan subjek uji coba memiliki persentase sangat baik yang berarti media layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa audio visual dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas IV. Tujuan media audio visual ini dirancang yaitu dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemikiran kritis serta membantu dalam proses pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan. Media audio visual ini menyajikan gambar yang mendukung serta suara yang jelas sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta siswa dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran.

Rancang bangun dalam pengembangan media audio visual yaitu menggunakan model ADDIE yang dirancang sesuai dengan 5 tahapan yaitu pertama tahap analisis (Analyze), kedua tahap perancangan (Design), ketiga tahap pengembangan (Development), keempat tahap implementasi (Implementation), dan tahap kelima yaitu tahap evaluasi (Evaluation). Pada tahap analisis dilaksanakan analisis konten, analisis karakteristik, serta analisis fasilitas belajar yang mendapatkan hasil bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dilihat dari hasil penyebaran angket. Adanya media yang bervariasi dalam proses pembelajaran sangat mendukung pembelajaran. (Perdana & Slameto, 2016) menyatakan bahwa media audio visual merupakan suatu media yang dapat secara bersamaan menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) pada saat menyampaikan pesan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat dikembangkan produk yang berupa media audio visual sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Selanjutnya dilaksanakan tahap perancangan dengan menentukan perangkat aplikasi yang digunakan dalam perancangan media audio visual. Menurut (Suartama, 2016) dalam perancangan desain media pembelajaran perlu memperhatikan, keterbacaan teks dengan penggunaan bahasa yang sederhana sehingga materi yang terdapat pada media mudah dipahami siswa. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang dilaksanakan dengan mengembangkan produk yang telah dirancang akan dikembangkan serta melaksanakan tahapan *finishing* produk sebelum disimpan pada format MP4. Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang dilaksanakan oleh siswa setelah produk melewati tahap validasi para ahli. Keterbatasan penelitian ini hanya sampai pada uji kelompok kecil yang mengakibatkan tahap implementasi produk tidak dapat dilaksanakan. Serta tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan evaluasi formatif dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk media audio visual.

Kelayakan produk media audio visual dilaksanakan oleh para ahli dan uji coba produk yang meliputi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Kelebihan media audio visual dari penilaian ahli isi terletak pada kesesuaian materi dengan situasi siswa serta pemaparan materi tersusun secara sistematis sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Desain yang dikembangkan dalam pengembangan media audio visual bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, pada aspek pemilihan warna dengan kombinasi media sangat baik serta dilihat dari aspek teknis media audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi. Dari hasil uji coba produk penelitian ini mendapatkan komentar

dari siswa yang menyatakan media audio visual sangat menarik. Hasil dari hasil *review* para ahli serta uji coba produk memperoleh kualifikasi sangat baik yang dapat dibuktikan dari perolehan skor yang disebarkan, yang artinya media audio visual dengan pendekatan kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan.

SIMPULAN

Rancang bangun media audio visual yaitu menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi. Hasil uji kelayakan produk media audio visual dinyatakan layak digunakan berdasarkan perolehan *review* dari para ahli dan uji coba produk dengan siswa secara keseluruhan mendapat kualifikasi “sangat baik”. Disarankan untuk guru dapat menggunakan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>
- Erwin, H., Awang, I. S., & Anyan. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(1), 170–172.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- I Komang Sudarma, I Made Tegeh, D. G. A. P. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*.
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Perdana, S., & Slameto, S. (2016). Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, 4(2), 119026.
- Polya, B. L. (2019). *Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya*. 4(September), 111–120.
- Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2018). Penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa smp 1,2. 4(1), 16–23.
- Suarjana, I. M., Pt, N., Riastini, N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1, 103–114.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.
- Watini, S. (2019). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini*. 3(1), 82–90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Widiastuti, N. L. (2017). *Pendidikan Matematika SD*. 79.