

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR AUDIO VISUAL BERBASIS
GRAPHIC ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN
IDE POKOK PARAGRAF DI KELAS V MIN 2
LABUHANBATU SELATAN
T.A 2020-2021**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

EUIS INDAH KESUMA NINGSIH
NIM 0306173167

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR AUDIO VISUAL BERBASIS
GRAPHIC ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN
IDE POKOK PARAGRAF DI KELAS V MIN 2
LABUHANBATU SELATAN
T.A 2020-2021**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

EUIS INDAH KESUMA NINGSIH
NIM 0306173167

Pembimbing I

Auffah Yumni, Lc., MA
NIP. 197206232007102001

Pembimbing II

Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd
NIB. 1100000096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR AUDIA VISUAL BERBASIS GRAPHIC ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF DI KELAS V MIN 2 LABUHANBATU SELATAN T.A 2020-2021**” yang disusun oleh EUIS INDAH KESUMA NINGSIH yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

23 Agustus 2021 M
14 Muharram 1443 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag., MA
NIP.19701231 199803 1 023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 19890510 201801 1 002

Anggota Penguji

1. **Dr. Auffah Yumni, Lc., MA**
NIP. 197206232007102001

2. **Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd**
NIB. 1100000096

3. **Dr. Nirwana Anas, M.Pd**
NIP. 197612232005012004

4. **Dr. Panghulu A. Karim, Lc., MA**
NIP. 19730716200701003

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 19671212 199403 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax 6615683 Medan Estate 203731
Email : fitk@uinisu.ac.id

KARTU PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Euis Indah Kusuma Ningsih

NIM : 0306173167

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tanggal Sidang : 23 Agustus 2021

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Audia Visual Berbasis *Graphic Organizer*
Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V
Min 2 Labuhanbatu Selatan T.A 2020-2021

No	Penguji	Bidang	Perbaikan	Paraf
1	Auffah Yumni, Lc., MA	Agama	Tidak Ada	
2	Riris Nurkholidah Rambe, M,Pd	Pendidikan	Tidak Ada	
3	Dr. Nirwana Anas, M.Pd	Metodologi	Tidak Ada	
4	Dr. Panghulu A. Karim, Lc., MA	Hasil	Perbaikan daftar Pustaka yang penulisnya sama	

Medan, 23 Agustus 2021
Panitia Ujian Munaqosah
Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 19890510 201801 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Euis Indah Kesuma Ningsih
Nim : 0306173167
Jur/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ S1
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis
Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan
Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V
MIN 2 Labuhanbatu Selatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya selesaikan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



EUIS INDAH KESUMANINGSIH
NIM 0306173167



ABSTRAK

Nama : Euis Indah Kesuma Ningsih
Nim : 0306173167
PembimbIn : PS.1. Auffah Yumni, Lc., MA.
PS.2. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Audio Visual
Berbasis *Graphic Organizer* Untuk
Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam
Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V
MIN 2 Labuhanbatu Selatan

Kata Kunci: Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer*, Menentukan Ide Pokok Paragraf

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono yang memiliki 9 langkah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan kuesioner (angket). Instrumen yang digunakan ada tiga yaitu instrumen pendahuluan, instrumen pengembangan produk, instrument uji coba produk. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk.

Hasil temuan penelitian ini adalah: 1) Berdasarkan kevalidan dari penilaian ahli materi terhadap media produk dengan persentase sebesar 80%. Penilaian ahli media terhadap media produk dengan persentase sebesar 86,6%; 2) untuk kepraktisan produk mendapatkan hasil dari respon siswa skala kecil persentase sebesar 97,6% pada hasil respon siswa skala besar persentase sebesar 98,4% serta hasil dari angket guru persentase sebesar 100% skor ini disesuaikan pada tabel kriteria kepraktisan; 3) keefektifan produk dilihat dari sebelum menggunakan produk hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76,87 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan produk adalah 94,37. Hasil peningkatan belajar siswa dalam menggunakan produk adalah 84 kemudian untuk hasil observasi penggunaan produk oleh guru adalah 94,44, Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif.

Diketahui Oleh:
Pembimbing I

Auffah Yumni, Lc., MA.
NIP 197206232007102001

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb. Alhamdulillah penulis sangat bersyukur kepada Allah SWT dengan puji syukur dan rahmat hidayah dan inayahnya sehingga atas Ridho-Nya penyusunan skripsi dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan dengan judul: **Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan.**

Shalawat beiring salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan menjadi alam terang benderang seperti saat ini, mudah-mudahan dengan memperbanyak Sholawat briring salam kita mendapatkan Syafa'at (Pertolongan) darinya nanti di Yaumul Mahsyar, Aamiin Ya Rabbal a'lamin.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, dengan ini penulis meminta maaf kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Berikutnya disini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan semangat dan bantuannya yang penuh kepada penulis, sehingga penulis telah menyelesaikan tugas dan berhasil dalam penelitian ini, maka penulis ingin mengucapkan:

1. Terima kasih Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA.**
2. Terima kasih kepada dekan FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd.**
3. Terima kasih juga kepada Bapak **Dr. Sapri, S.Ag., MA.** selaku ketua jurusan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

4. Untuk Ibu **Auffah Yumni, Lc., MA.** selaku Pembimbing Skripsi I dan Ibu **Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd.** selaku Pembimbing Skripsi II dan juga sempat menjadi dosen saya di mata kuliah yang pernah saya ampuh di beberapa semester terimakasih kepada kedua Ibu yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, kritik dan ajaran yang takkan pernah saya lupakan, Insya Allah do'a saya akan selalu menyertai dan semoga Ibu dan seluruh keluarga diberikan kesehatan dan keselamatan Dunia dan Akhirat.
5. Terima kasih kepada Ibu **Silvia Tabah Hati, M.Si.** selaku penasehat akademik yang banyak memberi nasehat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
6. Staf-Staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memberikan banyak jasa untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa dan sangat Terkhusus saya ucapkan terima kasih Kepada kedua Orangtua saya yaitu Ibunda **Agus Dariani, S.PdI.** dan Ayahanda **Saifuddin, S.Pd.**, saya sangat berterima kasih kepada kedua orangtua saya karena merekalah saya sampai pada titik saat ini yaitu mencapai untuk menyelesaikan studi saya dan menyelesaikan skripsi saya untuk mendapatkan gelar Serjana S1, apapun yang telah mereka berikan kepada saya tidak dapat diganti atau dibayar oleh apapun, saya hanya bisa ber do'a semoga orangtua saya diberikan keberkahan panjang umur dan sehat selalu yang diberikan oleh Allah SWT sehingga mereka bisa melihat saya dengan menjadi wanita yang mandiri dan sukses dan dapat membuat mereka bangga dan bahagia akan adanya diri saya dengan begitu saya membuktikan apapun yang telah mereka beri kepada saya tidak akan sia-sia begitu saja, lalu saya juga ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada kakanda bernama **Tri Indah Rezeki, S.Pd., M.Hum. dan Rakhmat Wahyudin Sagala, S.Pd., M.Hum.**, sekaligus juga selama saya menuntut ilmu di perguruan tinggi saya menetap dirumah kakanda dan kakanda juga yang sudah membantu membimbing dan memberikan arahan saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini agar selesai tepat pada

waktunya, juga berterima kasih kepada kakanda **Endang Pristiawati, M.Pd.**, dan juga abangda **Serda Bambang Al-Ashri**, juga semua keluarga saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, mudah-mudahan semua keluarga diberikan Allah rezeki dan kesehatan selalu.

8. Ucapan terima kasih juga kepada kepala Sekolah MIN 2 Labuhanbatu Selatan ibu **Dra. Kartini** dan juga kepada wali kelas V yang membantu dalam penelitian yaitu Ibu **Jamila Harahap, S.Pd.**
9. Terima kasih penulis ucapkan kepada teman-teman saya yaitu Keluarga Mahasiswa PGMI-5 Stambuk 2017 / teman sekelas saya selama 8 semester meskipun sempat terputus pertemuan selama 2 semester dikarenakan pandemi sehingga kita belajar tidak bertatap muka melainkan belajar daring dalam menuntut ilmu di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Semoga silaturahmi keluarga kelas PGMI 5 stambuk 2017 tetap terjaga.
10. Dan ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada teman seperjuangan saya terkhusus sahabat saya **Erni Rahayu** yang selalu bersama dari awal semester hingga akhir sama-sama saling mensupport dan berjuang untuk menyelesaikan studi kita ini agar mencapai gelar sarjana S1 bersama, serta seluruh teman satu bimbingan dengan saya dan maaf tidak bisa saya ucapkan satu persatu.

Bahkan bukan terima kasih saja yang penulis ucapkan melainkan kata meminta maaf kepada semua nama yang disebutkan diatas, jika ada kesalahan yang penulis maka minta maaf dan kepada Allah meminta ampunan yang sebesar-besarnya dari hati yang paling terdalam, tak lupa pula saya juga berterima kasih kepada diri saya sendiri yang sangat teramat kuat untuk berjuang menyelesaikan studi saya terutama menyelesaikan penulisan skripsi ini untuk mencapai gelar S1 saya yang dalam proses menyelesaikannya harus sangat teramat sabar dan melawan rasa malas menjadi rajin untuk tidak melewatkan waktu demi waktu dan hari demi hari dalam menyusun penulisan skripsi ini, yang diharapkan penulis mudah-mudahan skripsi dibuat ini

bermanfaat untuk orang-orang yang membacanya dan bisa digunakan sebaik-baiknya.

Barangkali hanya ini yang dapat penulis ucapkan lebih dan lebih kurang minta maaf jika ada kesalahan dan kekhilafan dan penulis berharap untuk saran dan kritik pada semua yang membaca skripsi ini, sekian Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Agustus 2021

Penulis



Euis Indah Kesuma Ningsih
NIM 0306173167

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1.1. Pengembangan	8
1.1.1. Pengertian Pengembangan	8
1.1.2. Model-model Penelitian Pengembangan.....	9
1.2. Media Pembelajaran	11
1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
1.2.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
1.3. Media Audio Visual	13
1.3.1. Pengertian Audio Visual	13
1.3.2. Jenis Media Audio Visual	16
1.3.2. Langkah-langkah Pengembangan Audio Visual Berbasis <i>Graphic Organizer</i>	16
1.4. <i>Graphic Organizer</i>	17
1.4.1. Pengertian <i>Graphic Organizer</i>	17
1.4.2. Penggunaan <i>Graphic Organizer</i>	18
1.4.3. Jenis <i>Graphic Organizer</i>	19
1.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan <i>Graphic Organizer</i>	24

1.5.	Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
1.5.1.	Pengertian Ide Pokok Paragraf	25
1.5.2.	Ciri Ide Pokok Paragraf.....	26
1.5.3.	Cara menemukan Ide Pokok Paragraf	27
B.	Penelitian yang Relevan	28
C.	Kerangka Berpikir	31
D.	Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual berbasis <i>Graphic Organizer</i>	32
BAB III	METODE PENELITIAN	33
A.	Jenis Penelitian.....	33
B.	Lokasi dan Objek Penelitian.....	34
C.	Prosedur Pengembangan	35
D.	Instrumen Penelitian.....	39
E.	Teknik Pengumpulan Data	40
F.	Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A.	Hasil Penelitian	46
1.	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	46
a.	Potensi dan Masalah.....	46
b.	Mengumpulkan Informasi	46
c.	Desain Produk	46
1.	Langkah-langkah Pembuatan Produk	47
2.	Langkah-langkah Penggunaan Produk.....	49
d.	Validasi Produk.....	56
1.	Uji Ahli Materi	56
2.	Uji Ahli Media	57
e.	Revisi Desain.....	58
1.	Ahli Materi	59
2.	Ahli Media	59
f.	Uji Coba.....	61
1.	Uji Coba Skala Kecil.....	61
2.	Uji Coba Skala Besar	62

g. Revisi Produk Final.....	64
2. Deskripsi Data Kevalidan Produk	65
1. Data Kuantitatif.....	65
2. Data Kualitatif.....	69
3. Deskripsi Data Kepraktisan Produk	70
4. Deskripsi Data Keefektifan Produk	73
B. Pembahasan	75
1. Kevalidan Produk.....	75
2. Kepraktisan Produk.....	76
3. Keefektifan Produk	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Dick and Carey</i>	9
Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE	10
Gambar 2.3 Model Pengembangan Suggiyono	10
Gambar 2.4 Model Pengembangan Smith dan Ragan	11
Gambar 2.5 Contoh gambar Bagan Ide Utama	20
Gambar 2.6 Contoh gambar Diagram Jaring Laba-laba	20
Gambar 2.7 Contoh gambar Bagan K-W-L-H	21
Gambar 2.8 Contoh gambar Diagram pohon	21
Gambar 2.9 Contoh gambar Diagram Ven	22
Gambar 2.10 Contoh Gambar Matriks dan tabel	22
Gambar 2.11 Contoh gambar Tabel Piramida	22
Gambar 2.12 Contoh gambar Tulang Ikan	23
Gambar 2.13 Contoh gambar Garis waktu horizontal	23
Gambar 2.14 Contoh Gambar Grafik-Masalah-Solusi	23
Gambar 2.15 Contoh gambar Bagan-Penyebab-Akibat	24
Gambar 2.16 Contoh gambar Rantai kejadian	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)	36
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Metode Research and Development (R&D)	37
Gambar 3.3 Disain One-Group Pretest-Posttest Design	46
Gambar 4.1 Buku Pegangan Guru untuk Pembuatan RPP	56
Gambar 4.2 Bahan-bahan Materi dalam Video	56
Gambar 4.3 Tampilan Awal Aplikasi	57
Gambar 4.4 Tampilan Proses Edit	57
Gambar 4.5 Tampilan Untuk Memasukkan Rekaman Suara dan Audio pada Produk	58
Gambar 4.6 Tampilan Untuk Merekam Suara Dengan Klik Mulai	58

Gambar 4.7 Tampilan Untuk Memasukkan Audio	58
Gambar 4.8 Tampilan Pembuka	59
Gambar 4.9 Tampilan Judul	59
Gambar 4.10 Tampilan Visual	59
Gambar 4.11 Tampilan Visual	60
Gambar 4.12 Tampilan Visual Penjelasan Materi	61
Gambar 4.13 Tampilan Visual Judul Ide Pokok	61
Gambar 4.14 Tampilan Visual	62
Gambar 4.15 Tampilan Penjelasan Ide Pokok Paragraf	62
Gambar 4.16 Tampilan Pertanyaan Narasi Teks	62
Gambar 4.17 Tampilan Petanyaan Jawaban	63
Gambar 4.18 Tampilan Narasi Teks Jenis <i>Graphic Organizer</i>	63
Gambar 4.19 Tampilan Jenis <i>Graphic Organizer</i>	64
Gambar 4.20 Tampilan Visual Teks	65
Gambar 4.21 Tampilan Penutup	65
Gambar 4.22 Tampilan Sebelum Revisi	69
Gambar 4.23 Tampilan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.24 Hasil Persentase Validasi Ahli Materi	75
Gambar 4.25 Hasil Persentase Validasi Ahli Media	76
Gambar 4.26 Hasil Persentase Validasi Ahli Media	78
Gambar 4.27 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Skala Kecil	80
Gambar 4.28 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Skala Besar	81
Gambar 4.29 Hasil Respon Guru Terhadap Media	82
Gambar 4.30 Hasil Penilaian Siswa Sebelum Menggunakan Media	83
Gambar 4.31 Hasil Penilaian Siswa Sesudah Menggunakan Media	84
Gambar 4.32 Nilai Rata-rata Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media ..	85
Gambar 4.33 Hasil Observasi Penggunaan Media Oleh Guru	87
Gambar 4.34 Hasil Peningkatan Belajar Menggunakan Media Oleh Siswa	88

DAFTAR TABEL

1.1 Hasil nilai rata-rata Bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan T.A 2020/2021	3
3.1 Jumlah Siswa kelas V A dan B MIN 2 Labuhanbatu Selatan T.A 2020/2021	36
3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	42
3.3 Kisi Angket Validasi Ahli Media	43
3.4 Pedoman Kriteria dan Skor Kevalidan	45
3.5 Pedoman Kriteria dan Skor Kepraktisan	45
3.6 Kevalidan dan Kepraktisan Berdasarkan Persentase	46
4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	66
4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	67
4.3 Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil	71
4.4 Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar	72
4.5 Hasil Angket Respon Guru	73
4.6 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase	76
4.7 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase	77
4.8 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase	79
4.9 Kritik dan Saran Ahli Materi	79
4.10 Kritik dan Saran Ahli Media	80
4.11 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Skala Kecil Berdasarkan Persentase	81
4.12 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Skala Besar Berdasarkan Persentase	82
4.13 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Respon Berdasarkan Persentase	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara	99
Lampiran 2 Intrumen Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 3 Intrumen Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 4 Intrumen Validasi Ahli Media	108
Lampiran 5 Instrumen Kemampuan	112
Lampiran 6 Intrumen Peningkatan	113
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	114
Lampiran 8 Angket Respon Guru	116
Lampiran 9 Lembar Observasi Guru	118
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Ahli Materi	120
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Ahli Media	121
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Ahli Media Setelah Revisi	123
Lampiran 13 Hasil Penilaian Siswa Sebelum Menggunakan Media	125
Lampiran 14 Hasil Penilaian Siswa Sesudah Menggunakan Media	126
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Peningkatan Belajar Siswa	127
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Observasi Penggunaan Produk Oleh Guru	128
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian	129
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian	130
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	131
Lampiran 20 Hasil Uji Lapangan	134
Lampiran 20 Produk Media Ajar Audio Visual Berbasisi <i>Graphic Organizer</i>	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) berperan dalam kemajuan suatu negara. Selain itu, kemajuan teknologi dan pengetahuan dua hal yang paling mempengaruhi perkembangan suatu negara. Kemajuan teknologi dan informasi dengan cepat menggerakkan dunia menuju modernitas di berbagai bidang. Lembaga pendidikan harus tanggap dan mampu mendukung dan mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) baik untuk masalah saat ini maupun untuk masalah yang akan datang. Pengembangan kurikulum juga sangat memperhatikan kebutuhan masyarakat, industri, gaya hidup, lapangan kerja dan juga memaknai individu. Kebutuhan dan kepentingan ilmu pengetahuan dan teknologi harus selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pemanfaatan, pengembangan, dan penguasaannya dapat berguna bagi pengembangan sumber daya manusia .¹

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran Sekolah Dasar yang dipelajari mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak materi yang diajarkan salah satunya materi menemukan ide pokok paragraf. Ide pokok paragraf berkaitan dengan membaca yang mana siswa diwajibkan membaca teks untuk menemukan ide pokok paragrafnya. Membaca merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan pemahaman yang penuh untuk menemukan ide-ide pokok pada setiap paragraf, ide-ide penjelas, dari hal-hal yang rinci sampai keseluruhannya.²

¹ Camelia, Farrah,. *Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum*. Jurnal Susunan Artikel Pendidikan. Vol. 5 No 1, 2020, Hal 57-58.

² Gurusinga Mayasari Laura, *Hubungan Keterampilan Membaca Intensif Dengan Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas Viii Smp Pencawan Medan Tahun Pelajaran 2012-2013*. Jurnal Edukasi Kultura. Vol 3 No 1, 2016, hal. 68

Peneliti Ramelan pada jurnalnya mengatakan bahwa pada hakikatnya pengajaran Bahasa Indonesia salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia dengan terarah. Oleh karena itu diharapkan siswa mempunyai kemampuan yang memadai untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar melalui proses pengajaran Bahasa Indonesia.³

Media ajar yang dipilih untuk belajar pasti memperlihatkan kesuksesan saat memahami materi pelajaran tersebut, karena pengaruh media ajar yang baik pasti bergantung di tujuan pada belajar itu sendiri. Maka dari itu, mencapai tujuan disaat belajar bisa menentukan pemilihan model pembelajaran yang akan diambil saat dipraktikkan.

Namun, peneliti menemukan fakta melalui observasi dan wawancara Guru pada kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan ternyata penggunaan media yang digunakan guru hanya dengan media konvensional seperti metode ceramah maka dengan melihat penggunaan media seperti ini dilihat dari pencapaian nilai yang diperoleh siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, sebahagian siswa masih belum tuntas mencapai nilai KKM. KKM Bahasa Indonesia kurikulum 13 yaitu minimal 75, sementara siswa yang tuntas di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan sebanyak 10 siswa. Dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Hasil pencapaian nilai Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan melihat pda tabel 1.1 dibawah:

Tabel 1.1
Hasil rata-rat nilai Bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
T.A 2020/2021

Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
Tuntas	10	31,2%
Belum Tuntas	22	68.8%
Jumlah	32	100%

³ Ramelan. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example Di Kelas Vi Sd Negeri No 053979 Kepala Sungai*. Jurnal ESJ. Vol. 7 No 1, 2017, hal. 55.

Berdasarkan data disimpulkan ternyata hasil prestasi belajar siswa di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan dalam belajar Bahasa Indonesia masih belum tercapai. Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya dikarena masih jarang menggunakan media ajar yang tepat sehingga menjadi kurang aktifnya siswa pada proses belajar. Memantau permasalahan yang ada, peneliti memutuskan pengembangan sebuah produk yaitu media ajar berbentuk audio visual berbasis *Graphic Organizer* untuk diaplikasikan dalam materi pelajaran ide pokok paragraf supaya siswa bisa paham dalam permasalahan materi belajar, supaya terpainya keberhasilan dan ketuntasan saat belajar mengajar dan fokus kepada tingkat hasilnya belajar dan kegiatan guru dan siswa. Dengan media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* diharapkan pelajaran Bahasa Indonesia pada materi ide pokok paragraf menjadi lebih efektif, dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi sehingga siswa dapat belajar dengan aktif, tidak hanya dalam menerima apa yang disampaikan guru tetapi juga melihat langsung dengan nyata apa yang sedang dipelajari yang tentunya dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih efektif, efisien dan menarik bagi siswa.

Graphic Organizer merupakan model pembelajaran berbasis multimedia yang diberikan kepada siswa untuk membantu siswa agar paham akan informasi tentang suatu masalah atau topic dan mengungkapkan pendapat mereka dengan mudah secara visual dan spasial. Model pengajaran *Graphic Organizer* memiliki kriteria relatif dan guru bisa memodifikasikannya berdasarkan kondisi dan kebutuhan kelas.⁴

Kurniawan menuliskan dibukunya, pembuatan *Graphic Organizer* mempunyai 14 jenis yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran membaca dengan patokan kepada tujuan pembelajaran pada kurikulum di Sekolah Dasar. Jenis *Graphic Organizer* disesuaikan dengan

⁴ Mulyani, Zufriadi dkk. *Reading Comperhension Skill Using Grafic Organizer For Elementary School Student*. *Jurnal Of Teaching And Learning In Elementary Educatio*. Vol. 1 No 2, 2018, hal 75

kategori yang akan diajarkan kepada siswa dan jenisnya Bagan Ide Utama, Diagram Jaring Laba-laba, Diagram Pohon, Tabel Piramida, *Graphic Organizer* jenis ini sangat membantu siswa ketika ingin menemukan ide pokok paragraf, kalimat utama, dan kalimat penjelas dalam cerita atau teks bacaan dalam paragraf.⁵

Pengembangan audio visual yang dikembangkan peneliti sebagai produknya ialah berbentuk video dengan menggunakan empat jenis *Graphic Organizer* yaitu Bagan Ide Utama, Diagram Jaring Laba-laba, Diagram Pohon, Tabel Piramida, yang mana video tersebut berisi sebuah teks cerita dan terdapat cara mengerjakan lembar kerja anak.

Dalam hal yang ada di atas, peneliti terdorong membuat penelitian beserta pengembangan yang berjudul:

“Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan T.A 2020-2021“

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode konvensional atau tradisional dalam pembelajaran sehingga pada proses belajar siswa menjadi kurang aktif.
2. Belajar materi ide pokok paragraf siswa merasa membosankan, tidak menarik dan mengantuk.
3. Kurang media untuk belajar menjadi pengaruh dalam proses belajar.
4. Pengembangan media yang masih kurang menjadi pengaruh ketertarikan siswa untuk belajar.

⁵ Kurniawan, Otang, 2018. *Pembelajaran Membaca dengan Grafic Organizer di Sekolah Dasar* Pekanbaru: Badan Penerbit Universitas Riau, hal 4-5

5. Belum ada tersedia media audio visual berbasis *Graphic Organizer* sebagai pengembangan media ajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang materi ide pokok paragraf

C. Batasan Masalah

Dalam Batasan masalah, peneliti menentukan jangkauan permasalahan seperti pengembangan produk media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* pada materi ide pokok paragraf dimana tahapan pengujian produk sebatas melakukan percobaan dari skala kecil dan skala besar kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan, media yang dihasilkan berupa video yang berisi bahan-bahan yang akan diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraph pada kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf pada kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf pada kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* dalam meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* dalam meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* dalam meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberi kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ide pokok paragraf, serta menjadi inspirasi sekolah-sekolah yang belum menggunakan model pembelajaran dan media ajar berbentuk video dalam materi ide pokok paragraf.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan *Graphic Organizer*. Sehingga siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi ide pokok paragraf.

2. Bagi Guru

Penelitian dapat dijadikan sebagai bahan acuan kajian atau rujukan, bahan informasi, serta dapat bermanfaat sebagai media alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi positif kepada sekolah dalam perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya untuk materi ide pokok paragraf di kelas V Min 2 Labuhanbatu Selatan. Melalui penelitian ini, harapan peneliti bisa menambah pengalaman, kemampuan, dan kompetensi penelitian dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh di konferensi.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teoritis

1.1. Pengembangan

1.1.1. Pengertian Pengembangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menuliskan bahwa pengembangan proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁶ Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, WJS Poerwadarminta menjelaskan bahwa pengembangan tindakan menciptakan pembesaran, perubahan total (pikiran, pengetahuan dan lain-lain).⁷ Dari uraian diatas, disimpulkan pengembangan merupakan proses, produk dan rancangan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Pengembangan kajian yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R & D). Penelitian ini juga disebut sebagai pengembangan berbasis pada penelitian atau dikenal sebagai *research-based development*.⁸ Menurut Brog and Gall pengertian penelitian pengembangan yaitu teknik yang digunakan pada sebuah produk pendidikan untuk mevalidasi dan meningkatkannya. Menurut Seels and Richey, penelitian untuk pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai studi sistematis mengenai desain, evaluasi program, proses, pengembangan dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, keefektifan. Tahap-tahap pada proses ini umumnya dikatakan sebagai

⁶ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2014. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, hal. 201

⁷ Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, hal. 53

⁸ *Ibid*, hal. 222

siklus. Metode serta penelitian pengembangan merupakan metode yang dipergunakan buat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁹

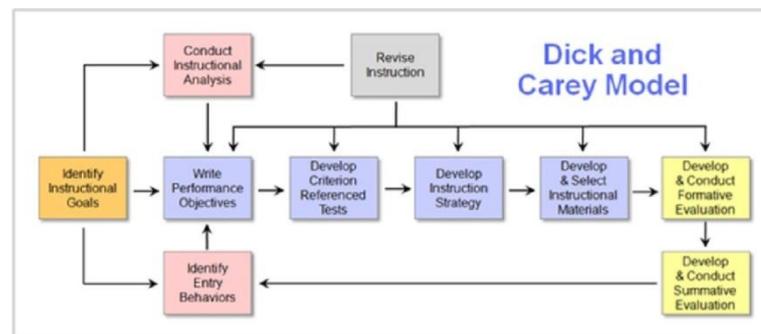
Dari paparan tersebut disimpulkan bahwa penelitian pengembangan suatu proses atau langkah-langkah dalam merancang, membuat dan menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan tolak ukur dan kriteria dari produk yang akan diproduksi.

1.1.2. Model-model Penelitian Pengembangan

Beberapa model penelitian pengembangan yang dituliskan didalam buku Hidayat Sebagai berikut:¹⁰

1. Model Pengembangan *Dick and Carey*

Model ini lebih banyak digunakan dan lebih fleksibel daripada yang lain karena merupakan salah satu model pendekatan sistem yang telah menjadi norma. Diagram tahapan proses pengembangan ditunjukkan pada gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2.1 Model Dick and Carey

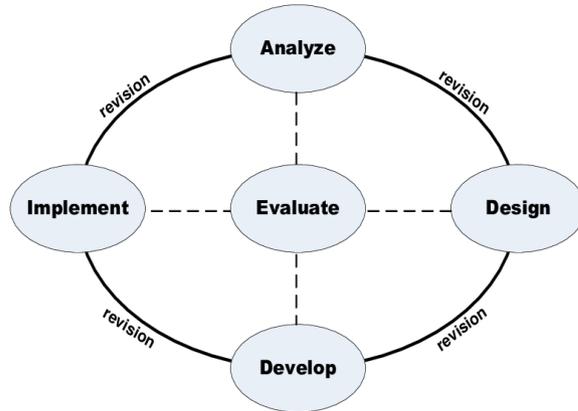
2. Model Pengembangan ADDIE

Pada tahun 1990-an muncul model pengembangan yaitu ADDIE, dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. ADDIE berfungsi sebagai

⁹ Sutarti dan Irawan, 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish, hal. 5-6

¹⁰ Hidayat dkk, 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, hal. 8-14

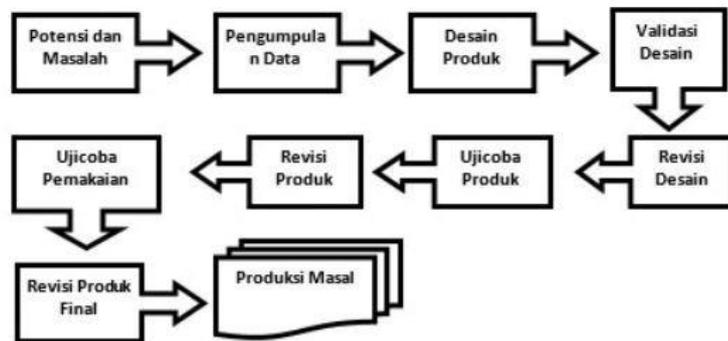
pedoman dalam membangun sebuah perangkat dan infrastruktur kurikulum yang efisien, dinamis dan mendukung. Model ADDIE dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini:



Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE

3. Model Pengembangan Sugiyono

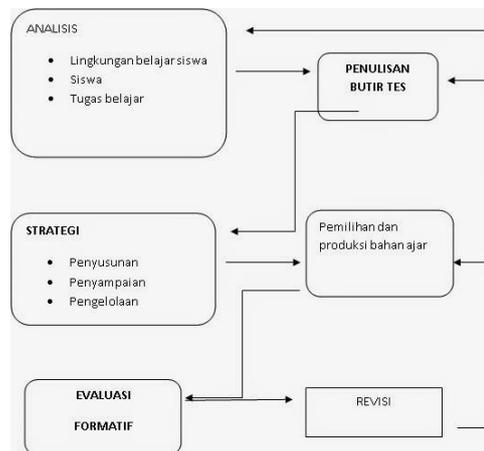
Untuk menciptakan produk baru dan efektif, Sugiyono mengusulkan sepuluh langkah operasional. Model penelitian Sugiyono ini terdapat pada gambar 2.3 berikut ini:



2.3 Model Pengembangan Sugiyono

4. Model Pengembangan Smith dan Ragan

Dalam model pengembangan ini, diarahkan pada pembelajaran aktif, dan guru dapat menentukan desain yang tepat ketika mengidentifikasi komponen pembelajaran yang akan dipertimbangkan serta lingkungan belajar siswa yang akan belajar. Model pengembangan Smith dan Ragan terlihat pada gambar 2.4 berikut ini:



Gambar 2.4 Model Pengembangan Smith dan Ragan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan memiliki model-model pengembangan beragam tahapan. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan model dari usulan Sugiyono yaitu memiliki 10 langkah dalam menghasilkan sebuah produk baru yang efektif. Peneliti menggunakan langkah model pengembangan dari Sugiyono karena tiap langkah-langkah yang diberikan oleh Sugiyono sangat mudah untuk dipahami dan jelas seperti apa produk baru yang akan dihasilkan.

1.2. Media Pembelajaran

1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne and Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan isi bahan ajar dan dapat mendorong siswa mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, Daryanto mengatakan media pembelajaran ialah segala sesuatu baik, manusia, benda atau sekitar lingkungan yang dipergunakan buat memberikan atau menyalurkan pesan pada pembelajaran sehingga bisa merangsang minat, perhatian, perasaan serta pikiran siswa saat kegiatan belajar dalam mencapai tujuan.¹¹

¹¹ Hammid, dkk 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Mneulis, hal. 4

Dari paparan tersenut, media pembelajaran ialah sesuatu untuk dapat dipakai dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan segala yang ada yang bisa merangsang siswa untuk perhatian, minat pada pembelajaran.

1.2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Sudirman, dkk menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum dan khusus sebagai berikut:¹²

1. Fungsi media pembelajaran secara umum
 - a. Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
 - b. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
 - c. Untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
 - d. Untuk memberi rangsangan yang sama, dan dapat menyamakan pengalaman serta persepsi siswa terhadap isi pelajaran.
2. Fungsi media pembelajaran secara khusus
 - a. Fungsi atensi, yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
 - b. Fungsi afektif, dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar.
 - c. Fungsi Kognitif, dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam media tersebut.
 - d. Fungsi Kompensatoris, dapat memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam pelajaran.

Dari paparan diatas, kesimpulannya bahwa media pembelajaran berfungsi membantu mempermudah belajar bagi

¹² Jalinus, Ambiyar, 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, hal. 6-7

siswa dan membantu memperlancar pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman yang lebih nyata, lebih menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan), semua indera siswa dapat diaktifkan, menarik lebih banyak perhatian dan minat siswa untuk belajar.

1.3. Media Audio Visual

1.3.1. Pengertian Audio Visual

Rohani mengatakan media audio visual merupakan media perantara atau media materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.¹³

Menurut Purwono dkk, media audio visual juga sebagai media kombinasi antara audio dan visual, dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat seperti rekaman video, slide suara dan sebagainya.¹⁴

Media Audio Visual juga diartikan sebagai seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran.¹⁵

Melihat argumen beberapa yang ada, bisa dirangkum bahwa pengertian media audio visual yaitu kombinasi antara media dan audio dimana penerapannya melalui indra pendengaran dan penglihatan pada siswa, yang mana menggunakan alat seperti televisi, film dan sebagainya yang berhubungan dengan penglihatan dan pendengaran.

¹³ Ummysalam, 2017. *Buku ajar Kurikulum bahan ajar dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, hal. 51

¹⁴ Purwono, Joni, dkk. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 2 No 2, 2014, hal 130

¹⁵ Muhammad , Ramli, 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, hal. 85

Dengan media audio visual siswa yang sebelumnya kurang mengerti menjadi mengerti atau siswa yang tadinya belajar dengan bosan tanpa menggunakan media dan setelah menggunakan media menjadi lebih mengerti dan memahami pelajaran yang diberikan.

Dalam perspektif Islam, mengenai media audio visual dituangkan dalam Q.S Al- Mu'minin ayat 78 yang berbunyi:

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: 78. Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur

Menurut Tafsir Ibnu Katsir dalam surah Al-Mu'minin ayat 78 Allah SWT menyebutkan beberapa nikmat yang dilimpahkan kepada hamba-hamba-Nya seperti Dia telah memberikan pendengaran, penglihatan, dan hati, yaitu akal dan pemahaman yang dengan-Nya mereka mengingat berbagai hal serta mengambil pelajaran dari alam berupa tanda-tanda yang menunjukkan keesaan Allah, dan bahwasanya Dia Maha berbuat dan memilih apa saja yang Dia kehendaki. Firman-Nya: "قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ" *"Amat sedikit kamu bersyukur"*. Maksudnya, sangat sedikit sekali rasa syukur kalian kepada Allah Ta'ala atas segala nikmat yang telah dilimpahkan kepada kalian.¹⁶

Kemudian dalam surah lain juga menjelaskan tentang media audio visual seperti yang terlihat pada Q.S Al- Mulk ayat 23 yang berbunyi:

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا

تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

¹⁶ Abdullah Bin, Muhammad, 2010. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*. Pustaka Imam Syafi'i, hal.

Artinya: 23. Katakanlah: "Dialah Yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati". (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur

Pada tafsir ini menjelaskan firman Allah Ta'ala *فُلْهُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ* "Katakanlah Dia lah yang menciptakannya" Dengan kata lain, Allah telah mengawali penciptaan kalian setelah sebelumnya kalian sama sekali bukan sesuatu yang di sebut. *وَجَعَلَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ* "Dan Dia menjadikan dirimu pendengaran, penglihatan, dan hati" Yakni akal dan pikiran. *قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ* "Tetapi, sedikit sekali kamu bersyukur" Yakni hanya sedikit sekali dari kalian yang menggunakan kekuatan tersebut yang telah dikaruniakan Allah kepada kalian untuk berbuat ketaatan dan menjalankan perintah-perintah Nya, serta menyinggalkan larangan-larangan Nya.¹⁷

Dari kedua ayat diatas menunjukkan bahwa media audio visual (pendengaran/penglihatan) memiliki peran penting bagi manusia untuk mengetahui sesuatu atau mempelajari ilmu pengetahuan. Kita harus bersyukur dengan apa yang diberikan sehingga kita dapat melihat dan mendengar baik dalam kehidupan sehari-hari dan yang terpenting dalam belajar.

Media audio visual juga dijelaskan didalam sebuah hadits HR. Imam Muslim yang berbunyi:

عن عبد العزيز بن أبي حازم قال: حَدَّثَنِي أَبِي قَالَ: سَمِعْتُ سَهْلَ بْنَ سَعْدٍ (رض) قَالَ: قَالَ رَسُولَ اللَّهِ (ص) أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا وَقَالَ بِإِصْبَعَيْهِ السَّبَابَةَ وَالْوُسْطَى.

Artinya: Dari Abd al-Aziz bin Abi Hazim dia berkata, Bapakku menceritakan kepadaku, dan dia berkata: Aku mendengar Sahl bin Sa'ad, dari Nabi SAW. beliau bersabda, "Aku dan orang yang menanggung anak yatim seperti ini di surga." Beliau mengisyaratkan dengan menggunakan jari telunjuk dan jari tengah." (HR. Bukhari).

¹⁷ Ibid, hal. 12

Hadits diatas menjelaskan hubungan erat antara Rasulullah dengan orang yang merawat anak yatim. Rasulullah SAW pun berdemonstrasi dengan jarinya. Ia menjelaskan kepada teman-temannya bahwa posisinya di surga untuk mengasuh anak yatim sangat dekat, seperti hubungan yang erat antara jari tengah dan jari telunjuk.¹⁸

Dari hadits tersebut dapat di simpulkan bahwa dalam dunia pendidikan saat ini, pendidik sangat dianjurkan sekali untuk dapat meneladani Nabi Muhammad saw dengan menjelaskan pelajaran menggunakan alat peraga yang saat ini lebih dikenal dengan media pembelajaran seperti audio visual.

1.3.2. Jenis Media Audio Visual

Jenis media audio visual diklasifikasikan ada 2 yakni:

1. Audio visual diam. Jenis ini memperlihatkan bunyi serta gambar yaitu bingkai bunyi (tayangan bunyi dari slide).
2. Audio visual gerak. Jenis ini menampilkan elemen bunyi serta gambar bergerak, yaitu film dan video.

Biasanya dua jenis media ini dipergunakan pada hiburan seperti untuk dokumentasi ataupun pada pendidikan. Misalnya, film serta video bisa memberi informasi, menerangkan prosesnya yang kompleks, pengajaran yang terampilan yang bisa berpengaruh pada perilaku.¹⁹

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media audio visual memiliki dua jenis yaitu audio visual diam dan audio visual gerak dan kedua jenis ini memiliki ciri sendiri jika digunakan dengan memilih salah satu. Penelitian ini hanya menggunakan jenis media audio visual gerak dalam bentuk video.

2.1.3. Langkah-langkah Pengembangan Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer*

¹⁸ Ali Hasan AM, 2004. *Asuransi dalam Perspektif Hukum Islam – Suatu Tinjauan Analisis Historis, Teoritis & Praktis*, Jakarta: Kencana, hal. 118

¹⁹ Purwono, Joni, dkk. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 2 No 2, 2014 hal. 131

Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan audio visual berbasis *Graphic Organizer* di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan:

1. Guru membagi LKS mengenai topic “Organ Gerak Manusia dan Hewan”.
2. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk memperhatikan video.
3. Siswa menyimak isi cerita dalam video.
4. Siswa mengerjakan LKS berdasarkan intruksi dalam video

1.4. *Graphic Organizer*

1.4.1. Pengertian *Graphic Organizer*

Kurniawan dan Charlina mengatakan bahwa *Graphic organizer* ialah simbol-simbol visual yang menjadi alat komunikasi yang mengungkapkan konsep dan ide. *Graphic Organizer* ialah model yang mengkondikan konsep dan ide ke dalam bentuk visual. *Graphic organizer* menggunakan garis, lingkaran dan panah, dan menampilkan hubungan antar ide pokok.²⁰

Menurut Mulyani *Graphic Organizer* juga merupakan alat bantu dalam memberikan pemahaman pada siswa dan sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam belajar dan pembelajaran yang berfungsi untuk membantu guru.²¹ Karena *Graphic Organizer* mempresentasikan materi melalui modalitas visual dan spasial (dan memperkuat apa yang diajarkan di kelas), penggunaan *Graphic Organizer* membantu siswa menginternalisasi apa yang mereka pelajari.²²

Candler menuliskan pada bukunya bahwa *Graphic Organizer* pengatur grafis datang dalam berbagai bentuk dan ukuran, tapi terlepas dari seperti apa penampilannya, *Graphic Organizer* melayani tujuan umum yang sama.

²⁰ Otang Kurniawan, Charlina, 2018. *.Pembelajaran Membaca dengan Grafic Organizer di Sekolah Dasar*. Pekanbaru: Badan Penerbit Universitas Riau, hal. 1

²¹ Mulyani, Asep. *Grafic Orgaizer dalam Pembelajaran*. Jurnal Scientiae Education. Vol. 3 No 2, 2014, hal. 84

²² Sudarmawan, dkk. *The Effect Of Graphic Organizers And Text Types On The Student Reading Competency at SMAN 8 Denpasar*. Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No 1, 2014, hal. 3

Graphic Organizer membantu kita mengatur dan membuat konsep informasi sehingga kita bisa lebih baik memahaminya.²³ *Graphic Organizer* menyediakan metode visual untuk mengembangkan, mengatur, dan meringkas siswa belajar. Model ini membantu menyusun informasi yang terputus-putus dan juga memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan perancah untuk pengembangan ide dan konstruksi pengetahuan.²⁴

Latif menyatakan bahwa *Graphic Organizer* sebagai alat yang berharga untuk mengatur pengetahuan dan untuk menggambarkan hubungan antar konsep dan juga menyatakan bahwa *Graphic Organizer* gambar yang menggunakan bentuk atau tabel geometris untuk di tunjukkan hubungan antar tiap bagian informasi pengetahuan.²⁵

Pemahaman di atas bisa diambil simpulan maka *Graphic Organizer* ialah model pembelajaran yang bisa digunakan ketika pada proses belajar mengajar. Garis, lingkaran, panah, atau gambar berfungsi menampilkan bentuk visual dari gagasan atau gagasan yang dimiliki siswa. Menjadi penting untuk upaya dalam menata berbagai ilmu yang didapatkan siswa dengan mudah memahaminya.

1.4.2. Penggunaan *Graphic Organizer*

Graphic Organizer, penggunaannya dapat membantu mengembangkan pengetahuan mengenai sebab-akibat, bagaimana mencatat, membandingkan membedakan, mengorganisasi informasi, serta menemukan ide utama dari suatu cerita. *Graphic Organizer* dalam penggunaannya di dalam kelas akan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa yang terlibat di dalam proses

²³ Candler, Laura. 2012. *Graphic Organizers for Reading*. Teaching Resources, Inc, hal.5

²⁴ SLSS. 2008. *Using Graphic Organisers in Teaching and Learn*. Purwokerto: Costello Print, hal 4

²⁵ Latif, Saifudin. *Optimizing Graphic Organizers To Improve Students' Reading Comprehension*. Jurnal ISSN 2089 – 3345. Vol. 1 No 2, 2012, hal. 121

belajar mengajar. Bahkan, menurut USAID, penggunaan *Graphic Organizer* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.²⁶

Graphic organizer lebih efektif untuk membantu siswa dalam membangun kemampuan penalaran argumentatif sejarah dengan alasan sebagai berikut. *Graphic organizer* merupakan alat belajar aktif dalam pembelajaran bermakna, karena bisa membantu kekuatan struktur kognitif kompleks di otak siswa dan akan membantu keberadaan pengetahuan di memori lebih lama.²⁷

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Graphic Organizer* dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Indikator yang ingin dicapai siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan isi cerita yang disajikan.

1.4.3. Jenis *Graphic Organizer*

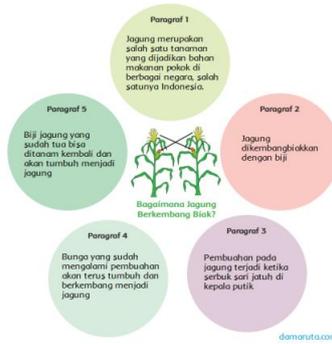
Kurniawan menuliskan dibukunya bahwa ada 12 jenis Model Pembelajaran *Graphic Organizer* yaitu:²⁸

1. Bagan Ide Utama, *Graphic organizer* jenis ini sangat membantu ketika siswa ingin menemukan ide utama, kalimat utama, dan kalimat penjelas dalam cerita atau teks bacaan dalam paragraf. Contohnya:

²⁶ USAID.2014. *Pebelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID PRIORITAS, hal.59

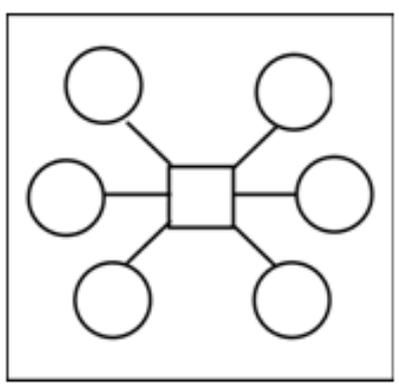
²⁷ Alfian Yunus Susanto. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Meringkas dan Format Presentasi terhadap Hasil Belajar Penalaran Argumentatif pada Matapelajaran Sejarah di SMA*. Jurnal pendidikan Humaniora. Vol. 1 no 3, 2013, hal.223

²⁸ Kurniawan, Otang. 2018. *Pembelajaran Membaca dengan Grafic Organizer di Sekolah Dasar* Pekanbaru: Badan Penerbit Universitas Riau, hal 5-16



Gambar 2.5 Contoh gambar Bagan Ide Utama

2. Diagram Jaring Laba-laba, Diagram jaring laba-laba sering digunakan untuk membantu siswa mengidentifikasi satu gagasan utama dan mengatur informasi terkait di sekitarnya. Contohnya:



Gambar 2.6 Contoh gambar Diagram Jaring Laba-laba

3. Bagan K-W-L-H, digunakan untuk mengaktifkan pengetahuan dan minat awal siswa sebelum mereka membaca, serta untuk menetapkan tujuan untuk membaca. Contohnya:



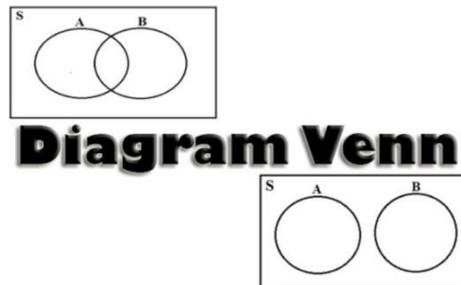
Gambar 2.7 Contoh gambar Bagan K-W-L-H

4. Diagram pohon, didasarkan pada grafik organisasi "pohon keluarga" grafik ini sudah sering kali ditemui di sekolah-sekolah. Siswa diminta untuk mencatat bagaimana fakta atau pernyataan yang berhubungan satu sama lain dan dengan pernyataan yang lebih besar dan menyatu. Contohnya:



Gambar 2.8 Contoh gambar Diagram pohon

5. Diagram Venn digunakan untuk membandingkan dan membedakan informasi atau untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan di antara berbagai objek atau subjek. Contohnya:

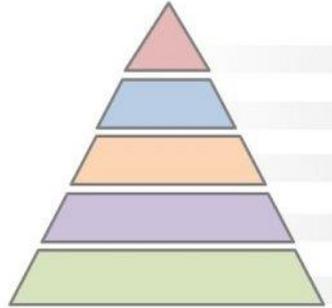


Gambar 2.9 Contoh gambar Diagram Ven

6. Matriks dan tabel, digunakan untuk mengatur atau mengkategorikan informasi atau membuat perbandingan antar kategori. Contohnya:

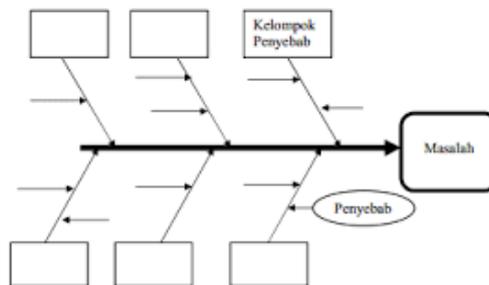
Gambar 2.10 Contoh Gambar Matriks dan tabel

7. Tabel piramida, sangat efektif untuk mengatur informasi dengan cara mayoritas / minoritas atau umum-ke-spesifik. Meja piramida juga dapat digunakan untuk membuat daftar rincian atau fakta yang mengarah ke puncak atau acara puncak. Contohnya:



Gambar 2.11 Contoh gambar Tabel Piramida

8. Diagram Tulang Ikan, Tujuan dari diagram tulang ikan sangat mirip dengan bagan utama ide / bagan pendukung. Pernyataan atau kategori ide utama ditulis pada baris tunggal di sebelah kiri. Contohnya:



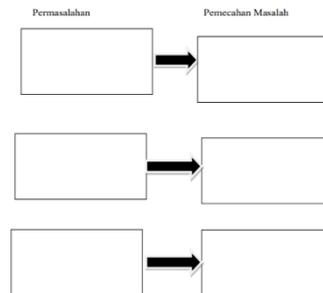
Gambar 2.12 Contoh gambar Tulang Ikan

9. Garis waktu horizontal, digunakan untuk membuat daftar tanggal-tanggal penting dalam urutan kronologis. Contohnya:



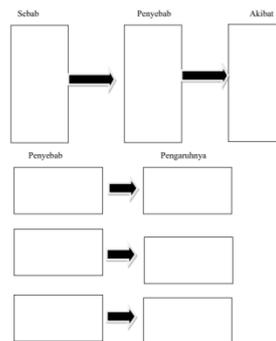
Gambar 2.13 Contoh gambar Garis waktu horizontal

10. Grafik-Masalah-Solusi, Tujuan dari jenis pengatur grafik ini untuk membantu para siswa merampingkan langkah-langkah yang terlibat dalam mengenali suatu masalah dan memanfaatkan keterampilan pemecahan masalah. Contohnya:



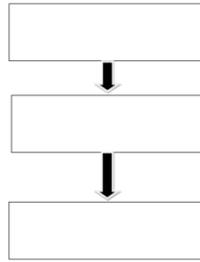
Gambar 2.14 Contoh Gambar Grafik-Masalah-Solusi

11. Bagan-Penyebab-Akibat, Organiser jenis ini membantu siswa menganalisis informasi dengan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat. Contohnya:



Gambar 2.15 Contoh gambar Bagan-Penyebab-Akibat

12. Rantai Kejadian, Sebuah rantai kejadian, atau flowchart, meminta siswa untuk mengatur dan menginterpretasikan informasi dengan urutan tahapan suatu acara. Contohnya:



Gambar 2.16 Contoh gambar Rantai kejadian

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa jenis *Graphic Organizer* bervariasi menurut tujuan dan kebutuhan dalam belajar. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan beberapa jenis *Graphic Organizer* yaitu Bagan Ide Utama, Diagram Jaring Laba-laba, Diagram Pohon, Tabel Piramida yang mana digunakan untuk menemukan ide pokok dalam sebuah cerita seperti ide pokok paragraf utama. Keempat jenis ini memiliki kelebihan memudahkan pelajaran anak-anak sekolah dasar ketika harus menemukan ide utama, kalimat utama, dan kalimat penjelas dalam cerita atau teks bacaan dalam paragraf, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan empat jenis *Graphic Organizer*.

1.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan *Graphic Organizer*

Kelebihan yang didapat dalam menggunakan *Graphic Organizer* terhadap guru dan siswa sebagai berikut:²⁹

1. *Graphic Organizer* bagi guru: membantu melihat tingkat keterampilan siswa dan membantu untuk menilai proses berpikir siswa serta membantu guru mendapatkan umpan balik terhadap proses belajar siswa.
2. *Graphic Organizer* bagi siswa: untuk membantu memperjelas hubungan antara berbagai konsep yang telah dipelajari, membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman bacaan, mendorong siswa untuk mengambil keputusan, membantu siswa untuk berkonsentrasi, membantu siswa mengatur konsep dan gagasan, untuk membimbing

²⁹ USAID. 2014. *Pebelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID PRIORITAS, hal. 59

siswa dalam mendemonstrasikan proses berpikirnya dalam bentuk lisan dan tulisan.

Kekurangan yang didapat dalam menggunakan *Graphic Organizer* terhadap guru dan siswa sebagai berikut.³⁰

1. Membutuhkan waktu yang lebih
2. Siswa terkadang mengalami kesulitan karena pola yang detail
3. Informasi yang lengkap tidak dapat dituliskan kembali oleh siswa.

Berdasarkan pendapat yang ada maka kesimpulannya, bahwa keuntungan menggunakan *Graphic Organizer* untuk dapat mengembangkan pengetahuan siswa dalam mengorganisir informasi dan untuk menemukan ide pokok dari sebuah cerita, sehingga *Graphic Organizer* memudahkan siswa untuk belajar. Sementara untuk kekurangan saat menggunakan *Graphic Organizer* siswa memerlukan waktu yang banyak untuk memahami setiap detail pola dalam *Graphic* yang diberikan juga dalam mencatat hasil siswa hanya menuliskan secara singkat.

1.5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas tinggi, ide pokok paragraf salah satu materi yang dipelajari. Berikut penjelasan mengenai ide pokok paragraf.

1.5.1. Pengertian Ide Pokok Paragraf

Ide pokok paragraf diartikan sebagai gagasan utama. Sedangkan Menurut Tampubolon dalam jurnal Erdiana berpendapat bahwa paragraf memiliki arti satuan pengembangan terkecil dari suatu karangan yang sebagai satuan terkecil, paragraf mengandung satu pikiran pokok yang menjadi landasan dalam pengembangan karangan.³¹

³⁰ Irawati, dkk, *Implementasi Sandwich Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Esei Mahasiswa Semester III*. Jurnal LPPM Vol. 2 No 1 2014, hal. 32

³¹ Abiyanti, Erdiana. *Pengaruh Keefektifan Membaca Cepat Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf*. Jurnal Diksatrasia. Vol. 1 No 2, 2017, hal 205

Ide pokok paragraf ialah pembaca yang mendapatkan hasil pemikiran dari penulis. Ide pokok paragraf juga didefinisikan sebagai inti permasalahan dikatkaan pada pernyataan simpulan mengenai isi pada seluruh paragraf, atau gagasan yang berisikan pikiran yang masih bersifat umum, diterterakan menjadi sejumlah gagasan pikiran yang didukung argumen (alasan) sangat jelas.³²

Ide pokok merupakan pokok pikiran dan pikiran pokok serta gagasan utama dan gagasan pokok, dan pikiran utama, pokok masalah, inti masalah, inti paragraf, topik, dan simpulan. Ide pokok ide atau gagasan yang menjadi pokok pengembangan paragraf atau masalah utama dalam suatu paragraf.³³

Dari yang dikatakan di atas diambil kesimpulan ide pokok paragraf ialah kalimat utama yang menjadi pokok penting dalam suatu karangan.

1.5.2. Ciri Ide Pokok Paragraf

Rahayu menjelaskan terdapat 5 ciri ide pokok paragraf.³⁴

1. Merupakan pikiran utama atau gagasan utama.
2. Terdiri dari pokok persoalan atau inti persoalan.
3. Bersifat umum atau luas sehingga bisa dikembangkan kembali.
4. Ide pokok berada di awal paragraf (deduktif), akhir paragraf (induktif), awal dan akhir paragraf (deduktif-induktif) atau (campuran).
5. Ide pokok terdapat dalam satu kalimat.

Dari keterangan di atas kesimpulan ciri ide pokok paragraf ialah berupa ide utama, mengandung inti dari persoalan, mencertikan soal yang

³² Santika, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V Sd Negeri 003 Pulau Kopung Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi*. Jurnal Pajar. Vol 3 No 2 2019, hal. 307

³³ Darningwati, Inawati. *Kemampuan Mahasiswa Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Teknik Skimming*. Jurnal Bindo Sastra ISSN 2549-5305, 2020, hal. 71

³⁴ Rahayu, Sri, dkk. *Pengaruh Teknik Membaca Intensif Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Dalam Artikel "Kpk Batman Yang Lelah" Pada Siswa Kelas Xii Sma Swasta Paba Secanggang Kapupaten Langkat*. Jurnal Serunai Bahasa Indonesia. Vol 16 No 2, 2019, hal. 106

umum atau luas, yang berada di awal paragraf, akhir, awal dan akhir atau bisa terletak bercampur, dan dituangkan dalam satu kalimat.

1.5.3. Cara menemukan Ide Pokok Paragraf

Dalam menemukan ide pokok atau gagasan utama, yang paling utama mempunyai keahlian dalam membedakan kalimat utama dan kalimat penjelas.³⁵

1. Mengetahui tipe ataupun jenis paragraf.
2. Memahami perbedaan kalimat utama dan kalimat penjelas.
3. Menemukan kalimat utama dalam paragraf.
4. Kalimat utama tertulis pada gagasan pokok paragraf.
5. Kalimat utama bisa terletak di awal paragraf ataupun akhir paragraf.
6. Kalimat utama biasanya bersifat umum dan dirincikan pada kalimat-kalimat lain.
7. Kalimat utama tidak terdapat kata acuan, seperti itu, tersebut, -nya.
8. Kalimat utama biasanya terdiri dari kata kunci seperti *yang penting, , pada prinsipnya, sebagai kesimpulan, kesimpulannya, jadi, dengan demikian, intinya, semua itu menunjukkan, merupakan.*
9. Kalimat penjelas biasanya terdiri dari kata kunci, seperti dengan kata lain, hal itu, akibatnya, sebagai contoh, contohnya, maka dari itu.

Maka kesimpulannya ialah untuk menemukan ide pokok harus mengetahui tipe atau jenis paragraf dalam kalimat utama dan kalimat penjelas yang biasanya kalimat itu seperti yang penting, , pada prinsipnya, sebagai kesimpulan, kesimpulannya, jadi, dengan demikian, intinya, semua itu menunjukkan, merupakan. Dan kalimat penjelas seperti dengan kata lain, hal itu, akibatnya, sebagai contoh, contohnya, oleh karena itu.

³⁵ Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Penerbit B firs, hal 145

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang terdahulu telah melakukan penelitian dengan menggunakan model ini :

1. Khairi dalam penelitiannya yang berjudul: Peningkatan Keterampilan Menulis Melalui Metode *Graphic Organizer* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Aceh Besar. Penelitian ini berdasarkan hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan keterampilan menulis siswa melalui metode pembelajaran *Graphic Organizer* yang diterapkan pada kelas V MIN 3 Aceh Besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia ketuntasan keterampilan menulis pada menggunakan metode belajar dari *Graphic Organizer* tuntas.³⁶
2. Penelitian Anggraini, dkk yang berjudul: Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Berbasis *Graphic Organizer* Venn Diagram di Sekolah Dasar, Volume 4 No.4 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan dari bahan ajar berbasis *Graphic Organizer* Venn Diagram penelitian menunjukkan hasil analisis bahan ajar dari data oleh para ahli dan praktisi pendidikan smaka uji validitas memperoleh data persentase dengan rata-rata bahan ajar dari validator yaitu 89,28% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahan ajar membaca sastra berbasis *Graphic Organizer* Venn Diagram yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis dan efisien.³⁷
3. Penelitian Ani yang berjudul: Penerapan Metode *Graphic Organizer* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 06 Bathin Solapan, Volume 3 No.3 2019. Hasil penelitian data peningkatan hasil belajar siswa pada ulangan harian I 83 dan pada ulangan harian ke

³⁶ Khairi. 2020. *Peningkatan Keterampilan Menulis Melalui Metode Graphic Organizer Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Min 3 Aceh Besar*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, hal. 86-87

³⁷ Anggraini, dkk, *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Berbasis Graphic Organizer Venn Diagram di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol 4 No 4 2020, hal. 1227

II 90. Disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Graphic Organizer* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 06 Bathin Solapan.³⁸

4. Penelitian Miftah dan Orlando dengan judul penelitian: Penggunaan *Graphic Organizer* Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa, Volume 2 No.2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan *Graphic Organizer* dalam pelajaran Matematika lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.³⁹
5. Mutiara dengan judul penelitian: Penggunaan *Graphic Organizer* Dalam Gerakan Literasi Sekolah, Volume 6 No.2 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan tindak lanjut dari membaca bisa dilaksanakan dengan menggunakan *Graphic organizer*. Ketersediaan kegiatan tindak lanjut membuat siswa membaca dengan sungguh-sungguh dan mengurangi rasa jenuh dalam membaca. Dapat disimpulkan dengan menggunakan *Graphic organizer*, siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam dan terlatih untuk cermat dalam membaca. Siswa mengolah informasi sedemikian rupa sehingga dapat dituangkan dengan jelas dalam *Graphic organizer*.⁴⁰
6. Prasetyo dalam penelitiannya yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Gerlang Kecamatan Blado Kabupaten Batang. Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran kelas IV pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Gerlang minat belajar siswa dikategorikan baik dilihat dari besarnya rata-rata

³⁸ Ani, Ayang, *Penerapan Metode Graphic Organizer Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 06 Bathin Solapan*. Jurnal Pajar Vol 3 No 3 2019, hal. 651

³⁹ Miftah dan Orlando, *Penggunaan Graphic Organizer Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol 2 No 2 2016, hal 86-87

⁴⁰ Mutiara, Rika, *Penggunaan Graphic Organizers Dalam Gerakan Literasi Sekolah*. Jurnal Abdimas Vol 6 No 2 2020, hal. 111

perolehan skor pengisian angket. Maka disimpulkan bahwa diketahui adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Gerlang Blado Kabupaten Batang.⁴¹

7. Trisna melakukan penelitian tentang: Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Note Taking Dengan Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Markus Medan, ISBN : 978-602-5097-61-4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan dari hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Guided Note Taking berbantuan media audio visual dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Guide Note Taking dengan berbantuan Media Audio Visual dapat mempengaruhi Minat dan hasil belajar pada pelajaran IPA di SD Markus Medan.⁴²

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian relevan tersebut karena pengembangan media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* peneliti sebelumnya belum pernah melakukan. Lain dari itu, penelitian ini dapat dikatakan sebagai pengembangan sebuah produk yang dihasilkan dengan menggabungkan media pembelajaran audio visual berbasis *Graphic Organizer* yang berjenis bagan ide utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok paragraf di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan dengan menggunakan metode *Research and Development* dan kelebihan dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang bisa kapan

⁴¹ Prasetyo, Dodo. 2018, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Gerlang Kecamatan Blado Kabupaten Batang*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, hal. 91

⁴² Trisna, febr. *Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Note Taking Dengan Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Markus Medan*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional III Biologi dan Pembelajarannya ISBN : 978-602-5097-61-4. 2017, hal. 672

saja di pakai dan juga bisa di aplikasikan untuk pelajaran apa saja di sekolah dasar. Dengan menghasilkan produk, akan mudah memahami dan mengerti dalam meningkatkan belajar siswa dalam mencari ide pokok paragraf tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Ide pokok paragraf ialah materi salah satu di pelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus paham bagaimana cara menyampaikan kepada siswa cara untuk menemukan ide pokok paragraf dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik dan menarik. Pembelajaran yang diberikan menjadi masalah ketika kita sebagai guru memberikan bahan ajar seperti hanya menggunakan buku namun tidak memberikan penggunaan model dalam belajarnya, sehingga akan terjadi kebosanan siswa dalam belajar.

Dengan begitu guru harus melakukan upaya bagaimana cara mengatasi kebosanan siswa terhadap pelajaran untuk menemukan ide pokok paragraf dengan cara membuat pelajaran menjadi kreatif dan menarik untuk siswa yaitu dengan menggunakan media ajar dan model pembelajaran yang cocok untuk kebutuhan siswa dalam belajar mengajar seperti halnya media ajar audio visual yang berbasis *Graphic Organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok paragraf. Media pendukung seperti ini untuk mencapai tujuan pembelajaran berkaitan dengan tersedia media dan materi yang sesuai dan tepat untuk disampaikan. Dengan cara ini membuat siswa lebih mudah paham ketika guru memberikan materi, lain dari pada itu juga media bisa membuat guru saat proses belajar mengajar menjadi mudah.

Media Audio visual ialah gabungan antara media dan audio yang penerapannya melalui indra pendengaran dan penglihatan pada siswa, dan menggunakan alat seperti televisi, film dan sebagainya yang berhubungan dengan pendengaran dan penglihatan. Sementara *Graphic Organizer* ialah salah satu model yang dipakai untuk proses belajar mengajar. Yang

memperlihatkan fungsinya untuk menampilkan garis, lingkaran, panah, atau gambar.

Dengan menggunakan audio visual berbasis *Graphic Organizer*, siswa menjadi tertarik belajar dari awal sampai akhir, terutama untuk menemukan ide pokok paragraf. Ini juga memudahkan guru untuk melakukan proses dalam belajar dan mengajar. Selanjutnya, dengan menggunakan media audio visual berbasis *Graphic Organizer* lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

D. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual berbasis *Graphic Organizer*

Pengembangan penelitian ini menghasilkan sebuah produk belajar pada *Graphic Organizer* dalam audio visual yang dikembangkan menggunakan video yang di buat sendiri dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Pengembangan produk yang dihasilkan dalam bentuk video pada pelajaran Bahasa Indonesia berisikan materi ide pokok paragraf.
2. Tingkat pembuatan sesuai kemampuan guru dalam mengedit.
3. *Soundtrack* dan gambar media pendukung.
4. Video pembelajaran ini menggunakan aplikasi.
5. Produk yang dikembangkan audio visual yang berbantuan oleh *Graphic Organizer* untuk siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan pada materi ide pokok paragraf.

Adapun kelebihan yang dimiliki yaitu:

- a. Bertambahnya pengetahuan siswa dan cepat dalam memahami.
- b. Adanya ilustrasi gambar yang menjadikan model pembelajaran *Graphic Organizer* menjadi tertarik.
- c. Dalam belajar individu maupun kelompok bisa menjadi efektif dilakukan

Adapun kekurangan yang dimiliki yaitu:

- a. Harus menyediakan infokus di sekolah jika menggunakan produk audio visual dengan *Graphic Organizer*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah *Research and Development*. Metode *Research and Development* metode penelitian yang menciptakan suatu produk (bisa berupa model, modul, atau metode lainnya), dan mempengaruhi produk tersebut. Sukmadinata mengatakan *Research and Development* studi menciptakan produk yang telah dimodifikasi menjadi produk baru.⁴³

Dengan demikian kesimpulannya ialah metode jenis *Research and Development* ialah sebuah penelitian produk telah ada selanjutnya kembali dimodifikasi menjadi sebuah produk baru dengan memiliki keefektifitas dan teruji lebih baik dari produk yang sebelumnya. Penelitian ini bersifat media audio visual yang berbasis *Graphic Organizer*. Siswa di kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan menjadi uji coba target, di pembelajaran Bahasa Indonesia untuk dikembangkan.

Landong menuliskan dibukunya metode penelitian ini ilmu yang mempelajari bagaimana pengamatan dengan pola pikir yang benar dalam tahapan-tahapan yang teroganisir untuk menemukan, menyusun, menganalisis dan menyimpulkan data sehingga dapat digunakan untuk mencari, mengembangkan dan menguji kebenaran pengetahuan.⁴⁴

Rukin menuliskan bahwa metode penelitian ialah suatu pencarian atas segala sesuatu yang dilakukan secara sistematis dengan penekanan bahwa pencariannya dilakukan pada masalah-masalah yang dapat dipecahkan dengan penelitian.⁴⁵

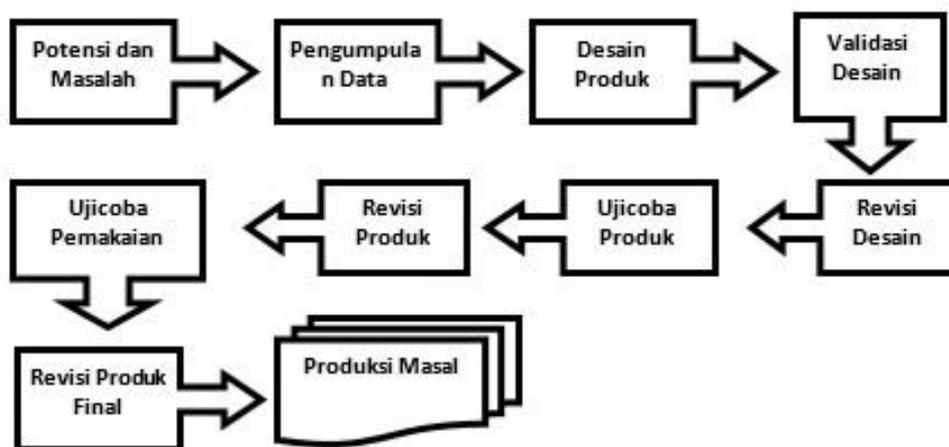
⁴³ Saputro, Budiyo, 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, Yogyakarta: Aswaja Perssindo, hal. 7

⁴⁴ Landong, Ahmad, 2020. *Modul Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Medan, hal.1

⁴⁵ Rukin, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, hal. 5

Maka metode penelitian kesimpulannya ialah sebetulnya ilmu pengetahuan dikembangkan dalam inovasi baru dengan menganalisis sebuah ilmu yang dilakukan dengan penelitian.

Peneliti memakai acuan model Sugiyono yang dituliskan dalam buku Hidayat menjelaskan model penelitian pada Gambar 3.1⁴⁶



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode R&D

Maka melihat tahap-tahap diatas akan menghasilkan sebuah produk menarik dan berkualitas yang dapat masyarakat luas menerimanya sebab telah melakukan beberapa pengujian dalam sebuah produk seperti di validasi, revisi, lalu uji coba untuk kelayakannya.

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi didefinisikan sebagai tempat yang paling penting dalam melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan di lokasi MIN 2 Labuhanbatu Selatan, Kecamatan Kampung Rakyat, Desa Tanjung Medan, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena memiliki akreditasi yang Baik dan juga hanya satu-satunya sekolah Madrasah Intidaiyah Negeri yang

⁴⁶ Hidayat dkk, 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, hal. 12

ada di Kecamatan Kampung Rakyat. Dan untuk menjangkau sekolah sangat mudah karena berada di tepi jalan sehingga mudah mencari informasi yang akan diperlukan di penelitian ini. Selain itu sekolah tersebut juga belum pernah dilakukan penelitian pengembangan media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan ide pokok paragraf.

Pada penelitian ini yang akan menjadi objek penelitian siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 65 siswa. terdiri dari 29 siswa laki-laki dan 36 siswa perempuan. Peneliti mengambil objek kelas V B dengan jumlah 32 siswa yang terdiri 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan dengan wali kelas Jamilah Harahap, S.Pd karena melihat perbandingan nilai dari kelas A dan B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menemukan ide pokok paragraf kelas B lebih banyak siswa terlihat tidak tuntas pada pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menemukan ide pokok paragraf. Berikut data yang didapat peneliti siswa kelas V A dan B MIN 2 Labuhanbatu Selatan terlihat di tabel 3.1 bawah ini:

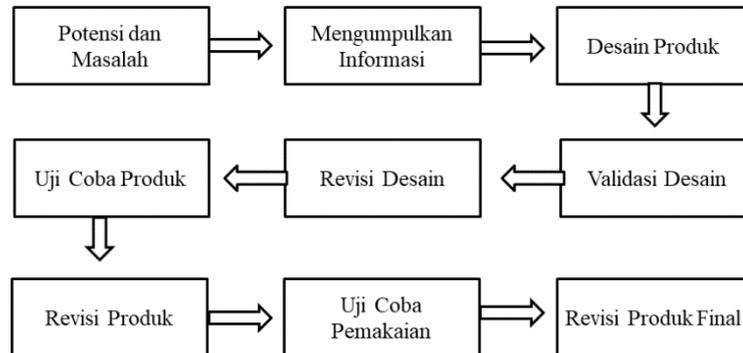
Tabel 3.1
Siswa kelas V A dan B MIN 2 Labuhanbatu Selatan T.A 2020/2021

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V A	17	16	33
V B	12	20	32

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan hanya terbatas pada tahap jadinya sebuah produk, ialah media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer*. Mengikuti Borg and Gall yang divariasikan oleh Sugiyono, langkah prosedur pebelitian yaitu diantaranya: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, produksi masal.

Menurut langkah-langkah yang telah disebutkan, penulis mengadopsi menjadi sembilan langkah dari Sugiyono dalam buku Hidayat, diantaranya : potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk final. Seperti gambar 3.2



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Metode *Research and Development (R&D)*

Deskripsi langkah-langkah Metode *Research and Development (R&D)* sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian mungkin terkait dengan adanya peluang dan masalah potensial. Potensi segala sesuatu yang memiliki nilai tambah bila digunakan. Masalahnya ialah ketidaksesuaian ketika apa yang diharapkan dan apa yang bisa terjadi.⁴⁷

Untuk melihat kondisi awal masalah yang terdapat di sekolah MIN 2 Labuhanbatu Selatan selanjutnya melakukan kebutuhan berupa analisis melalui observasi ke sekolah dengan mewawancarai guru kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan yang memiliki tujuan dalam masalah yang akan ditemui atau kendala yang dihadapi di lapangan yang terkait dengan meningkatkan kemampuan siswa menemukan ide pokok paragraf.

⁴⁷ Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, hal. 299

2. Mengumpulkan Informasi

Sugiyono mengatakan bahwa potensi dan masalah telah diperlihatkan dengan objektif, data yang berberbeda harus dikumpulkan yang bisa digunakan untuk bahan dalam merancang serangkaian produk diinginkan agar masalah produk bisa diteratasi.⁴⁸

Maka pada penelitian ini ketika sudah mendapatkan potensi dan masalah akhirnya, dilanjtkan tahapnya terkumpulkannya informasi untuk bisa membantu permasalahan yang akan di tuangkan didalam produk penelitian.

3. Desain Produk

Penelitian *Research and Development* menghasilkan beberapa macam produk. Seperti pada ilmu teknologi, teknis pada teknologi, produk yang bisa diterapkan dikehidupan masyarakat ialah produk yang memiliki nilai, hemat energi, menarik dan ekonomis. Untuk membuat produk kita hanya perlu memiliki ide untuk merancang hal baru.⁴⁹

Maka untuk penelitian ini, tahap pertama mencari referensi dan merancang isi audio visual, kemudian menentukan konsep audio visual dan mengumpulkan bahan audio visual dan media gambar yang akan dibuat. Setelah itu mengedit video yang akan di ajarkan kepada siswa.

4. Validasi Desain

Validasi desain didefinisikan sebagai proses kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional. Dikatakan rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.⁵⁰

Validasi dilakukan untuk memberikan hasil rancangan memberikan hasil rancangan sebelum diujicobakan, untuk diberikan arahan dan evaluasi terkait rancangan yang telah dibuat. Tahapan validasi antara lain:

a. Uji Ahli Materi

⁴⁸ *Ibid*, hal. 300

⁴⁹ *Ibid*, hal. 300-301

⁵⁰ *Ibid*, hal. 302

Melakukan percobaan kepada ahli materi agar dapat mengetahui seberapa layak materi yang terkandung pada produk dan apakah berbanding sudah dengan kurikulum (standar isi). Dalam tes ini berasal dari satu orang dosen UINSU Medan yaitu ibu Tri Indah Kusumawati, M.Pd.

b. Uji Ahli Media

Melakukan percobaan kepada ahli media agar bisa diketahui apakah media yang dibuat sudah layak dan memenuhi standar ketertarikan untuk siswa dalam sebuah produk media audio visual yang berbasis *Graphic Organizer* ketika saat belajar mengajar. Dalam pengujian media ini dilakukan oleh satu orang dosen UINSU Medan yaitu ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

5. Revisi Produk

Revisi produk terjadi ketika sudah melakukan validasi dengan para ahli sehingga akan mengetahui kelemahan dari produk. Kelemahan inilah yang harus segera diperbaiki ulang. Untuk tugas memperbaiki desain terletak pada peneliti yang akan menghasilkan produk.⁵¹

Maka dalam penelitian ini ketika sudah melakukan validasi desain dengan menguji materi dan menguji media dan akhirnya mengetahui letak kelemahan dari rancangan sebuah produk yang akan di hasilkan, maka tahap selanjutnya segera melakukan atau memperbaiki ulang kelemahan dengan menyesuaikan solusi yang telah diberikan oleh para ahli.

6. Uji Coba

Mengenai uji coba yang sudah diutarakan, bahwa seperti desain untuk bidang teknik harus dilakukan terlebih dahulu untuk menghasilkan barang dan properti di uji cobakan.⁵²

Dalam penelitain ini ketika produk sudah jadi direvisi maka dilakukan procobaan selanjutnya, yaitu uji coba produk yang dilakukan pada tahap dua skala, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba dalam skala besar. Agar dapat mengetahui seberapa praktis pengembangan media ajar audio visual berbasis

⁵¹ *Ibid*, hal. 302

⁵² *Ibid*, hal. 302

Graphic Organizer dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok paragraf arn Bahasa Indonesia yang berbentuk video.

7. Revisi Produk Final

Melakukan revisi final pada produk, ketika saat suda dipakai di dunia nyata masih memiliki kekurangan pada saat pemakaiannya.⁵³

Dalam penelian ini tahapan ini merupakan tahapan dimana hasil yang diberikan siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap produk yang dihasilkan, maka ketika masih kurang sempurna akan diperbaiki sekali lagi, jika produk sudah diperbaiki maka akan mendapat respon yang baik dan bisa digunakan di sekolah.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode *Research and Developmen*. Instrumen ini digunakan dalam setiap tahapan penelitian ini baik pada saat studi eksplotari, pengembangan model sampai pada uji coba model serta uji keefektifannya⁵⁴. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berikut ini:

1. Instrumen Pendahuluan

Penelitian dilakukan instrumen pendahuluan dengan mewawancarai guru kelas V agar bisa diketahui bagaimana keadaan belajar mengajar saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, Hal ini dilakukakan agar peneliti mengetahui bagaimana seharusnya pengembangan media audio visual berbasis *Graphic Organizer*. Bisa dilihat pada lampiran 1.

2. Instrumen Pengembangan Produk

Mengembangkan produk, peneliti harus melalui beberapa tahap validasi. Peneliti memerlukan instrument penelitian ketika fase validasi produk. Instrumen validasi mencakup pada instrumen validasi ahli materi dan instrumen validasi ahli media. Bisa dilihat dalam lampiran 2, 3 dan 4.

⁵³ *Ibid*, hal. 310

⁵⁴ Prasetyo, I, 2012 . *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*. UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan , hal .3

3. Instrumen Uji Coba Produk

Melakukan pengujian pada produk supaya bisa mengetahui bahwa penelitian ini menarik siswa terhadap media audio visual berbasis *Graphic Organizer*. Penelitian melaksanakan percobaan pada skala kecil yaitu 8 siswa, sementara percobaan pada skala besar 24 siswa. Pada saat uji coba inilah berupa angket respon siswa dan angket respon guru untuk uji kepraktisan produk, kemudian untuk uji keefektifan produk dengan melihat kemampuan dan peningkatan siswa dan observasi terhadap guru ketika penggunaan produk. Terlihat dalam terlampiran 5, 6, 7, 8 dan 9.

E. Teknik Pengumpulan Data

Mengenai teknik pengumpulan data yang pakai ialah:⁵⁵

1. Interview atau Wawancara

Interview atau wawancara digunakan untuk mengambil data yang cocok atau melakukan wawancara diawal agar mengetahui data atau informasi yang agar paham tindakan apa yang perlu dilakukan untuk pembuatan produk media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer*. Subjek yang akan di wawancarai ialah seorang guru kelas V MIN 2 LabuhanbatuSelatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi untuk mengumpulkan data pada situasi siswa disaat uji coba media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer*.

3. Angket (Kuesioner)

Teknik pengumpulan data kuesioner melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada para ahli uji yaitu angket uji ahli materi, angket uji ahli media dan juga angket dari respon siswa dan angket dari respon guru, hal ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban mengenai media audio visual berbasis *Graphic Organizer*.

a. Angket Validasi Ahli

⁵⁵ *Ibid*, hal. 29

Tujuan diberikannya angket kepada validator agar kevalidan media ajar audio visual berbasis *Graphic Organizer* pada materi ide pokok paragraf kepada ahli media, dan ahli materi, bisa melalui bentuk komentar dan saran pada produk yang dikembangkan. Dibawah ini rubrik kisi-kisi angket untuk validasi ahli:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi	- Kesesuaian Materi dengan KI dan KD
2	Kualitas materi	- Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan - Organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar - Cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar - Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut - kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk siswa kelas V SD/MI
3	Bahasa	- Lugas - Komunikatif

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Fungsi dan manfaat	- Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa - Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa - Meningkatkan kreativitas siswa
2	Visual media	- Pemilihan warna, latar belakang, teks, gambar dan animasi menarik - Gambar materiterlihat dengan jelas - Kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa - Jenis teks mudah dibaca - Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)
3	Aspek audio	- Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat) - Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif - Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar - Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan angket respon siswa memiliki tujuan yaitu untuk diketahui hasil respon saat produk media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* dikembangkan. Angket ini diberikan kepada guru dan siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan. Angket respon guru dan siswa berupa butir soal pilihan ganda yang bisa dilihat pada lampiran 7 dan 8.

F. Teknik Analisis Data

Ketika semua data dikumpulkan langkah selanjutnya analisis data. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.⁵⁶

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data analisis kebutuhan pelatihan berupa skor skala dianalisis menggunakan teknik persentase. Menurut Miles & Huberman dalam buku Budiyono “analisis data kualitatif dengan menggunakan model Interaktif”.⁵⁷ Model interaktif diklasifikasikan menjadi tiga tahap yaitu: (1) reduksi data; suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi, (2) penyajian data; sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, (3) menarik kesimpulan/verifikasi.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis data yang digunakan untuk menganalisis survei data pada skala likert seperti bagaimana peneliti memberi angket kepada para ahli untuk kevalidan produk yang dibuat. Selanjutnya melakukan revisi seperti sarang yang diberi oleh para ahli, ketika telah direvisi berikutnya di lihat bagaimana

⁵⁶ Saputro, Budiyono, 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, Yogyakarta: Aswaja Persindo, hal. 7

⁵⁷ *Ibid*, hal. 7

kepraktisan pada produk yang telah dibuat dengan skala Guttman yang disebutkan dengan bentuk pernyataan . Berikut tahap-tahapnya:⁵⁸

- a. Memberikan kriteria disertai skor yaitu:⁵⁹

Tabel 3.4
Pedoman Kriteria dan Skor Kevalidan

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Pedoman Kriteria dan Skor Kepraktisan⁶⁰

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Dari tabel 3.4 dan 3.5 di atas, bisa dilihat pada saat skor validator memberi skor 5 masuk kedalam kriterianya sangat baik, saat validator memberi skor 4 masuk kedalam kriterianya baik, selanjutnya seperti itu seterusnya. Saat respon siswa dan guru memberi respon pada penggunaan produk merasa praktis maka skor diberikan 1 dan jika tidak maka skor 0.

Setelah itu, persentase setiap item pada kevalidan akan diperhitungkan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = total jawaban responden

⁵⁸ Koriaty, ddk, *Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 7 Pontianak*. Jurnal Edukasi Vol. 14 No 2, 2016, hal. 282

⁵⁹ Sugiono, *Op., Cit*, hal. 94

⁶⁰ Naziyah Nashirotn and Sri Rohayati, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Perbankan Smk Assa " Adah Bungah Gresik"*, Jurnal Pendidikan Akuntansi UNS , 2015, hal. 6.

⁶¹ *Ibid*, hal. 96

$\sum X1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konsta

Dan untuk dilakukan persentase perhitungan dari pernyataan untuk kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai respon siswa} = \frac{\text{Jawaban "ya"}}{\text{Skor Maksimum per Aspek}} \times 100\%$$

- b. Hasil dari hitungan berdasarkan pada aspek yang terlihat di Tabel 3.6 dibawah ini: ⁶²

Tabel 3.6
Kevalidan dan Kepraktisan berdasarkan persentase

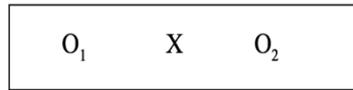
Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Dari tabel 3.6 diatas, dapat dilihat bahwa:

1. Saat skor memperoleh pada rentang 0 – 20 hasilnya “sangat kurang” maka keterangan revisi.
2. Saat skor memperoleh pada rentang 21 – 40 hasilnya “kurang” maka keterangan revisi.
3. Saat skor memperoleh pada rentang 41 – 60 hasilnya “cukup” maka keterangan sebagian revisi.
4. Saat skor memperoleh pada rentang 61 – 80 hasilnya “baik” maka keterangan tanpa revisi.
5. Saat skor memperoleh pada rentang 81 – 100 hasilnya “baik” maka keterangan tanpa revisi.

kefektifan produk mengujinya dengan memakai desain penelitian “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Desain “*One-Group Pretest-Posttest Design*” seperti gambar dibawah 3.3

⁶² *Ibid*, hal. 96



Gambar 3.3 Disain “One-Group Pretest-Posttest Design”⁶³

Sugiyono dalam buku Budiyono mengatakan dimana O₁ nilai pre-tes (sebelum mengikuti pelajaran) sedangkan O₂ nilai pos-tes (setelah mengikuti pelajaran). Dalam penelitian ini siswa diberikan tes soal terlebih dahulu sebelum melakukan uji produk kemudian setelah itu melakukan uji coba dengan produk kemudian diberikan tes soal lagi.

Pembelajaran yang memakai media katakana efektif ketika hasilnya dilihat dari hasil *Pretest-Posttest* siswa. Nilai maksimalnya yaitu 100. Dengan KKM yang menyesuaikan pada lokasi penelitian yaitu 75. Berikut tahap-tahap analisis yaitu:⁶⁴

- a. Tabulasi hasil test belajar.
- b. Mengubah data hasil tes belajar pada tabel keefektifan belajar.

Keterangan:

$$P = \text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{Pa}{Pb}$$

Pa = Jumlah siswa tuntas

Pb = Jumlah keseluruhan siswa

⁶³ Saputro, Budiyono, 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, Yogyakarta: Aswaja Perssindo, hal. 97

⁶⁴ Soewandi dan Selamat, 2015. *Perspektif Pembelajaran di Berbagai Bidang*. Yogyakarta: USD, hal. 51

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan penelitian ini menciptakan Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer*. Langkah yang digunakan ialah:

a. Potensi dan Masalah

Wawancara dilakukan peneliti untuk menemukan potensi dan masalah dengan guru kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan dan di peroleh bahwa penggunaan media yang digunakan guru hanya dengan media konvensional seperti metode ceramah dan pencapaian nilai yang diperoleh siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, sebahagian siswa masih belum tuntas mencapai nilai KKM, hal ini belum ada media sebagai pendukung proses belajar, maka masalah yang didapatkan ketidak tepatan guru dalam menerapkan suatu metode yang tepat dan juga media yang diberikan untuk mendukung dalam pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya terkandung materi ide pokok paragraf. Karena ketidak tepatan metode dan ketidak adanya dukungan media yang diberikan maka setelah diteliti masalah siswa kesulitan saat menemukan kalimat yang terlalu panjang, menemukan kosakata yang belum tahu maknanya dan belum memahamai gagasan utama serta gagasan penjelas/gagasan pendukung.

b. Mengumpulkan Informasi

Setelah mengenal untuk diteliti dalam potensi masalah maka informasi yang harus dikumpulkan ialah mengamati buku pegangan guru dengan berdasarkan materi dan dirancang menjadi sebuah RPP agar produk pembuatan audio visual tersusun dengan baik.

c. Desain Produk

Pada awal mula peneliti merancang produk dengan berdasarkan RPP yang sesuai dengan KI dan KD pada buku pegangan guru yang terkait pada materi pembelajaran yaitu Organ Gerak dan Manusia yang akan diajarkan, tampilan



Gambar 4.3 Tampilan Awal Aplikasi

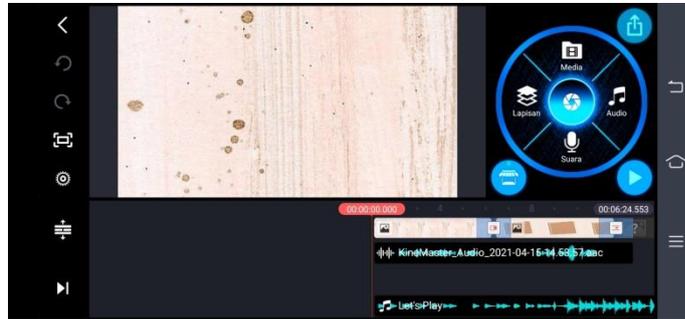
- 2) Setelah klik lambang kotak tambah kemudian masukkan *background* yang telah di siapkan untuk menjadi penampakan video di awal dengan klik tulisan media kemudian pilih *background* yang diinginkan, lalu untuk memasukkan ikon gambar dengan cara klik lapisan lalu pilih media, dan untuk membuat tulisan caranya juga klik lapisan lalu pilih teks



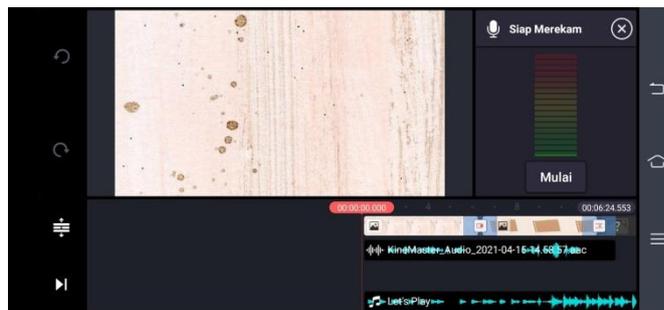
g

Gambar 4.4 Tampilan proses edit

- 3) Setelah proses pengeditan selesai maka setelah itu proses memasukkan sound yaitu musik pengisi suara dalam menjelaskan pemebelajaran dengan klik suara lalu klik mulai untuk merekam suara dan unuk musik pendukung video agar terlihat lebih menarik dengan cara klik audio kemudian pilih musik audio yang diinginkan



Gambar 4.5 Tampilan untuk memasukkan rekamana suara dan audio pada produk



Gambar 4.6 Tampilan untuk merakam suara Dengan klik mulai



Gambar 4.7 Tampilan untuk memasukkan audio

2. Langkah-langkah Penggunaan Produk

Setelah produk selesai dibuat maka gambaran dalam penggunaan produk sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembuka produk narator memberikan narasi yang mengajak siswa untuk memperhatikan video pemebelajaran yang akan disajikan.



Gambar 4.8 Tampilan Pembukan

- 2) Kemudian narator memberitahu judul dari video pembelajaran yaitu Organ Gerak Manusia dan Hewan.



Gambar 4.9 Tampilan Judul

- 3) Setelah itu diberikan tampilan visual yang berbentuk animasi manusia dan hewan.



Gambar 4.10 Tampilan Visual

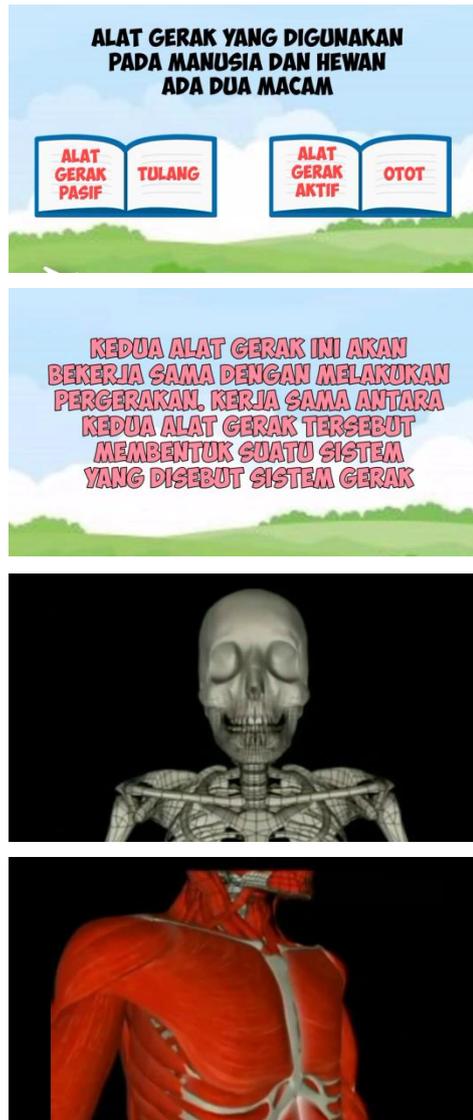
- 4) Berikutnya muncul narasi teks dari narator yang mempertanyakan kira-kira apa yang sedang dilakukan manusia dan hewan tadi? Pertanyaan ini sekaligus untuk menimbulkan siswa aktif dalam menjawab.



Gambar 4.11 Tampilan Visual

- 5) Untuk berikutnya beberapa tampilan narasi teks dan juga animasi visual penjelasan mengenai materi organ gerak yang dijelaskan dengan audio dari narotor.





Gambar 4.12 Tampilan Visual Penjelasan Materi

- 6) Selanjutnya tampilan visual narasi teks dengan judul ide pokok paragraf yang disajikan dengan audio dari narator.



Gambar 4.13 Tampilan Visual Judul Ide Pokok

- 7) Berikutnya muncul narasi teks dari narotor yang mempertanyakan apa itu ide pokok paragraf? Pertanyaan ini sekaligus untuk menimbulkan siswa aktif dalam menjawab.



Gambar 4.14 Tampilan Visual

- 8) Untuk berikutnya tampilan narasi teks visual penjelasan mengenai ide pokok paragraf yang dijelaskan dengan audio dari narotor.



Gambar 4.15 Tampilan Penjelasan Ide Pokok Pragraf

- 9) Selanjutnya muncul narasi teks dari narotor yang mempertanyakan bagaimana menemukan ide pokok paragraf? Pertanyaan ini sekaligus untuk menimbulkan siswa aktif dalam menjawab.



Gambar 4.16 Tampilan Pertanyaan Narasi Teks

- 10) Untuk berikutnya beberapa tampilan narasi teks visual mengenai cara menemukan ide pokok paragraf yang dijelaskan dengan audio dari narator.

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak.

Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.

Gambar 4.17 Tampilan Pertanyaan Jawaban

- 11) Selanjutnya setelah menemukan ide pokok maka ditampilkan beberapa visual animasi dan narasi teks yang menjelaskan cara dalam menuliskan ide pokok di beberapa tempat dari jenis *graphic organizer* yang mengajak siswa bisa memilih salah satu yang dijelaskan dari audio narator.



Gambar 4.18 Tampilan Narasi Jenis Graphic Organizer

- 12) Berikutnya menampilkan visual gambar dari beberapa jenis *graphic organizer* yang sekaligus dijelaskan oleh audio narator bagaimana menuliskan ide pokok pada *graphic organizer*.



Bagan Ide Utama



Diagram Jaring Laba-laba



Diagram Pohon



Tabel Piramida

Gambar 4.19 Tampilan Jenis Graphic Organizer

- 13) Selanjutnya tampilan visual narasi teks yang mengajak siswa untuk mengerjakan tugas menemukan ide pokok paragraf yang dijelaskan dengan audio narator.



Gambar 4.20 Tampilan Visual Teks

- 14) Dan untuk bagian yang terakhir penutup dengan tampilan visual animasi hewan dan manusia dan narasi teks terimakasih dan selamat mengerjakan tugas yang sekaligus dengan audio narator.



Gambar 4.21 Tampilan Penutup

d. Validasi Produk

Untuk mendapatkan produk yang bagus dan berkualitas maka diperlukan validasi oleh para ahli. Penilaian yang dilaksanakan dengan 2 orang ahli ialah ahli materi serta ahli media. Peneliti menohon untuk penilaian kepada Dr. Nirwana Anas, M.Pd untuk ahli media. Sementara pada ahli materi peneliti memohon penilaian kepada ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum. Tahapan validasi antara lain:

1. Uji Ahli Materi

Untuk ahli materi yang akan divalidasi yaitu (1) kualitas isi yaitu kesesuaian materi dengan KI dan KD, (2) Kualitas materi yaitu, gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan, organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar, cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar, materi disajikan penataanya dengan teratur, secara garis besar video ini memiliki kualitas yang cocok pada siswa kelas V SD/MI dan (3) Bahasa yaitu Lugas, Komunikatif di media pembelajaran. Validator yang menjadi ahli materi yaitu

Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum. Hasil data dari validasi ahli materi terlihat di tabel bawah ini:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD				√	
2	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan	-			√	
3	organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar	-			√	
4	Cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar	-			√	
5	sistematika penyajian materi disajikan secara runtut	-			√	
6	kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk siswa kelas V SD/MI	-			√	
7	Lugas	-			√	
8	Komunikatif	-			√	

Penilaian dari validator pada tiap semua kriteria diperoleh hasil dengan skor 4. Maka untuk keseluruhan skor dari setia kriteria berjumlah 32. Hasil dari validasi ahli materi terlihat data di tabel lampiran 2 (*terlampir*).

2. Uji Ahli Media

Validasi pada ahli media dilaksanakan dalam menguji (1) Manfaat dan fungsi yang ada ialah memudahkan saat materi disampaikan, motivasi yang diberikan, menumbuhkan minat siswa, meningkatkan kreativitas siswa, (2) Visual Media yaitu dalam memilih warna, latar belakang, teks, animasi gambar yang menarik, materi gambar terlihat jelas, kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa, jenis teks dapat dengan mudah dibaca, ukuran teks sesuai, dan (3) aspek audio yaitu ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa artinya tidak terlalu lambat dan terlalu cepat, suara narator terdengar dengan jelas dan informatif, suara musik sesuai dengan suasana dan

tampilan gambar, pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekatan) dalam media pembelajaran. Validator untuk ahli media di penelitian ialah ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd. Hasil dari validasi untuk ahli media datanya bisa terlihat di tabel dibawah:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Meeperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa			√		
2	Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa				√	
3	Meningkatkan kretifitas siswa			√		
4	Pemilihan warna, baground, teks, gambar dan anaimasi menarik	-	√			
5	Gambar materi dan terlihat dengan jelas	-			√	
6	Kecepatan pergantian silde telah susuai untuk siswa	-	√			
7	Jenis teks mudah dibaca	-		√		
8	Ukuran teks susdah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	-		√		
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	-	√			
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan imformatif	-		√		
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	-		√		
12	Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)	-			√	

Penilaian dari validator pada kriteria nomor 1,3,7,8,10,11 diperoleh hasil dengan skor 3, untuk kriteria nomor 2,5,12 diperoleh hasil dengan skor 4 sementara untuk nomor 4,6,9 diperoleh hasil dengan skor 2. Maka dengan begini jumlah dari setia keriteri yaitu nomor 1,3,7,8,10,11 18, nomor 2,5,12 12, dan nomor 4,6,9 6. Hasil validasi ahli media terlihat di tabel lampiran 3 (*terlampir*)

e. Revisi Desain

Dari ahli materi dan media data diproduksi video dihasilkan peneliti. Jika dipaparkan seperti:

a. Ahli Materi

Menurut lembar instrumen validasi oleh ahli, penelitiya diberikan akhir skornya 80% berada di skor pada rentang 61 sampai 80, maka dari itu memperoleh tingkat “sangat baik” dalam keterangan tanpa revisi.

b. Ahli Media

Menurut lembar instrumen validasi oleh ahli yang diberi peniliti memperoleh hasil agar melakukan revisi untuk bagian tampilan penjelasan mengenai penggunaan jenis *graphic organizer*.

1) Tampilan penjelasan mengenai penggunaan jenis *graphic organizer* sebelum revisi

Gambar 4.21 dibawah merupakan gambaran penjelasan mengenai penggunaan *graphic oraganizer* sebelum dilakukan revisi hanya ada satu jenis *graphic organizer* yang digunakan untuk meletakkan ide pokok paragraf maka seharusnya diberikan pilihan beberapa jenis *graphic organizer* untuk dipilih siswa agar menimbulkan rasa lebih menarik dengan menggunakan *graphic organizer*.



Gambar 4.22 Tampilan Sebelum Revisi

2) Tampilan penjelasan mengenai penggunaan jenis *graphic organizer* sesudah revisi

Pada gambar 4.22 dibawah ini merupakan tampilan penjelasan mengenai penggunaan *graphic oraganizer* sesudah dilakukan revisi yaitu tampilan penggunaan *graphic organizer* menjadi beberapa jenis yang untuk dipilih oleh siswa dalam meletakkan ide pokok paragraf yaitu ada 4 jenis pilihan

seperti bagan ide utama, Diagram jarring laba-laba, diagram pohon, dan tabel piramida.

1. Bagan Ide Utama



2. Diagram Jaring Laba-laba



3. Diagram Pohon



4. Tabel Piramida



Gambar 4.23 Tampilan Sesudah Revisi

Sesudah revisi produk dilakukan, selanjutnya melakukan kembali validasi terhadap produk setelah direvisi, Penilaian dari validator pada kriteria nomor 1,2,3,4 diperoleh hasil dengan persentase 100%, untuk kriteria nomor 5,6,7,8,9,10,11,12 memperoleh hasil persentase 80%. Maka total persentase dari setiap kriteria yang di jumlahkan lalu dibagi dengan jumlah skor keseluruhan kriteria kemudian di kali 100% maka hasilnya 86,6%. Hasil validasi ahli media datanya terlihat di lampiran 4 (*terlampir*).

f. Uji Coba

Melakukan percobaan produk cara ada dua, dengan menguji skala kecil dan menguji skala besar. Melakukan percobaan pada siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan.

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan oleh 8 siswa. Langkah yang harus dilakukan siswa ialah dengan mengisi angket yang sudah dibagikan. Saat melakukan percobaan lapangan skala kecil memperoleh data oleh respon siswa yang bisa dilihat tabel bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Angker Respon Siswa Skala Kecil

NO	Aspek	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
2	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran materi ide pokok paragraf tentang organ gerak manusia dan hewan dengan menggunakan media video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
3	Apakah adik ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi menemukan ide pokok paragraf?	100%	Sangat Baik
4	Apakah belajar menemukan ide pokok paragraf pada video pembelajaran menarik?	100%	Sangat Baik
5	Apakah jelas penyajian organ gerak manusia dan hewan dalam video pembelajaran?	88%	Sangat Baik
6	Apakah bagus kualitas gambar yang ditampilkan pada video?	100%	Sangat Baik
7	Apakah kualitas tulisan yang digunakan pada video baik?	100%	Sangat Baik
8	Apakah adik paham menemukan ide pokok paragraf dengan menggunakan video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
9	Apakah rasa ingin tahu adik dalam belajar dengan video pembelajaran sangat besar?	88%	Sangat Baik
10	Apakah kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi tepat?	100%	Sangat Baik
Jumlah		97,6%	Sangat Baik

Menurut tabel 4.3, respon siswa kepraktisan pada produk ialah 97,6% maka kriterianya sangat baik. Kesimpulannya media ini sangat baik digunakan.

2. Uji Coba Skala Besar

Saat pengujian skala besar pekerjaan siswa ialah mengisi angket siswa yang jumlahnya ada 24 siswa dan angket guru. Percobaan lapangan skala

besar data yang didapatkan pada respon guru dan siswa yang bisa dilihat tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar

NO	Aspek	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
2	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran materi ide pokok paragraf tentang organ gerak manusia dan hewan dengan menggunakan media video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
3	Apakah adik ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi menemukan ide pokok paragraf?	100%	Sangat Baik
4	Apakah belajar menemukan ide pokok paragraf pada video pembelajaran menarik?	100%	Sangat Baik
5	Apakah jelas penyajian organ gerak manusia dan hewan dalam video pembelajaran?	92%	Sangat Baik
6	Apakah bagus kualitas gambar yang ditampilkan pada video?	96%	Sangat Baik
7	Apakah kualitas tulisan yang digunakan pada video baik?	100%	Sangat Baik
8	Apakah adik paham menemukan ide pokok paragraf dengan menggunakan video pembelajaran?	100%	Sangat Baik
9	Apakah rasa ingin tahu adik dalam belajar dengan video pembelajaran sangat besar?	96%	Sangat Baik
10	Apakah kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi tepat?	100%	Sangat Baik
Jumlah		98,4%	Sangat Baik

Menurut tabel 4.4, respon siswa dalam kepraktisan produk 98,4% maka kriterianya sangat baik. Kesimpulannya media ini sangat baik digunakan.

Tabel 4.5
Hasil Angker Respon Guru

NO	Aspek	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
2	Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi organ gerak manusia dan hewan dalam menemukan ide pokok paragraf dengan media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
3	Apakah menurut Ibu materi pembelajaran organ gerak manusia dan hewan dalam menemukan ide okok paragraf menarik dengan media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
4	Apakah media ajar audio visual berbasis graphic organizer ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?	100%	Sangat Baik
5	Apakah jelas penyajian materi pelajaran organ gerak manusia dan hewan dengan media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
6	Apakah baik kualitas gambar yang ditampilkan pada media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
7	Apakah baik kualitas tulisan yang digunakan pada media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
8	Apakah sangat jelas gambar dan tulisan berdasarkan materi pada media ajar audio visual berbasis graphic organizer?	100%	Sangat Baik
Jumlah		100%	Sangat Baik

Menurut tabel 4.5, respon siswa pada kepraktisan produk 100% maka kriteria sangat baik. Kesimpulannya media ini sangat baik digunakan.

g. Revisi Produk Final

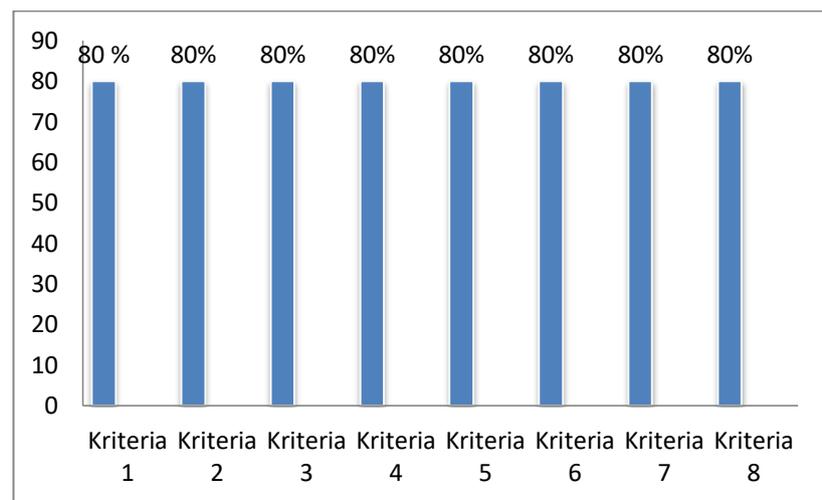
Ketika produk direvisi dan diujicobakan kepada siswa, banyak dari mereka yang menganggap produk tersebut bagus dan cocok untuk pembelajaran, dan lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi dengan menggunakan produk tersebut.

2. Deskripsi Data Kevalidan Produk

Untuk melihat skor validasi didapatkan dari validator (ahli media dan ahli materi dalam produk). Berikut dibawah ini perolehan data skor didapatkan dari ahli yaitu:

1. Data Kuantitatif

- 1) Data kuantitatif untuk validasi ahli materi oleh Dosen Ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum, sepenuhnya terlihat jelas grafik dibawah ini:



Gambar 4.24

Hasil Persentase Validasi Ahli Materi

Pada grafik di atas, memperlihatkan prolehan untuk pada tiap kriteri skor pada persentasenya. Sumbu horizontal yang terlihat sama semua, validasi kriteri produk diantaranya :

1. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD
2. Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan
3. Organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar
4. Cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar
5. sistematika penyajian materi disajikan secara runtut
6. kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk siswa kelas V SD/MI
7. Lugas

8. Komunikatif

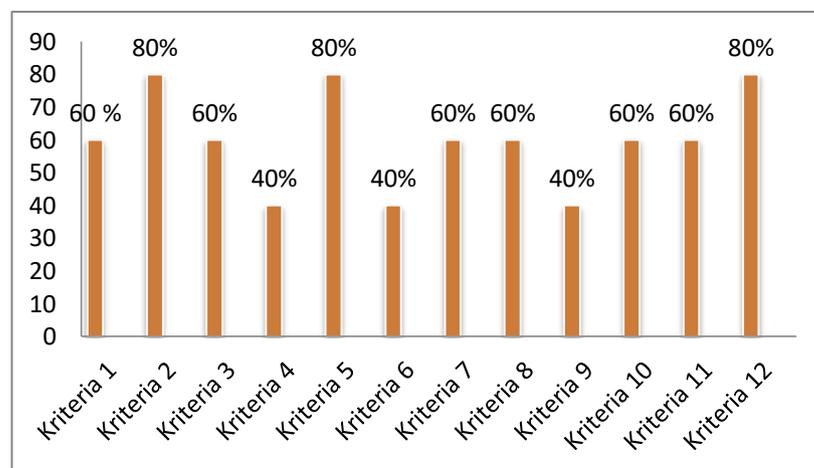
Ulasan sumbu horozintal ialah memperoleh skor dari setiap kriterianya, yang mana kriteria nomor 1 sampai 8 mendapatkan skor 80%. Kemudian hitunganperolehan skor akan dibagiakan kepada skor maksimal selanjutnya dikali pada 100%, maka skor akhir mendapatkan 80%. Akhir dari validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 80%, setelah itu tabel kriteria kevalidan bisa di sesuaikan dibawah ini:

Tabel 4.6
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Melihat tabel 4.6, akhir dari skor yaitu 80% menunjukkan rentang skor 61 sampai pada 80, berarti bahwa tingkat kevalidan mendapatkan “baik” maka keterangan tanpa revisi. Hasil validasi ahli materi lebih tepat dilihat di lampiran 10 (*terlampir*).

2) Data kuantitatif dari validasi ahli media oleh Dosen Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.25
Hasil Persentase Validasi Ahli Media

Pada grafik, menunjukkan skor persentase yang didapatkan di tiap kriteria. sumbu horizontal yang memperlihatkan kriteria berbeda-beda dan validasi kriteria produk sebagai berikut:

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa.
2. Menimnulkan minat dan motivasi belajar siswa
3. Meningkatkan kreativitas siswa
4. Dalam pemilihan warna, latar belakang, gambar, teks dan animasi menarik
5. Gambar materi terlihat dengan jelas
6. Kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa
7. Jenis teks mudah dibaca
8. Ukuran teks sesuai artinya tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar
9. Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa artinya tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat
10. Suara narator dapat didengar dengan jelas dan informative
11. Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar
12. Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan kependekan)

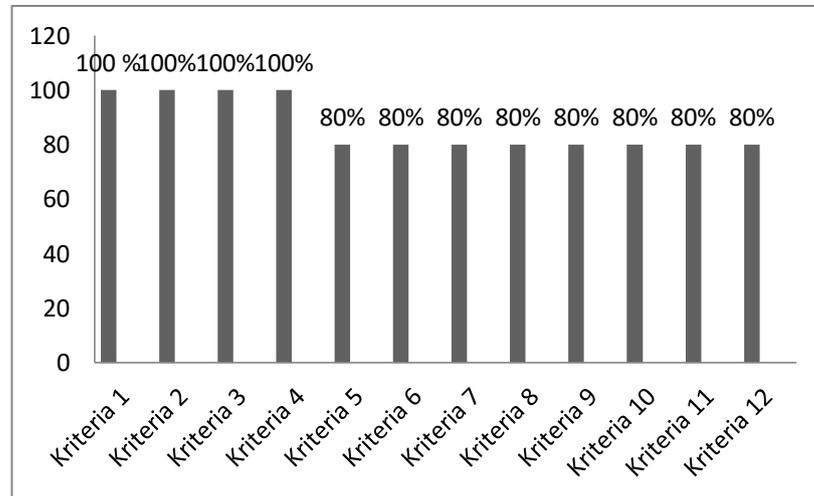
Keterangan skor sumbu horozintal ialah skor perolehan dari tiap-tiap kriteria, yang mana kriteria nomor 1,3,7,8,10,11 mendapat skor 60% untuk nomor 2,5,12, skor diperoleh 80% dan pada angka 4,6,9 skor diperoleh 40%. Ketika skor telah didapat skor perolehan dibagi pada skor keseluruhan semua kriteria setelah itu dikali pada 100%, maka menghasilkan skor akhir 60%. Akhirnya validasi oleh ahli media mendapatkan skor 60%, setelah itu tabel kriteria kevalidan disesuaikan dibawah ini:

Tabel 4.7
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Melihat tabel 4.7, akhir dari skor yaitu 60% berada di rentang skor 41 sampai 60, maka dari itu mendapatkan tingkat kevalidan “cukup baik” mendapat ulasan sebagian revisi. Tepatnya ialah hasil validasi ahli media terlihat di lampiran 11 (*terlampir*).

Setelah melakukan produk yang direvisi, selanjutnya validasi ulang pada produk yang telah direvisi. Skor hasilnya didapatkan terlihat digrafik bawah:



Gambar 4.26
Hasil Persentase Validasi Ahli Media

Pada grafik di atas, terlihat perolehan skor persentase pada tiap-tiap kriteria yang ada. Keterangan pada sumbu horizontal memperlihatkan semua kriteria validasi produk yang terdiri dari:

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa
2. Menimnulkan minat dan motivasi belajar siswa
3. Meningkatkan kreativitas siswa
4. Dalam pemilihan warna, latar belakang, gambar, teks dan animasi menarik
5. Gambar materi terlihat dengan jelas
6. Kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa
7. Jenis teks mudah dibaca
8. Ukuran teks sesuai artinya tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar
9. Ritme suara yang disajikan narator sesuai dengan kebutuhan siswa artinya tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat

10. Suara narator dapat didengar dengan jelas dan informative
11. Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar
12. Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan kependekan)

Keterangan skor sumbu horozintal ialah skor yang diperoleh dari tiap-tiap kriteria, yang mana angka kriteria 1,2,3,4 mendapat skor 100% dan pada nomor 5,6,7,8,9,10,11,12 skor didapatkan 80%. Saat skor telah didapat selanjutnya skor perolehan dibagikan pada skor keseluruhan kriteria lalu dikali pada 100%, maka skor akhir mendapat 86,6%. Maka dari itu validasi oleh ahli media memperoleh skor 86,6%, selanjutnya tabel kriteria kevalidan disesuaikan dibawah:

Tabel 4.8
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Melihat tabel 4.8, akhir dari skor 86,6% berada di rentang skor 81 sampai pada 100, maka dari itu mendapatkan tingkat kevalidan “sangat baik” dengan ulasan tanpa revisi. Tepatnya bisa dilihat hasil validasi ahli materi bisa terlihat di lampiran 12 (*terlampir*).

2. Data Kualitatif

- 1) Data kualitatif validasi ahli materi oleh Dosen Ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum, perjaslannya terlihat di tabel 4.9 komenar dan saran ahli materi yaitu:

Tabel 4.9
Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Ahli Materi	Kritik/Saran
Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum	Tidak Ada

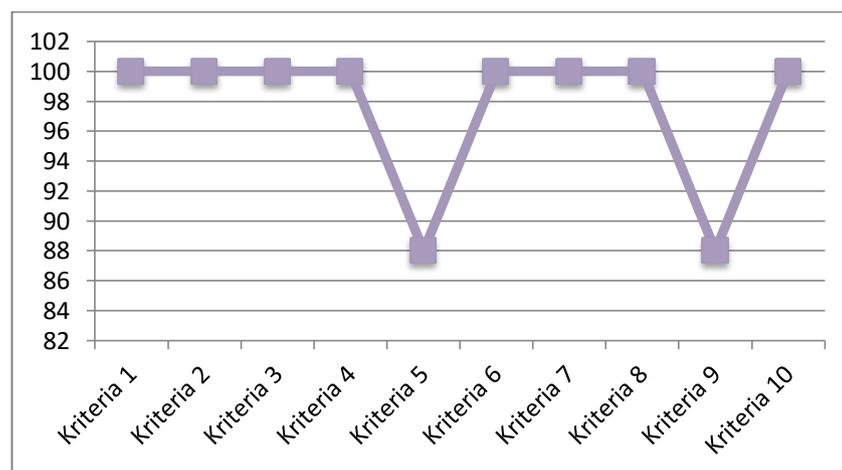
- 1) Data kualitatif validasi ahli media oleh Dosen Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd, perjasannya terlihat di tabel 4.10 komentar dan saran ahli materi yaitu:

Tabel 4.10
Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Ahli Media	Kritik/Saran
Dr. Nirwana Anas, M.Pd	Perbaiki untuk jenis <i>Graphic Organizer</i> ditambah menjadi beberapa pilihan

4. Deskripsi Data Kepraktisan Produk

Saat percobaan lapangan yang terdiri dari skala kecil dan skala besar, ketika membuktikan kepraktisan produk, harus memberikan angket respon pada guru dan siswa, dengan angket bentuk penilaian siswa dan guru saat sudah selesai belajar dengan memakai media audio visual berbasis *graphic organizer*. 8 siswa diberi angket yang menjadi sampel skala kecil pada penelitian ini dan 24 siswa diberi angket yang menjadi sampel skala besar pada penelitian ini. Dibawah ini penilaian siswa kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan terhadap media audio visual berbasis *graphic organizer* yang disajikan dalam grafik berikut:



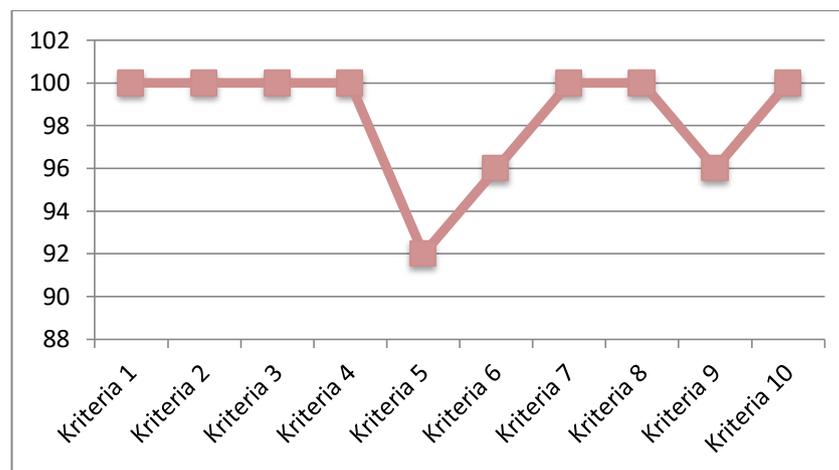
Gambar 4.27
Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Kecil

Menunjukkan sumbu vertical pada skor yang didapat pada persentase di tiap-tiap kriteria. Angka kriteria 5 dan 9 skor didapatkan 88%, dan selainnya angka kriteria 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, dan 10 skor didapatkan 100% . ketika skor suda didapatkan selanjtnya dihitung dengan menjumlahkan semua perolehan skor kemudian dibagi pada jumlah keriteria yaitu 10, sehingga memperoleh skor akhir 97,6%.

Tabel 4.11
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Skala Kecil Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Dari tabel 4.11 terlihat jelas bahwa tingkat kepraktisan skala kecil berdasarkan persentase mendapat sekolah 97,6% yang menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan dengan interprestasi “ Sangat Baik” dan keterangan tanpa revisi.



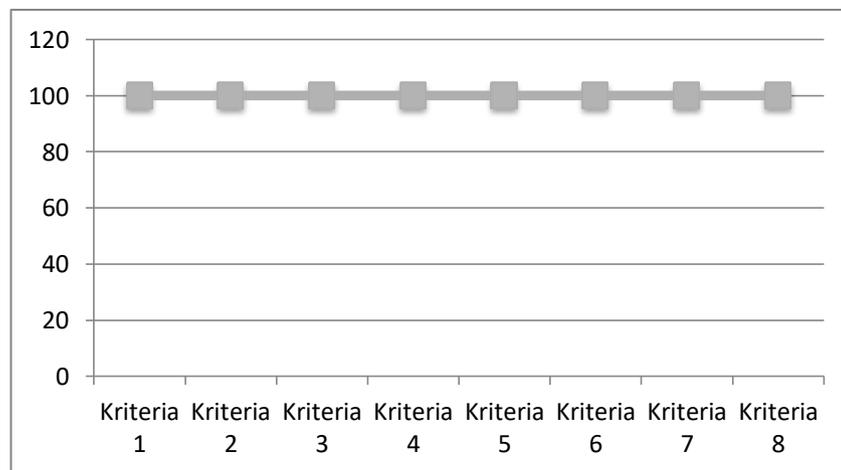
Gambar 4.28
Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Skala Besar

Terlihat pada sumbu vertikal skor memperoleh persentase pada setiap kriteria. Kriteria angka 5 memperoleh skor 92%, kemudian untuk angka 6 dan 9 mendapatkan skor 96% dan selebihnya angka kriteria 1, 2, 3, 4, 7, 8, dan 10 memperoleh 100% . selanjutnya perolehan skor yang didapat dihitung dengan menjumlahkan semua skor yang didapat kemudian dibagikan jumlah keriteria yaitu 10, sehingga memperoleh skor akhir 98,4%.

Tabel 4.12
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Skala Besar Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Dari tabel 4.12 terlihat jelas bahwa tingkat kepraktisan skala kecil berdasarkan persentase mendapat sekolah 98,4% yang menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan dengan interprestasi “ Sangat Baik” dan keterangan tanpa revisi.



Gambar 4.29
Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media

Terlihat skor sumbu vertikal yang didapat pada persentase untuk masing-masing kriteria. Kriteria 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8 memperoleh skor 100% . kemudian dihitung skor yang telah diperoleh dengan menjumlahkan semua

perolehan skor kemudian dibagikan jumlah kriteria yaitu 8, sehingga memperoleh skor akhir 100%.

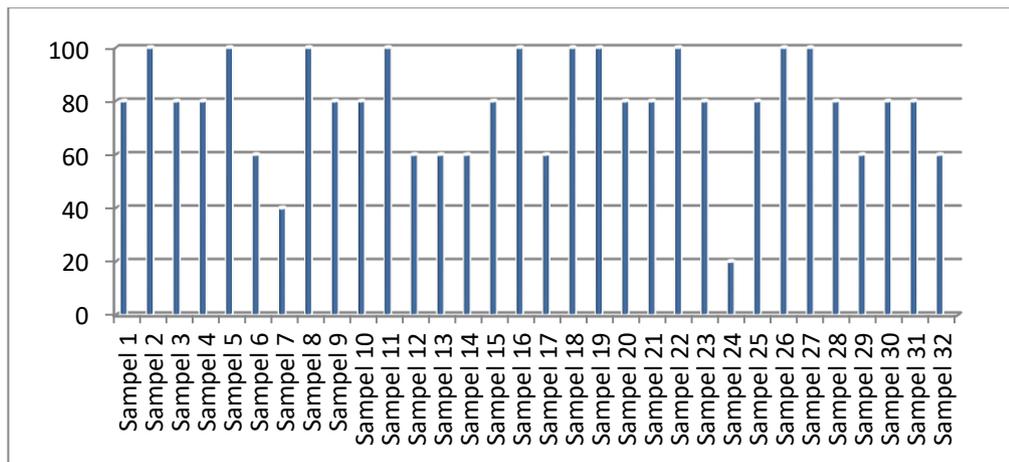
Tabel 4.13
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Respon Berdasarkan Persentase

Skor Persentase (%)	Interprestasi	Keterangan
$81 < P \leq 100$	Sangat Baik	Tanpa revisi
$61 < P \leq 80$	Baik	Tanpa revisi
$41 < P \leq 60$	Cukup	Sebagian revisi
$21 < P \leq 40$	Kurang	Revisi
$0 < P \leq 20$	Sangat Kurang	Revisi

Dari tabel 4.13 terlihat jelas bahwa tingkat kepraktisan skala kecil berdasarkan persentase mendapat sekolah 100% yang menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan dengan interprestasi “ Sangat Baik” dan keterangan tanpa revisi.

5. Deskripsi Data Keefektifan Produk

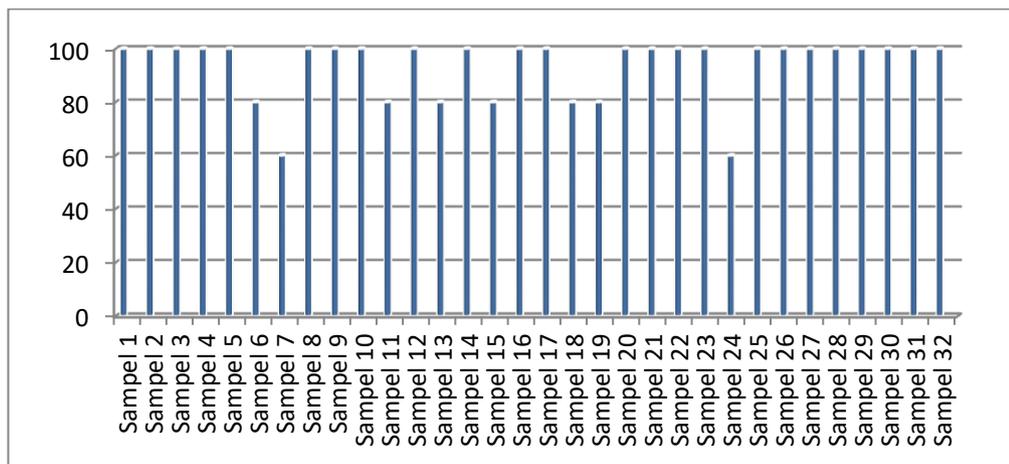
Percobaan lapangan, dengan mengamati efektifan produk melakukannya dengan cara memberikan Pretest dan Posttest pada 32 siswa sebagai sampel pada penelitian ini. Tabel hasil pretest siswa terlihat dibawah:



Gambar 4.30
Hasil Penilaian Siswa Sebelum Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Graphic Organizer

Pada grafik di atas, terlihat bahwa nilai perolehan sebelum menggunakan produk. Terlihat sumbu horizontal memperlihatkan sampel sementara skor nilai dari setiap sampel dilihat pada sumbu vertikal. Hasil penilaian sampel tepatnya bisa dilihat sebelum digunakan produk pada sampel dilampiran 13 (*terlampir*).

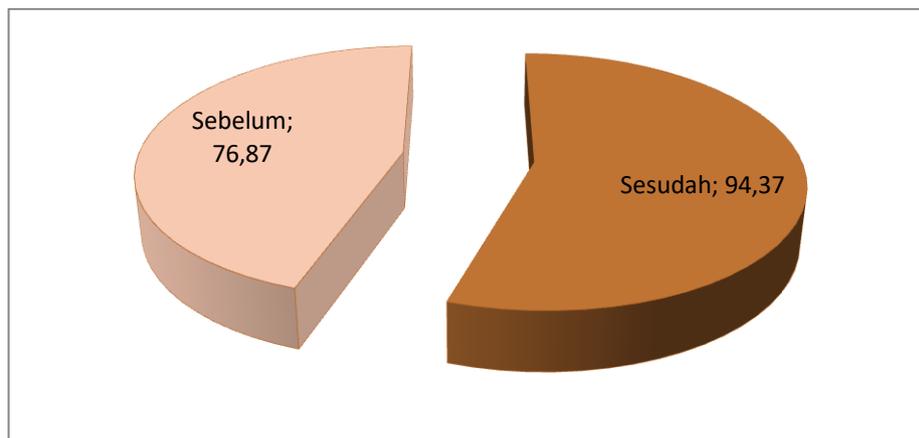
berikutnya, melakukan percobaan produk ialah media audio visual berbasis *graphic organizer* kepada 32 sampel dan hasil penilaian dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.31
Hasil Penilaian Siswa Sesudah Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Graphic Organizer

Pada grafik di atas, terlihat bahwa nilai yang diperoleh ketika sesudah menggunakan produk. Terlihat bahwa sumbu horizontal menunjukkan sampel sementara untuk skor sumbu vertikal nilai yang didapatkan pada tiap-tiap sampel. Lebih jelasnya hasil siswa sesudah menggunakan produk bisa dilihat di lampiran 14 (*terlampir*).

Rata nilai sampel memperoleh pada sebelum dan sesudah dalam menggunakan produk terlihat di grafik berikut:



Gambar 4.32
Rata-Rata Nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Dari grafik diatas terlihat bahwa irisan-irisan memperlihatkan sebelum dan setelah menggunakan produk dengan perolehan nilai yang ditunjuk. Terlihat pada grafik pada nilai rata-rata sebelum menggunakan produk yaitu 76,87 sementara grafik pada nilai rata-rata setelah menggunakan produk ialah 94,37.

B. Pembahasan

1. Kevalidan Produk

Menurut validasi dari hasil pada ahli materi yang dikembangkan yang didapatkan pada media audio visual berbasis *graphic organize* yang mana telah sebanding pada kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai kemudian cerita lalu gambar bertara padamateri ajar. Media audio visual berbasis *graphic organizer* ahli materi memberikan skor pada tiap kriteria berdasarkan aspek kualitas isi, kualitas materi, dan bahasa persentasenya memperoleh 80%. Maka persebtasenya memperoleh total dari tiap kriteria berdasarkan aspek kualitas isi, kualitas materi, dan bahasa yaitu 80% termasuk kedalam kategori sangat baik sesuai dengan kriteria tabel produk kevalidan. Maka dari itu untuk revisi pada materi tidak ada. Media audio visual berbasis *graphic organizer* sama juga pada bagian ahli media divalidasikan yang memperoleh skor 60% dan masuk kedalam ciri khusus

yaitu cukup valid, keterangan sebagian revisi. Maka dari itu, harus melakukan revisi pada media audio visual berbasis *graphic organizer*. Setelah diadakan revisi, media audio visual berbasis *graphic organizer* kembali dilakukan validasi kepada ahli media media kemudian memperoleh skor 86,6% dan masuk kedalam kategori sangat baik yang keterangan tanpa revisi sesuai pada kriteria tabel produk kevalidan.

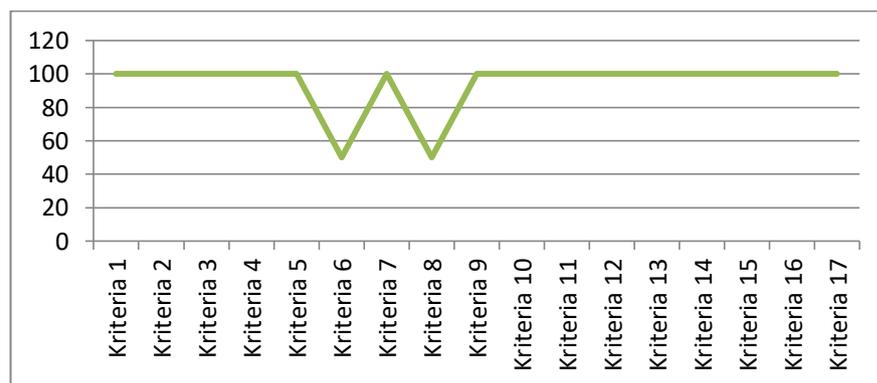
2. Kepraktisan Produk

Produk yang kepraktisannya dapat terlihat pada respon guru dan siswa lewat wawancara dan angket. Skor akhir memeberikan angket pada siswa pada uji coba skala kecil yaitu 97,6% posisinya masuk kedalam kategori sangat baik yang dilihat dari kriterianya kepraktisan produk di tabel, kemudian skor akhir yang diberikan siswa pada uji coba skala besar yaitu 98,4% posisinya masuk kedalam kategori sangat baik yang dilihat dari kriterianya kepraktisan produk di tabel. Skor akhir diberi pada angket guru 100% dan masuk kedalam kategori sangat baik yang dilihat dari kepraktisan kriteria pada tabel. produk juga tampak kepraktisannya dari guru yang diwawancarai saat guru gunakan media audio visual berbasis *graphic organizer* ini. Dari hasil wawancara guru menilai bahwa media audio visual berbasis *graphic organizer* ini merupakan media yang cocok dalam kemampuan peningkatan siswa untuk menentukan ide pokok paragraf dan sisiwa merasa belajarnya menyenangkan. Hal baru seperti ini saat reaksi belajar di kelas kalau diperhatikan sisiwa terlihat bahagia dan menarik perhatian saat mengikuti pelajaran.

3. Keefektifan Produk

Keefektifan produk didasarkan pada hasil percobaan lapangan, melalui pre-test dan pos-ttest pada siswa, untuk melihat skor sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual berbasis *graphic organizer*. Dalam pengujian ini digunakan sampel sebanyak 32 orang yaitu seluruh siswa di kelas V MIN

2 Labuhanbatu Selatan. Perobaan lapangan ini bertujuan untuk mengetes keefektifan produk sudah tercipta. Melakuka pretes yaitu memberdayakan sempel untuk menjawab instrumen kemampuan yang diberikan. Selanjutnya pemeriksaan jawaban sempel agar memperoleh nilai. Setelah dilakukan uji coba, kemudian dilakukan kegiatan pembelajara menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer* yang dilakukan oleh guru. Dari hasil gambar di bawah kita dapat melihat bagaimana guru menggunakan produk untuk meningkatkan belajar siswa:



Gambar 4.33

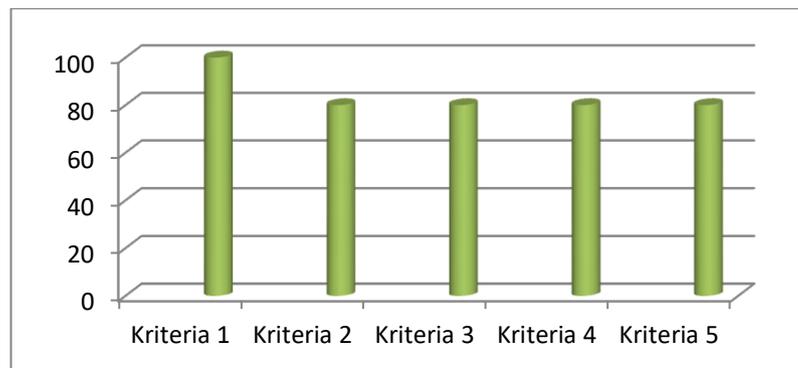
Hasil Observasi Penggunaan Media Oleh Guru

Terkihat skor pada sumbu vertikal yang telah didapat untuk tiap-tiap kriteria. Kriteria pada angka 1,2,3,4,5,7,9,10,11,12,13,14,15,16, dan 17 skor yang diperoleh 100 dan kriteria pada angka 6 dan 8 yang diperoleh skor 50. Kemudian setelah skor diperoleh jeseluruhan dijumlahkan kemudian membagi pada keseluruhan kriteria. Maka skor akhir didapatkan 94,11, yang tepatnya bisa dilihat pada observasi guru menggunakan produk hasilnya terlihat di lampiran 16 (*terlampir*).

Selesai menggunakan produk media audio visual berbasis *graphic organizer*, saatnya melakukan posttest untuk mendapatkan nilai siswa setelah belajar menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer*. Seluruh jumlah untuk nilai pada setiap siswa pretest dan posttest saat didapatkan dibagikan dengan keseluruhan sampel yang ada saat nilai rata-rata yang akan dicari, saat rata-rata nilai yang didapatkan saat diawal belum menggunakan

media audio visual berbasis *graphic organizer* yaitu 76,87 sedangkan nilai rata-rata saat sesudah menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer* yaitu 94,37, hanya memiliki selisih 17,5. Maka dari itu disimpulkan bahwa efektifnya produk dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menentukan ide pokok paragraf.

Grafik dibawah ini untuk melihat peningkatan siswa pada proses belajar menggunakan media audio visual:



Gambar 4.34
Hasil Peningkatan Belajar Menggunakan Media Oleh Siswa

Grafik diatas memperlihatkan skor sumbu horizontal skor untuk tiap-tiap kriteria yang ada. Pada kriteria angka 1 memperoleh skor 100 dan kriteria angka 2,3,4 dan 5 skor diperoleh 80. Keseluruhan yang didapatkan dijumlahkan setelah itu membagikan pada seluruh kriteria. Akhirnya pada skor yang memperoleh 84. Tepatnya untuk melihat hasil peningkatan belajar menggunakan produk oleh siswa terlihat di lampiran 15 (*terlampir*).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mengikuti seluruh prosedur pembuatan media pengembangan, menguji cobakan yang berhubungan pada media audio visual berbasis *graphic organizer* dalam menentukan ide pokok paragraf, kesimpulannya :

1. Pengembangan media audio visual berbasis *graphic organizer* dalam menentukan ide pokok paragraf yang telah siap selanjutnya divalidasi. Pada tingkat validasi ahli materi mendapatkan skor 80% dalam kategori baik, selanjutnya untuk validasi ahli media mendapatkan skor 60% dalam kategori cukup baik, kemudian validasi ahli media dilakukan revisi dan mendapatkan skor 86,6% dalam kategori baik.
2. Menggunakan Media audio visual berbasis *graphic organizer* dalam uji coba lapangan, saat sudah menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer*, ingin mengetahui tingkat kepraktisan media dengan melukan pemberian angket pada siswa dan guru. Sisiwa pada skla kecil memiliki respon yang mendapatkan skor 97,6% dengan kategori sangat baik, selanjutnya untuk siswa skala besar responnya mendapatkan skor 98,4% dengan kategori sangat baik semnetara berbeda dengan guru memiliki respon yang mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat praktis.
3. Keefektifan diketahui saat menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf dengan melakukan uji coba sebelum dan sesudah kepada sampel dan juga melihat peningkatan siswa saat belajar dengan produk juga observasi penggunaan produk oleh guru, dalam uji coba sebelum menggunakan produk rata-rata hasil nilai didapatkan ialah 76,87 sedangkan rata-rata nilai sesudah penggunaan media audio visual berbasis *graphic organizer* 94,37, terjadi peningkatan nilai siswa dengan selisih 17,5. Dan untuk hasil peningkatan belajar siswa dalam menggunakan produk 84 kemudian untuk hasil observasi guru menggunakan produk

94,44 Sehingga dapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan produk dan juga terlihat jelas peningkatan belajar siswa dengan penggunaan produk dan pengamatan penggunaan produk oleh guru dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf.

B. Saran

Terkait pada pengembangan media audio visual berbasis *graphic organizer* saran-sarannya ialah:

1. Media audio visual berbasis *graphic organizer* di kelas V SD/MI, hal ini tentu saja menjadi kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu, dalam penggunaan media audio visual berbasis *graphic organizer* untuk digunakan pada materi atau pembelajaran lain ini hendaknya memahami gambar mana yang yang cocok lebih menarik dalam mendukung media, agar siswa lebih termotivasi dalam belajarnya.
2. Setiap guru yang ingin menggunakan media audio visual berbasis *graphic organizer* baik untuk materi menemukan ide pokok paragraf dalam teks organ gerak manusia dan hewan di kelas V SD/MI ataupun ingin membuat media audio visual berbasis *graphic organizer* pada materi atau pelajaran lain, guru saat ingin membuat media yang menarik, membantu siswa dalam belajar seharusnya terlebih dahulu belajar dan pahami apa yang harus dibuat medianya untuk pembelajaran.
3. Pembuatan pengembangan media audio visual berbasis *graphic organizer* menggunakan aplikasi yang ada di android yaitu Kini Master sehingga untuk pembuatan pengembangan media audio visual berbasis *graphic organizer* dengan materi atau pembelajaran lain hendaknya untuk penelitian selanjutnya boleh menggunakan aplikasi lain yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Bin, Muhammad, 2010. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*. Pustaka Imam Syafi'i
- Abiyanti , Erdiana, 2017. *Pengaruh Keefektifan Membaca Cepat Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf*” Jurnal Diksatrasia. Vol. 1 No 2
- Alfian Yunus Susanto, 2013. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Meringkas dan Format Presentasi terhadap Hasil Belajar Penalaran Argumentatif pada Matapelajaran Sejarah di SMA*. Jurnal pendidikan Humaniora. Vol. 1 No 3
- Ali Hasan AM, 2004. *Asuransi dalam Perspektif Hukum Islam – Suatu Tinjauan Analisis Historis, Teoritis & Praktis*, Jakarta: Kencana
- Anggriani, dkk, 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Berbasis Graphic Organizer Venn Diagram di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol. 4 No 4
- Ani, Ayang, 2019. *Penerapan Metode Graphic Organizer Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 06 Bathin Solapan*. Jurnal Pajar Vol 3 No 3
- Camelia, Farrah, 2020. *Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum*. Jurnal Susunan Artikel Pendidikan. Vol. 5 No 1.
- Candler, Laura. 2012. *Graphic Organizers for Reading*. Teaching Resources. Inc.
- Darningwati, Inawati, 2020. *Kemampuan Mahasiswa Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Teknik Skimming*. Jurnal Bindo Sastra ISSN 2549–5305
- Gurusinga Mayasari Laura, 2016. *Hubungan Keterampilan Membaca Intensif Dengan Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas Viii Smp Pencawan Medan Tahun Pelajaran 2012-2013*. Jurnal Edukasi Kultura. Vol 3 No 1
- Hammid, dkk 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Mneulis
- Hidayat dkk, 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar, Jawa Tengah*: CV. Sarnu Untung

- Irawati, dkk, 2014 *Implementasi Sandwich Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Esei Mahasiswa Semester III*. Jurnal LPPM Vol. 2 No 1
- Jalinus, Ambiyar, 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2014. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia
- Khairi. 2020. *Peningkatan Keterampilan Menulis Melalui Metode Graphic Organizer Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Min 3 Aceh Besar*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- Khair, Ummul. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) Di SD dan MI*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2 No 1
- Koriaty, ddk, 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 7 Pontianak*” Jurnal Edukasi Vol. 14 No 2
- Kurniawan, Otang. 2018. *Pembelajaran Membaca dengan Grafic Organizer di Sekolah Dasar* Pekanbaru: Badan Penerbit Universitas Riau
- Landong, Ahmad, 2020. *Modul Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Medan
- Latif, Saifudin. 2012. *Optimizing Graphic Organizers To Improve Students’ Reading Comprehension*”. Jurnal ISSN 2089 – 3345. Vol. 1 No 2
- Miftah dan Orlando, 2016. *Penggunaan Graphic Organizer Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 2 No 2
- Muhammad, Ramli, 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin, IAIN Antasari Press
- Mulyani, Asep, 2014. *Grafic Orgaizer dalam Pembelajaran*. Jurnal Scientiae Education. Vol. 3 No 2
- Mulyani, Zufriadi dkk, 2018. *Reading Comperhension Skill Using Grafic Organizer For Elementary School Student*. Jurnal Of Teaching And Learning In Elementary Educatio. Vol. 1 No 2
- Mutiara, Rika, 2020. *Penggunaan Graphic Organizers Dalam Gerakan Literasi Sekolah*. Jurnal Abdimas Vol 6 No 2

- Otang, Charlina. 2018 *Pembelajaran Membaca dengan Grafic Organizer di Sekolah Dasar*. Pekanbaru: Badan Penerbit Universitas Riau
- Prasetyo, Dodo. 2018, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Gerlang Kecamatan Blado Kabupaten Batang*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Pekalongan
- Prasetyo, I, 2012 . *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*. UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan
- Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Penerbit B firs.
- Purwono, Joni, dkk, 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 2 No 2
- Rahayu, Sri , dkk, 2019. *Pengaruh Teknik Membaca Intensif Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Dalam Artikel “Kpk Batman Yang Lelah” Pada Siswa Kelas Xii Sma Swasta Paba Secanggih Kabupaten Langkat*. Jurnal Serunai Bahasa Indonesia. Vol 16 No 2
- Ramelan. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example Di Kelas Vi Sd Negeri No 053979 Kepala Sungai*. Jurnal ESJ. Vol. 7 No 1
- Rukin, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia
- Santika, dkk, 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V Sd Negeri 003 Pulau Kopung Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi*. Jurnal Pajar. Vol 3 No 2
- Saputro, Budiyo, 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, Yogyakarta: Aswaja Persindo
- Siyoto dan Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- SLSS. 2008. *Using Graphic Organisers in Teaching and Learn*. Purwokerto: Costello Print

- Sudarmawan, dkk, 2014. *The Effect Of Graphic Organizers And Text Types On The Student Reading Competency at SMAN 8 Denpasar*. Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No 1
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Sutarti dan Irawan, 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Trisna, febrina, 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Note Taking Dengan Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Markus Medan*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional III Biologi dan Pembelajarannya ISBN : 978-602-5097-61-4
- Ummysalam, 2017. *Buku ajar Kurikulum bahan ajar dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- USAID. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID PRIORITAS

LAMPIRAN 1

Transkrip wawancara peneliti dengan guru kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan

- Peneliti : Bagaimana cara belajar siswa dalam keadaan seperti ini, apakah daring atau luring?
- Guru : Dalam keadaan seperti sekolah saat ini menerapkan sistem luring
- Peneliti : Bagaimana kondisi siswa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?
- Guru : Cukup kondusif, sama saja ketika keadaan normal ataupun luring seperti ini
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa?
- Guru : Rata-rata nilai kelas V sedikit di atas dari nilai KKM
- Peneliti : Apa sajakah kesulitan yang di alami siswa kelas V di MIN 2 terhadap pelajaran Bahasa Indonesia
- Guru : untuk semester ini yang kurang materi tentang memahami ide pokok paragraf
- Peneliti : Apa sajakah kesulitan yang di jumpai selama mengajar pelajaran Bahasa Indonesia?
- Guru : Karena kemampuan kelas V yang merata, jadi rata-rata memiliki kesulitan yang sama dalam memahami sebuah paragraf, konsentrasi anak mudah buyar, anak-anak cenderung pasif.
- Peneliti : Model/Pendekatan pembelajaran apa yang ibu gunakan selama mengajar pelajaran Bahasa Indonesia?
- Guru : Pembelajaran konvensional, seperti ceramah, Tanya jawab, dll.

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media Ajar	: Video Pembelajaran
Judul	: Media Ajar Audio Visual Berbasis <i>Graphic Organizer</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Penyusun	: Euis Indah Kesuma Ningsih

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* materi ide pokok paragraf di kelas V bertema Organ Gerak Manusia dan Hewan. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Sasaran Program	: MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Peneliti	: Euis Indah kesuma Ningsih
Nim	: 0306173167
Ahli Materi	: Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum.
Jabatan	: Dosen

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai dengan tanda (√) salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.

c. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Kriteria-kriteria Angket

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD				√	
2	Gambar yang disajikan tetalah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan				√	
3	organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar				√	
4	Cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar				√	
5	sistematika penyajian materi disajikan secara runtut				√	
6	kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk siswa kelas V SD/MI				√	
7	Lugas				√	
8	Komunikatif				√	

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

3. Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Medan, Mei 2021

Validator



Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum.

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum.

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument pada penelitian dengan judul “Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Euis Indah Kesuma Ningsih

Nim : 0306173167

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/~~Tidak Valid~~. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2021

Validator



Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum.

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media Ajar	: Video Pembelajaran
Judul	: Media Ajar Audio Visual Berbasis <i>Graphic Organizer</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Penyusun	: Euis Indah Kesuma Ningsih

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* materi ide pokok paragraf di kelas V bertema Organ Gerak Manusia dan Hewan. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Sasaran Program	: MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Peneliti	: Euis Indah kesuma Ningsih
Nim	: 0306173167
Ahli Materi	: Dr. Nirwana Anas, M.Pd
Jabatan	: Dosen

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai dengan tanda (√) salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- c. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Kriteria-kriteria Angket

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa			√		
2	Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa				√	
3	Meningkatkan kreatifitas siswa			√		
4	Pemilihan warna, baground, teks, gambar dan animasi menarik		√			
5	Gambar materi dan terlihat dengan jelas				√	
6	Kecepatan pergantian silde telah sesuai untuk siswa		√			
7	Jenis teks mudah dibaca				√	
8	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)			√		
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)		√			
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif			√		
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar			√		
12	Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)				√	

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

3. Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Medan, Mei 2021

Validator



Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Nirwana Anas, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dakam bentuk instrument pada penelitian dengan judul “Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Euis Indah Kesuma Ningsih

Nim : 0306173167

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2021

Validator



Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media Ajar	: Video Pembelajaran
Judul	: Media Ajar Audio Visual Berbasis <i>Graphic Organizer</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Penyusun	: Euis Indah Kesuma Ningsih

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* materi ide pokok paragraf di kelas V bertema Organ Gerak Manusia dan Hewan. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar audio visual berbasis *graphic organizer* serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Sasaran Program	: MIN 2 Labuhanbatu Selatan
Peneliti	: Euis Indah kesuma Ningsih
Nim	: 0306173167
Ahli Materi	: Dr. Nirwana Anas, M.Pd.
Jabatan	: Dosen

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
- c. Silahkan tandai dengan tanda (√) salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- d. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Kriteria-kriteria Angket

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa					√
2	Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa					√
3	Meningkatkan kreatifitas siswa					√
4	Pemilihan warna, baground, teks, gambar dan animasi menarik					√
5	Gambar materi dan terlihat dengan jelas				√	
6	Kecepatan pergantian silde telah sesuai untuk siswa				√	
7	Jenis teks mudah dibaca				√	
8	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)				√	
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)				√	
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan imformatif				√	
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar				√	
12	Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)				√	

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

3. Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Medan, Mei 2021

Validator



Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dakam bentuk instrument pada penelitian dengan judul “Media Ajar Audio Visual Berbasis *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Euis Indah Kesuma Ningsih

Nim : 0306173167

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2021

Validator



Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN KEMAMPUAN

No	Soal
1	<p>Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.</p> <p>Dari paragraf pertama ini, maka ide pokok paragrafnya adalah.....</p>
2	<p>Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam sistem gerak. Organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, memegang, menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya.</p> <p>Dari paragraf kedua ini, maka ide pokok paragrafnya adalah.....</p>
3	<p>Organ gerak pada hewan dan manusia memiliki kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.</p> <p>Dari paragraf ketiga ini, maka ide pokok paragrafnya adalah.....</p>
4	<p>Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya alat gerak aktif yang memengaruhi tulang, maka tulang-tulang pada manusia dan hewan akan diam dan tidak dapat membentuk alat pergerakan yang sesungguhnya. Walaupun merupakan alat gerak pasif, akan tetapi tulang mempunyai peranan yang besar dalam sistem gerak manusia dan hewan.</p> <p>Dari paragraf keempat ini, ide pokok paragraf membahas tentang apa....</p>
5	<p>Otot disebut alat gerak aktif karena otot memiliki suatu senyawa kimia yang membuatnya dapat bergerak. Pada saat otot yang menempel pada tulang bergerak, otot tersebut akan membuat tulang bergerak.</p> <p>Paragraf terakhir ini membahas ide pokok tentang.....</p>

LAMPIRAN 6**INTSTRUMEN PENINGKATAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis
Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan
 Siswa Dalam Menemukan Ide Pokok Paragraf di
 Kelas V MIN 2 Labuhanbatu Selatan

Siswa Kelas :

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung					
2	Kelancaran siswa saat mencari ide pokok paragraf					
3	Ketepatan memprediksi isi bacaan/cerita					
4	Kemampuan menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat					
5	Memahami kalimat yang mnejadi kalimat utama dalam tiap paragraf					

Ket:

5 = Sangat baik 3 = Cukup 1 = Sangat Kurang

4 = Baik 2 = Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Peroleha}}{\text{Jumlah skor maximum}} \times 100$$

LAMPIRAN 7**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA AJAR AUDIO VISUAL
BERBASIS *GRAPHIC ORAGNIZER*****NAMA** :**KELAS** :**SEKOLAH** :**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,dan b pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adil anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan

1. Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan video pemebelajaran ?
a. Ya b. Tidak
2. Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran materi ide pokok paragraf tentang organ gerak manusia dan hewan dengan menggunakan media video pemebelajaran ?
a. Ya b. Tidak
3. Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi menemukan ide pokok paragraf ?
a. Ya b. Tidak
4. Apakah beljar menemukan ide pokok paragraf pada video pembelajaran menarik ?
a. Ya b. Tidak

5. Apakah jelas penyajian organ gerak manusia dan hewan dalam video pembelajaran ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah bagus kualitas gambar yang ditampilkan pada video?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kualitas tulisan yang digunakan pada video baik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu paham menemukan ide pokok paragraf dengan menggunakan video pembelajaran ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah rasa ingin tahu kamu dalam belajar dengan video pembelajaran sangat besar?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi tepat?
 - a. Ya
 - b. Tidak

LAMPIRAN 8

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA AJAR AUDIO VISUAL BERBASIS *GRAPHIC ORAGANIZER*

NAMA :

SEKOLAH :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,dan b pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adil anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan

1. Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer* ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi organ gerak manusia dan hewan dalam menemukan ide pokok paragraf dengan media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah menurut Ibu materi pembelajaran organ gerak manusia dan hewan dalam menemukan ide okok paragraf menarik dengan media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah media media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer* ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah jelas penyajian materi pelajaran organ gerak manusia dan hewan dengan media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah baik kualitas gambar yang ditampilkan pada media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah baik kualitas tulisan yang digunakan pada media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah sangat jelas gambar dan tulisan berdasarkan materi pada media ajar audio visual berbasis *graphic oragnizer*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

LAMPIRAN 9**LEMBAR OBSERVASI GURU**

Nama Guru :

Kelas :

Berilah tanda (✓) pada kolom (0) bila tidak dilakukan, (1) bila dikerjakan tetapi kurang (2) bila dilakukan dengan baik pada masing-masing pernyataan di bawah ini!

NO	Aspek Observasi	Skor		
		0	1	2
	Pendahuluan			
1	Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a			
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran			
3	Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Organ Gerak Manusia dan Hewan</i> "			
4	Guru memberikan apersepsi			
5	Guru memberikan motivasi			
6	Guru mempersiapkan media video pembelajaran yang akan digunakan			
	Kegiatan Inti			
7	Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran			
8	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan			
9	Guru bersama siswa mengamati bersama dengan menggunakan media video pembelajaran			
10	Siswa mengamati gambar dan percakapan tentang organ gerak hewan dan manusia			

11	Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat			
12	Guru menanyakan mengenai gambar yang ada pada video			
13	Guru mengarahkan siswa untuk proses mengamati isi video			
14	Selesai mengamati video, siswa mencari dan menentukan ide pokok tiap paragraf dengan menggunakan jenis <i>Graphic Organizer</i> dengan jenis bagan ide utama yang telah dijelaskan didalam video.			
	Penutup			
15	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi			
16	Guru menutup pembelajaran			
17	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)			

Keterangan

0 = tidak dilakukan guru 1 = dilakukan tapi kurang 2 = dilakukan sempurna

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Peroleha}}{\text{Jumlah skor maximum}} \times 100$$

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
21-60	Cukup Baik
1-20	Kurang baik

Saran/Perbaikan

Medam, Juni 2021

Observer

Euis Indah Kesuma Ningsih

Nimi 0306173167

LAMPIRAN 10

HASIL PERHITUNGAN AHLI MATERI

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	80%	Baik	Tanpa Revisi
2	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi organ gerak manusia dan hewan	80%	Baik	Tanpa Revisi
3	Organ gerak manusia dan hewan telah dijelaskan dengan benar	80%	Baik	Tanpa Revisi
4	Cara menemukan ide pokok paragraf telah dijelaskan dengan benar	80%	Baik	Tanpa Revisi
5	sistematika penyajian materi disajikan secara runtut	80%	Baik	Tanpa Revisi
6	kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk siswa kelas V SD/MI	80%	Baik	Tanpa Revisi
7	Lugas	80%	Baik	Tanpa Revisi
8	Komunikatif	80%	Baik	Tanpa Revisi
Analisis Keseluruhan		80%	Baik	Tanpa Revisi

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = total jawaban responden

$\sum X1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konsta

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{640}{800} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 80%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori baik dengan keterangan tanpa revisi.

LAMPIRAN 11

HASIL PERHITUNGAN AHLI MEDIA

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
2	Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	80%	Baik	Tanpa Revisi
3	Meningkatkan kreativitas siswa	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
4	Pemilihan warna, latar belakang, teks, gambar dan animasi menarik	40%	Kurang Baik	Revisi
5	Gambar materi terlihat dengan jelas	40%	Kurang Baik	Revisi
6	Kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa	80%	Baik	Tanpa Revisi
7	Jenis teks mudah dibaca	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
8	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	40%	Kurang Baik	Revisi
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan informative	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	60%	Cukup Baik	Sebagian Revisi
12	Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)	80%	Baik	Tanpa Revisi
Analisis Keseluruhan		58,3%	Cukup Baik	Sebagian Revisi

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = total jawaban responden

$\sum X1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konsta

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{700}{1200} \times 100\%$$

$$P = 58,3\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 58,3%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori cukup baik dengan keterangan sebagian revisi.

LAMPIRAN 12

HASIL PERHITUNGAN AHLI MEDIA SETELAH REVISI

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Memperjelas dan mempermudah penyampaian materi untuk siswa	100%	Sangat Baik	Tanpa Revisi
2	Menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	100%	Sangat Baik	Tanpa Revisi
3	Meningkatkan kreativitas siswa	100%	Sangat Baik	Tanpa Revisi
4	Pemilihan warna, latar belakang, teks, gambar dan animasi menarik	100%	Sangat Baik	Tanpa Revisi
5	Gambar materi terlihat dengan jelas	80%	Baik	Tanpa Revisi
6	Kecepatan pergantian slide telah sesuai untuk siswa	80%	Baik	Tanpa Revisi
7	Jenis teks mudah dibaca	80%	Baik	Tanpa Revisi
8	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	80%	Baik	Tanpa Revisi
9	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	80%	Baik	Tanpa Revisi
10	Suara narator terdengar dengan jelas dan informative	80%	Baik	Tanpa Revisi
11	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	80%	Baik	Tanpa Revisi
12	Pengaturan durasi sesuai (tidak kepanjangan dan tidak kependekan)	80%	Baik	Tanpa Revisi
Analisis Keseluruhan		86,6%	Baik	Tanpa Revisi

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = total jawaban responden

$\sum X1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konsta

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{1040}{1200} \times 100\%$$

$$P = 86,6\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 86,6%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori baik dengan keterangan tanpa revisi.

LAMPIEAN 13

**HASIL PENILAIAN SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO
VISUAL BERBASIS *GRAPHIC ORGANIZER***

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Sempel 1	80	Tuntas
2	Sempel 2	100	Tuntas
3	Sempel 3	80	Tuntas
4	Sempel 4	80	Tuntas
5	Sempel 5	80	Tuntas
6	Sempel 6	60	Belum Tuntas
7	Sempel 7	40	Belum Tuntas
8	Sempel 8	100	Tuntas
9	Sempel 9	80	Tuntas
10	Sempel 10	80	Tuntas
11	Sempel 11	80	Tuntas
12	Sempel 12	60	Belum Tuntas
13	Sempel 13	60	Belum Tuntas
14	Sempel 14	60	Belum Tuntas
15	Sempel 15	80	Tuntas
16	Sempel 16	100	Tuntas
17	Sempel 17	60	Belum Tuntas
18	Sempel 18	100	Tuntas
19	Sempel 19	100	Tuntas
20	Sempel 20	80	Tuntas
21	Sempel 21	80	Tuntas
22	Sempel 22	100	Tuntas
23	Sempel 23	80	Tuntas
24	Sempel 24	20	Belum Tuntas
25	Sempel 25	80	Tuntas
26	Sempel 26	80	Tuntas
27	Sempel 27	100	Tuntas
28	Sempel 28	80	Tuntas
29	Sempel 29	60	Belum Tuntas
30	Sempel 30	80	Tuntas
31	Sempel 31	80	Tuntas
32	Sempel 32	60	Belum Tuntas
Jumlah Nilai		2.460	
Rata-rata		76,87	

LAMPIRAN 14

**HASIL PENILAIAN SISWA SESUDAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIO VISUAL BERBASIS *GRAPHIC ORGANIZER***

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Sempel 1	100	Tuntas
2	Sempel 2	100	Tuntas
3	Sempel 3	100	Tuntas
4	Sempel 4	100	Tuntas
5	Sempel 5	100	Tuntas
6	Sempel 6	80	Tuntas
7	Sempel 7	60	Belum Tuntas
8	Sempel 8	100	Tuntas
9	Sempel 9	100	Tuntas
10	Sempel 10	100	Tuntas
11	Sempel 11	80	Tuntas
12	Sempel 12	100	Tuntas
13	Sempel 13	100	Tuntas
14	Sempel 14	80	Tuntas
15	Sempel 15	100	Tuntas
16	Sempel 16	100	Tuntas
17	Sempel 17	100	Tuntas
18	Sempel 18	100	Tuntas
19	Sempel 19	100	Tuntas
20	Sempel 20	100	Tuntas
21	Sempel 21	100	Tuntas
22	Sempel 22	100	Tuntas
23	Sempel 23	100	Tuntas
24	Sempel 24	60	Belum Tuntas
25	Sempel 25	100	Tuntas
26	Sempel 26	100	Tuntas
27	Sempel 27	100	Tuntas
28	Sempel 28	100	Tuntas
29	Sempel 29	80	Tuntas
30	Sempel 30	100	Tuntas
31	Sempel 31	100	Tuntas
32	Sempel 32	80	Tuntas
Jumlah Nilai		3.020	
Rata-rata		94,37	

LAMPIRAN 15

**HASIL PERHITUNGAN PENINGKATAN BELAJAR SISWA TERHADAP
MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *GRAPHIC ORGANIZER***

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1	Perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung	100	Sangat Baik
2	Kelancaran siswa saat mencari ide pokok paragraf	80	Baik
3	Ketepatan memprediksi isi bacaan/cerita	80	Baik
4	Kemampuan menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat	80	Baik
5	Memahami kalimat yang mnejadi kalimat utama dalam tiap paragraf	100	Baik
Jumlah		420	
Hasil Nilai		84	

LAMPIRAN 16

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI PENGGUNAAN PRODUK OLEH

NO	Kriteria	Skor	Keteranagn
1	Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a	100	Sangat Baik
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran	100	Sangat Baik
3	Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Organ Gerak Manusia dan Hewan</i> "	100	Sangat Baik
4	Guru memberikan apersepsi	100	Sangat Baik
5	Guru memberikan motivasi	100	Sangat Baik
6	Guru mempersiapkan media video pembelajaran yang akan digunakan	50	Cukup Baik
7	Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran	100	Sangat Baik
8	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan	50	Cukup Baik
9	Guru bersama siswa mengamati bersama dengan menggunakan media video pembelajaran	100	Sangat Baik
10	Siswa mengamati gambar dan percakapan tentang organ gerak hewan dan manusia	100	Sangat Baik
11	Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat	100	Sangat Baik
12	Guru menanyakan mengenai gambar yang ada pada video	100	Sangat Baik
13	Guru mengarahkan siswa untuk proses mengamati isi video	100	Sangat Baik
14	Selesai mengamati video, siswa mencari dan menentukan ide pokok tiap paragraf dengan menggunakan jenis <i>Graphic Organzier</i> dengan jenis bagan ide utama yang telah dijelaskan didalam video.	100	Sangat Baik
15	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi	100	Sangat Baik
16	Guru menutup pembelajaran	100	Sangat Baik
17	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	100	Sangat Baik
Jumlah		1600	
Hasil Nilai		94,11	

LAMPIRAN 17

SURAT IZIN PENELITIAN

5/30/2021 <https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/MzMyMjQ=>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-8804/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/04/2021 26 April 2021
Lampiran : -
Hal : **Izin Riset**

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIN 2 LABUHANBATU SELATAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama	: Euis Indah Kesuma Ningsih
NIM	: 0306173167
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Selamat, 23 Januari 1999
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Jalan purnawirawan no 61 B Medan Estate Kelurahan Medan estate Kecamatan Percut sei tuan

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Padang Bulan, Tanjung Medan, Kec. Kampung Rakyat, Kab. Labuhanbatu Selatan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis Graphic Organizer untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf di Kelas V MIN 2 LABUHANBATU SELATAN

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 26 April 2021
a.n. DEKAN
Ketua Prodi PGMI



Digitally Signed
Dr. Sapri S.Ag. MA
NIP. 197012311998031023

Tembusan:
- Dikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

<https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/MzMyMjQ=> 1

LAMPIRAN 18

SURAT BALASAN PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 LABUHANBATU SELATAN KECAMATAN KAMPUNG RAKYAT KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN Jalan Padan Bulan Tanjung Medan Kec. Kampung Rakyat Kode Pos 21463 Email : mintanjungmedan@yahoo.co.id	
	<hr/>	
Nomor	: B-117 02.29/586435/KU.01.1/06/2021	08 Juni 2021
Lampiran	: -	
Perihal	: Balasan Izin Riset	
<p>Yth. Dekan Ketua Prodi PGMI UINSU Di Tempat.</p>		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p>		
Nama	: Dra Kartini	
NIP	: 196902041994032003	
Jabatan	: Kepala	
Satuan kerja	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Labuhanbatu Selatan	
<p>Menerangkan Bahwa</p>		
Nama	: Euis Indah Kesuma Ningsih	
NIM	: 0306173167	
Tempat/ Tanggal Lahir	: Tanjung Selamat, 23 Januari 1999	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah	
Semester	: VIII (Delapan)	
Alamat	: Jalan Purnawirawan No.61 B Medan Estate Kelurahan Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan	
<p>Telah kami setuju untuk melaksanakan riset skripsi (karya ilmiah) yang berjudul <i>“ Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis Graphic Organizer untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf di Kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Labuhanbatu Selatan “</i> Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.</p>		
		Tanjung Medan, 08 Juni 2021 Kepala,  Dra. KARTINI NIP.196902041994032003
		

LAMPIRAN 19**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Wawancara dengan Guru kelas



Alat-alat yang digunakan untuk produk



Siswa Mengertjakan Angket Respon



Guru mengerjakan Angket Respon



Siswa menegrjakan *pos-tes*



Poto bersama siswa Skala Kecil



Poto bersama Siswa Skala Besar



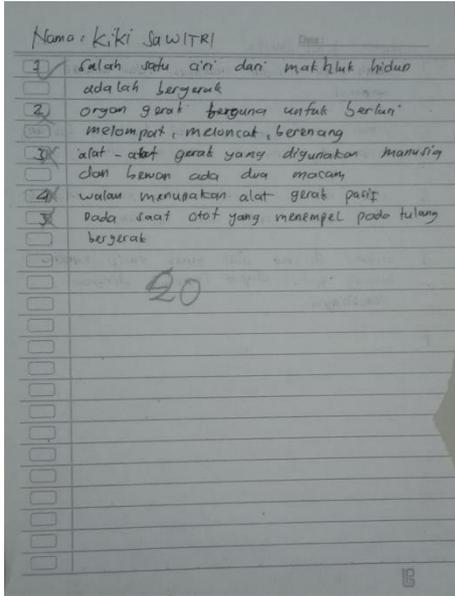
Kegiatan Belajar Mengajar dengan Media Audio Visual berbasis *Graphic Organizer*



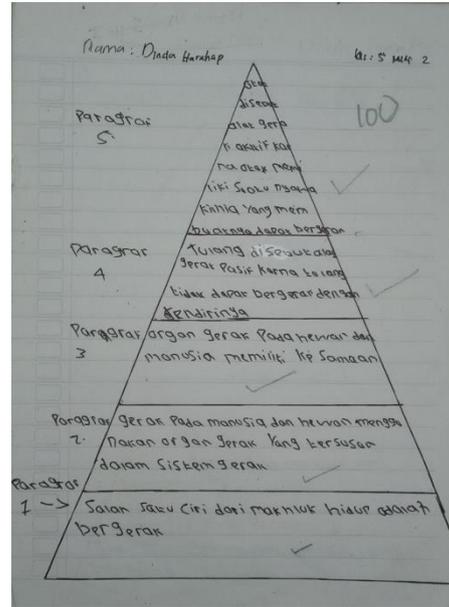
Peneliti dan Guru Kelas

LAMPIRAN 20

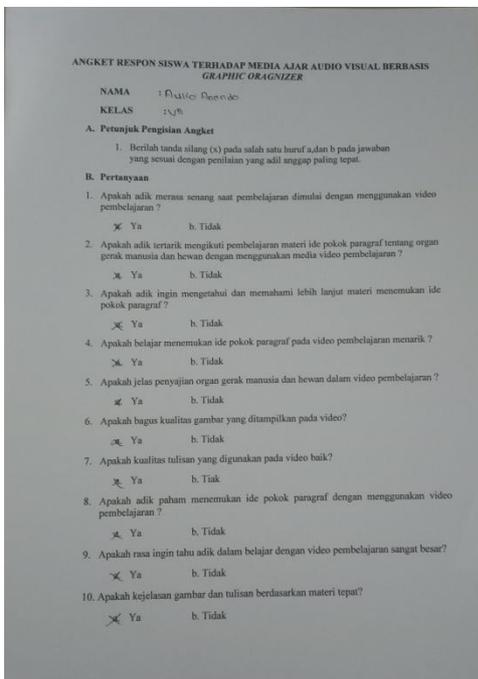
HASIL UJI COBA LAPANGAN



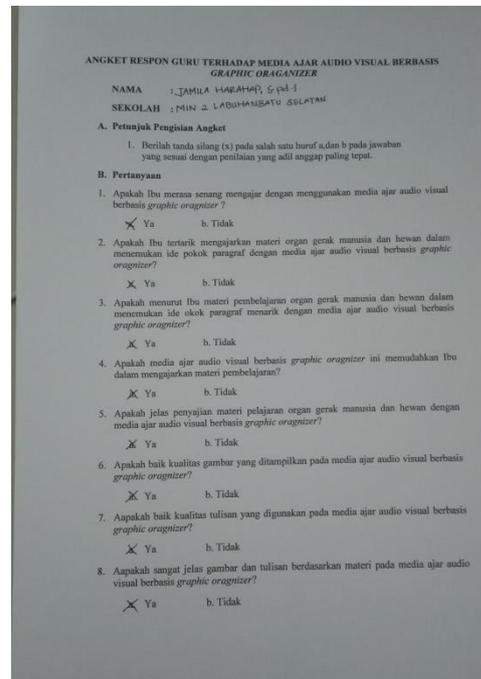
Hasil Pre Tes Siswa



Hasil Pos Tes Siswa



Hasil Angket Respon Siswa



Hasil Angket Respon Guru

LAMPIRAN 21

PRODUK MEDIA AJAR AUDIO VISUAL BERBASIS *GRAPHIC ORGANIZER*

Produk Awal



Tampilan awal



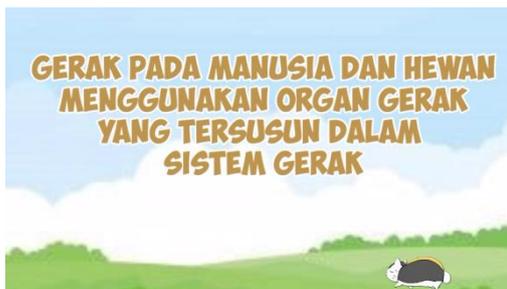
Judul Materi Produk



Manusia dan Hewan Bergerak



Pengertian Bergerak



Tampilan Penjelasan Organ Gerak



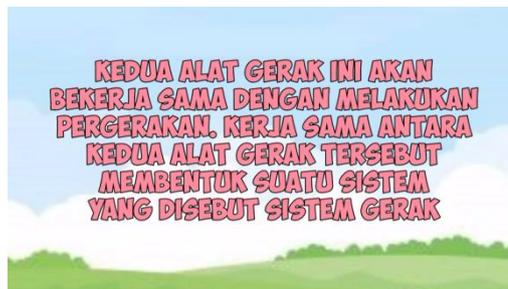
Tampilan penjelasan Kegunaan Organ Gerak



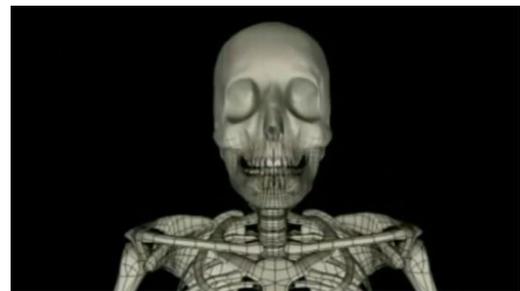
Tampilan kesamaan Manusia dan Hewan



Tampilan Macam-macam Alat Gerak



Tampilan Penjelasan Macam Alat Gerak



Tampilan Penjelasan Tulang



Tampilan Penjelasan Otot



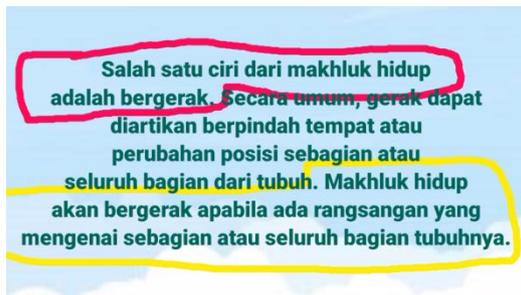
Tampilan Ide Pokok Pargaraf



Tampilan Pengertian Ide Pokok Pargaraf



Tampilan Menemukan Ide



Tampilan Cara Menemukan Ide

Tampilan Jenis *Graphic Organizer* Bagan Ide Utama

Tampilan Tugas Siswa



Penutup

Produk Akhir



Tampilan awal



Judul Materi Produk



Manusia dan Hewan Bergerak



Pengertian Bergerak



Tampilan Penjelasan Organ Gerak



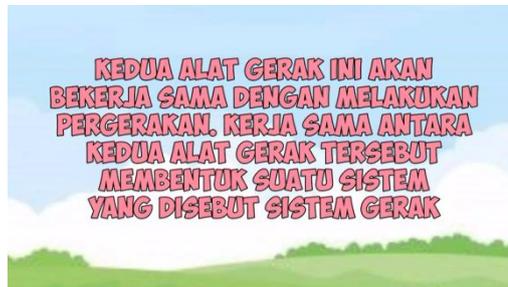
Tampilan penjelasan Kegunaan Organ Gerak



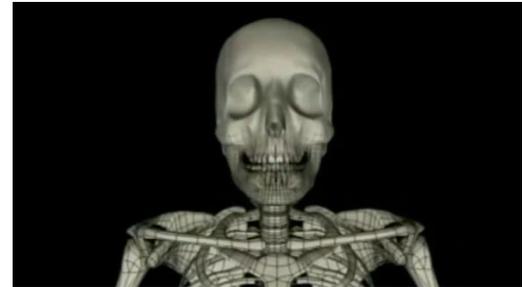
Tampilan kesamaan Manusia dan Hewan



Tampilan Macam-macam Alat Gerak



Tampilan Penjelasan Macam Alat Gerak



Tampilan Penjelasan Tulang



Tampilan Penjelasan Otot



Tampilan Ide Pokok Pargaraf



Tampilan Pengertian Ide Pokok Pargaraf



Tampilan Menemukan Ide

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.

Tampilan Cara Menemukan Ide

1. BAGAN IDE UTAMA
2. DIAGRAM JARING LABA-LABA
3. DIAGRAM POHON
4. TABEL PIRAMIDA

Tampilan 4 Jenis *Graphic Organizer*



Tampilan Bagan Ide Utama



Tampilan Diagram Jaring Laba-laba



Tampilan Diagram Pohon



Tampilan Tabel Piramida

KERJAKAN TUGAS
PARAGRAF 2 SAMPAI PARAGRAF 5

Tampilan Tugas Siswa



Penutup