



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *POWER POINT* PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DI KELAS V YAYASAN TARBİYAH ISLAMİYAH  
AL MUSTHAFAWIYAH KEC MEDAN TEMBUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH :**

**SYAFITRI AYUNI**

**NIM.36.17.2.149**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL BERBASIS *POWER POINT* PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI KELAS V YAYASAN TARBIYAH  
ISLAMIAH AL MUSTHAFAWIYAH KEC MEDAN TEMBUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH :**

**SYAFITRI AYUNI**

**NIM.36.17.2.149**

Pembimbing Skripsi I

**Dr. Zulheddi, MA**

**NIP. 19760303 200901 1 010**

Pembimbing Skripsi II

**Hj. Aufah Yumni, Lc, MA**

**NIP. 19720623 200702 001**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA**

**2021**



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

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683  
Medan Estate 203731 Email :fitk@uinsu.ac.id

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah**” yang disusun oleh SYAFITRI AYUNI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal :

**21 September 2021**  
**14 Shafar 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.197012311998031023**

**Sekretaris**

**Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I**  
**NIP. 198905102018011002**

**AnggotaPenguji**

**1. Hj. Aufah Yumni, Lc, MA**  
**NIP.197206232007102001**

**2. Dr. Zulheddi, MA**  
**NIP. 197603032009011010**

**3. Dr. Salim, M.Pd**  
**NIP. 196005151988031004**

**4. Dr. Solifah Titin Sumanti, MA**  
**NIP.197306132007102001**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**



**Dr. Mardianto, M.Pd**  
**NIP. 196712121994031004**

Nomor : Istimewa

Medan, 16 September 2021

Lampiran : -

Kepada Yth:

Perihal : Skripsi

**A.n. Syafitri Ayuni**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sumatera Utara  
Medan**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Syafitri Ayuni

Nim : 0306172149

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ S1

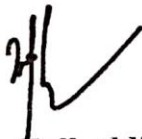
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



**Dr. Zulheddi, MA  
NIP. 197603032009011010**

Pembimbing II



**Hj. Aufah Yumni, Lc, MA  
NIP. 197206232007102001**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syafitri Ayuni

Nim : 0306172149

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah.

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

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

Medan, 04 Juli 2022



**Syafitri Ayuni**  
**NIM. 0306172149**

## ABSTRAK



Nama : Syafitri Ayuni  
NIM : 36.17.2.149  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing I : Dr. Zulheddi, MA  
Pembimbing II : Hj. Auffah Yumni, Lc,MA  
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah**

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point*, Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Pada proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan, salah satu faktor tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Audio Visual Berbasis *Power Point* sebagai media pembelajaran di dalam kelas, untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan dan mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan Audio Visual Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Desain penelitian ini yaitu desain *Borg and Gall* yang diadopsi oleh Sugiyono.

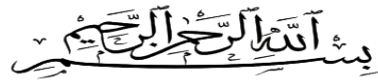
Hasil penelitian terhadap produk Audio Visual Berbasis *Power Point* berdasarkan skor hasil validasi yang diberikan oleh ahli isi/materi memperoleh skor 72% berada dalam kategori valid dan hasil skor validasi yang diperoleh dari ahli media pembelajaran memperoleh skor 92% berada dalam kategori sangat valid. Produk memperoleh hasil kepraktisan berdasarkan dari angket respon peserta didik memperoleh hasil skor yaitu 81,5% berada dalam kategori praktis dan berdasarkan hasil dari angket respon pendidik memperoleh hasil skor yaitu 91,42% berada dalam kategori sangat praktis. Pada efektifitas produk diperoleh nilai sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media Audio Visual Berbasis *Power Point* dengan nilai yaitu sebelum penggunaan 68,47 sedangkan nilai penggunaan 83,76 terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan perbandingan 15,29 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Diketahui Oleh,  
Pembimbing I

Dr. Zulheddi, MA  
NIP. 19760303 200901 1 010

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah Kec Medan Tembung”** disusun dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.

Tidak banyak yang dapat penulis berikan dalam penyelesaian skripsi ini, melainkan hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan kepada semua pihak, Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU).
2. **Bapak Dr. Mardianto, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
3. **Bapak Dr. Sapri, S,Ag, MA** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. **Bapak Dr. Zulheddi, MA** selaku Pembimbing Skripsi I dan **Ibu Hj. Aufah Yumni, Lc, MA** selaku Pembimbing Skripsi II.
5. **Bapak Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd** selaku Penasehat Akademik yang banyak membimbing dan memberi nasehat pada masa perkuliahan.

6. **Bapak Drs. Agustami Lubis** selaku Kepala Sekolah MIS Al-Musthafawiyah yang sudah memberikan izin penelitian. **Ibu Aini Fitriyah, S.Pd** selaku guru kelas V MIS Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah yang sudah banyak membantu.
7. Teristimewa penulis mengucapkan terimakasih kepada **Rosna & Syafruddin** selaku orang tua penulis yang sudah banyak memberikan dukungan berbentuk doa serta mencurahkan kasih sayang yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah dengan tepat waktu sehingga tanpa jasa kedua orang tua penulis bukanlah apa-apa. **Erwansyah, S.Kom** selaku abang dari penulis yang telah banyak memberi semangat serta memberikan dukungan dan bantuan **Angga Athfal & Ayrine Delis Putri** selaku adik dari penulis yang sudah banyak membantu serta memberikan semangat dalam setiap penyusunan karya ilmiah.
8. **Putri Angraini & Siti Khadizah** selaku sahabat dari penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan baik berupa doa dan juga semangat serta membantu dalam hal administrasi perkuliahan selama 4 tahun. **Mutia & Azizah** selaku sahabat dari penulis yang begitu banyak memberikan bantuan serta semangat dalam penyusunan karya ilmiah. **Lusiana & Siti Silvira** selaku teman berbagi masukan dalam penulisan karya ilmiah.
9. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar **PGMI-2 Stambuk 2017** yang sudah berjuang bersama selama 4 tahun perkuliahan semoga kita semua diberikan kemudahan oleh Allah Swt untuk mencapai kesuksesan, Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan serta kesalahan. Maka, dari itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa akan datang. Amin ya Rabbal ‘ Alamin.

**Medan, 19 September 2021**

**Syafitri Ayuni**

**NIM. 36.17.2. 149**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
<b>BAB II : KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Pembelajaran Bahasa .....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Media Audio Visual.....	15
4. <i>Microsoft Power Point</i> .....	16
B. Penelitian Yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III : PROSEDUR PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
A. Metode Penelitian.....	21
B. Tahap Penelitian .....	24
1. Populasi Sampel.....	24
2. Teknik Pengumpulan Data .....	25
3. Instrumen Penelitian .....	26
4. Analisis Data .....	26
C. Rancangan Produk.....	29

D. Tahapan Pengembangan .....	34
1. Pembuatan Produk .....	34
2. Pengujian Lapangan Awal.....	39
3. Pengujian Lapangan Utama.....	40
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Data Pengembangan Produk Audio Visual <i>Berbasis Power Point</i> .....	44
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk .....	44
2. Deskripsi Data Validitas Produk .....	47
3. Deskripsi Data Kepraktisan Produk.....	52
4. Deskripsi Data Efektivitas.....	55
5. Deskripsi Produk Audio Visual Berbasis <i>Power Point</i> .....	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
1. Validitas Produk .....	62
2. Kepraktisan Produk.....	63
3. Efektivitas Produk.....	63
4. Produk .....	64
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Persentase Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran .....	27
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	28
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i> .....	28
Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan Produk .....	29
Tabel 3.5 Nilai Rata-rata <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	40
Tabel 3.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	41
Tabel 3.7 Hasil Angket Respon Pendidik .....	42
Tabel 4.1 Kriteria Kevalidan .....	48
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Pembelajaran .....	48
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi.....	50
Tabel 4.4 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3.1 Langkah Penelitian Pengembangan.....	22
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan .....	41
Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Isi Materi .....	47
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	49
Gambar 4.3 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	52
Gambar 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Pendidik.....	54
Gambar 4.5 Hasil Penilaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan Audio Visual Berbasis Power Point.....	56
Gambar 4.6 Hasil Penilaian Peserta Didik Sesudah Menggunakan Audio Visual Berbasis Power Point.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Wawancara .....	70
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media .....	71
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	72
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik .....	74
Lampiran 5 Angket Respon Pendidik .....	76
Lampiran 6 Instrumen Tes .....	78
Lampiran 7 Surat Izin .....	80
Lampiran 8 Surat Balasan .....	81
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Angket Respon Pesert Didik .....	82
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Angket Respon Pendidik .....	84
Lampiran 11 Hasil Penilaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan Audio Visual Berbasis Power Point .....	85
Lampiran 12 Hasil Penilaian Peserta Didik Sesudah Menggunakan Audio Visual Berbasis Power Point.....	86
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Pembelajaran .....	87
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi .....	89

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang disebut dengan manusia adalah makhluk yang berakal budi.<sup>1</sup> Jika dilihat dari segi biologis dan fisiologis, manusia diciptakan Allah swt sebagai makhluk yang paling sempurna dan paling mulia diantara makhluk lainnya.<sup>2</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa manusia merupakan makhluk yang sempurna dan paling mulia serta berakal budi yang diciptakan oleh Allah swt. Untuk menjadi makhluk yang sempurna manusia memerlukan suatu usaha untuk mencapai kesempurnaan tersebut, adapun usaha yang dapat dilakukan oleh manusia yaitu dengan menempuh pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah wujud berkembangnya ilmu pengetahuan disebuah Negara. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia selain sandang, pangan dan papan, oleh karena itu kebutuhan untuk mendapatkan pendidikan harus dapat terpenuhi agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Sehingga dapat dikatakan pendidikan membawa pengaruh besar bagi kemajuan suatu Negara tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan pernah tahu dimana dan harus kemana dirinya melangkah.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>3</sup>

Dalam perkembangannya yang disebut dengan istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja pada anak didik oleh orang dewasa agar anak didik menjadi dewasa.<sup>4</sup> Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan juga disebut sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang maupun sekelompok orang agar dapat mencapai tingkat hidup yang lebih baik.

Belajar berarti mengubah atau memperbaiki perilaku melalui latihan, pengalaman atau kontak dengan lingkungan (fisik dan sosial) yang disebabkan melalui latihan dan pengalaman serta relatif tidak berubah.<sup>5</sup> Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.

---

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>2</sup> Rosdiana A. Bakar. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan : Gema Ihsani. h. 1

<sup>3</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1

<sup>4</sup> Rosdiana A. Bakar. *Op., Cit.* h. 12

<sup>5</sup> Sarlito W Sarwono. 2018. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Rajawali Pers. h. 56

Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Oleh karena itu, segala sesuatu yang erat kaitannya dengan mengubah atau memperbaiki baik itu melalui latihan, pengalaman serta kontak dengan lingkungan disebut dengan belajar.

Dari istilah belajar muncul istilah pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai suatu rangkaian kondisi, peristiwa, serta kejadian yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi pembelajar, sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah.<sup>6</sup> Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya yang sengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari. Dalam sebuah pembelajaran terdapat sebuah aktifitas komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pengajar untuk memudahkan pembelajar dalam mendapatkan hasil belajar terbaik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Oleh karena itu, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan memengaruhi proses pembelajaran. Komponen yang selama ini dianggap sangat memengaruhi proses pembelajaran adalah komponen guru.<sup>7</sup>

Menurut Danim guru memiliki multiperan yaitu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih. Istilah pendidik merujuk pada pembinaan dan pengembangan afeksi peserta didik, istilah pengajar merujuk pada pembinaan dan pengembangan pengetahuan atau asah otak, intelektual, sedangkan istilah pelatih merujuk pada pembinaan dan pengembangan keterampilan peserta didik.<sup>8</sup>

Guru dalam melakukan pembelajaran diharapkan dapat memberikan inovasi. Inovasi diartikan suatu ide, benda, peristiwa serta metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil invensi maupun diskoveri yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.<sup>9</sup>

Dalam proses pembelajaran seorang guru diharapkan dapat memberikan inovasi baik berupa teknik pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran maupun media pembelajaran. Setiap inovasi yang dilakukan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga inovasi yang dilakukan bukan hanya dapat membawa perubahan tetapi juga efektif untuk diterapkan dan akan berdampak pada sebuah peningkatan kualitas pembelajaran.

Trianto menyatakan media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya

---

<sup>6</sup> Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Bumi Aksara. h. 72

<sup>7</sup>Pujiriyanto. 2012. *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*, Yogyakarta : UNY Press. h.273

<sup>8</sup>Sudarwan Danim. 2016. *Inovasi Pendidikan Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung : Pustaka Setia. h. 15

<sup>9</sup>Rusydi Ananda, dkk. 2017. *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan : Widya Puspita. h. 2

proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.<sup>10</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran dan media adalah komponen dari strategi pembelajaran sehingga guru dan media adalah dua komponen yang kehadirannya tidak terpisahkan satu sama lain. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam menghidupkan kegiatan belajar mengajar di kelas, oleh karena itu guru tidak dapat melakukan segala sesuatu dengan sendirinya tanpa bantuan media pembelajaran.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.<sup>11</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak akan pernah lepas dari empat keterampilan yakni keterampilan membaca, keterampilan mendengar, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan komunikasi pada siswa, baik berupa lisan maupun tulisan.

Meningkatkan kualitas pembelajaran bergantung pada pemahaman guru terhadap tugasnya dan tidak terlepas dari bagaimana guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan satu diantara kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Aspek terpenting dalam proses pembelajaran adalah pengalaman fisik, yaitu siswa terlibat langsung atau mempunyai pengalaman terhadap benda-benda dan stimulus- stimulus dalam lingkungan tempat bereaksi terhadap benda-benda itu. Lingkungan kelas dan ketersediaan media pembelajaran di kelas merupakan hal yang berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Melalui pemanfaatan

---

<sup>10</sup> Trianto Ibnu Badar Al Tabany. 2016. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Prenadamedia Group. h. 229

<sup>11</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006



media, siswa dapat didorong dengan kesadaran sendiri untuk belajar dengan baik.<sup>12</sup>

Salah satu faktor penyebab minimnya penggunaan media pembelajaran adalah tidak tersedianya media itu di lapangan. Kalaupun membuat, para guru tidak menguasai teknik pembuatan media. Sementara itu, pengadaan media pembelajaran yang mendekatkan peserta didik dengan subjek dalam materi sangat diperlukan. Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (visual), pendengaran (audio), dan gerak (motorik). Hal ini bertujuan untuk memudahkan para peserta didik mampu menanamkan konsep yang terkandung dalam materi pelajaran.<sup>13</sup>

Berdasarkan pengamatan awal peneliti menemukan proses pembelajaran di kelas V guru menggunakan bahan ajar yaitu lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber belajar siswa. Dalam mengajar guru juga menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran cenderung *teacher centered* (berpusat pada guru) hal ini mengakibatkan siswa menjadi tidak aktif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru juga menggunakan media yang digunakan sebagai pelengkap proses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah media berbentuk mading (majalah dinding) mengenai materi pembelajaran. Untuk itu diperlukan media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).<sup>14</sup>

Media pembelajaran memiliki banyak jenis. Salah satu diantaranya adalah audio visual. Media audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.<sup>15</sup> Media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara.<sup>16</sup>

Media yang dikembangkan adalah media audio visual berbasis *power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah proses kegiatan menyajikan informasi dengan sarana kebahasaan. Sedangkan, *power point* adalah program persentasi yang dikembangkan oleh

<sup>12</sup>Isnarto, Abdurrahman & Sugianto. 2017. "Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah". *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol 3, No.2. h. 245

<sup>13</sup>Anang Yulianti Nugroho, Hartono & Sudiyanto. 2020. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 4, No.1. h. 21

<sup>14</sup> Observasi Kelas V pada tanggal 9 Maret 2021 di Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah dalam rangka memenuhi data awal penelitian.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. h. 8

<sup>16</sup> Wina Sanjaya. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana. h. 211

*microsoft. Power point* dapat digunakan karena memiliki kelebihan yaitu praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, anak didik dapat mencatat materi yang disajikan, penyajian materi menggunakan warna, animasi serta suara dan dapat diputar ulang jika dibutuhkan. oleh karena itu pengembangan media audio visual ini dilakukan karena pelajaran bahasa cenderung menggunakan audio untuk menyimak serta berbicara dan membaca serta menulis menggunakan visual sehingga pesan yang ingin disampaikan melalui kegiatan berbahasa akan lebih menyenangkan dan menarik sehingga menutup kemungkinan siswa akan merasa bosan.

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah
2. Guru menggunakan *teacher centered* sebagai pendekatan pembelajaran
3. Bahan ajar yang digunakan guru adalah lembar kerja siswa (LKS)
4. Media pembelajaran yang digunakan mading (Majalah dinding)
5. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu :

1. Materi pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan produk adalah teks narasi sejarah mengenai peristiwa kebangsaan masa penjajahan
2. Pengujian produk dilakukan pada kelas V MIS Al Musthafawiyah
3. Tahapan pengembangan yang dilakukan hanya 7 tahap, yaitu sebagai berikut:
  - a. Potensi dan masalah
  - b. Pengumpulan data

- c. Desain produk
  - d. Validasi desain
  - e. Revisi desain
  - f. Uji coba awal
  - g. Revisi produk
4. Pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran audio visual berbasis *power point*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Bagaimana mengembangkan media audio visual berbasis *power point* yang valid, praktis dan efektif terhadap pelajaran bahasa Indonesia?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengembangan media audio visual berbasis *power point* yang valid, praktis dan efektif terhadap pelajaran bahasa Indonesia”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari tujuan penelitian sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media audio visual di kelas V.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai acuan dalam mendorong siswa dapat memahami pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai acuan dalam penggunaan media pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi penulis, sebagai acuan dalam menambah wawasan penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan berguna ketika menjadi seorang pendidik.

### **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *power point*. Spesifikasi dari *power point* yang akan dibuat yakni :

1. *Power point* memuat *slide* yang di dalamnya terdapat masing-masing materi pembelajaran.
2. Pada *slide* materi pembelajaran terdapat gambar yang disesuaikan dengan materi.
3. Masing-masing *slide* menggunakan beragam bentuk tulisan yang disesuaikan penggunaan warna serta ukuran tulisan.
4. Setiap *slide* yang sudah terbentuk akan ditambahkan suara, suara tersebut adalah materi pembelajaran yang akan dipelajari.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

###### a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa berperan penting dalam segala aspek kehidupan. Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu yang terlintas di hati. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi dan menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan.<sup>17</sup>

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi bahasa standar di negara karena perkembangan sejarah, kesepakatan bangsa, atau ketepatan perundang-undangan. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara nonresmi, santai dan bebas. Dalam pergaulan dan perhubungan antarwarga dipentingkan adalah makna yang disampaikan.<sup>18</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi bahasa sendiri memegang peranan penting didalam kehidupan baik dalam proses belajar-mengajar, interaksi antar individu dengan individu lain, dan sebagainya. Bahasa seringkali digunakan untuk banyak hal seperti menyampaikan isi pikiran, menyampaikan pendapat menyampaikan perasaan.

###### b. Fungsi-fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yakni :<sup>19</sup>

###### 1) Alat Ekspresi Diri

Pada awalnya seseorang anak berbahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaan dan pikirannya pada sasaran yang tetap, yakni ibu-bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya seorang tidak lagi menggunakan bahasa hanya untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi

---

<sup>17</sup> Prima Gusti Yanti, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*. Jakarta : Grasindo, h.1

<sup>18</sup> Junaida, dkk. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*. Medan : Perdana Publishing. h. 9

<sup>19</sup> Junaida, dkk. *Op.Cit.* h. 10

Dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.

#### 2) Alat Komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah memiliki tujuan dan maksud tertentu. Maksud dan tujuan kita ingin dipahami oleh orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain lain yang dapat diterima oleh orang lain. Kita ingin membuat orang lain yakni terhadap pandangan kita. ingin mempengaruhi orang lain. Lebih jauh lagi, kita menginginkan orang lain membeli dan menerima hasil pemikiran kita. Jadi, dalam hal ini pembaca, mitra bicara, pendengar atau publik atau khalayak sasaran menjadi perhatian utama kita. Kita menggunakan bahasa dengan memperhatikan kepentingan dan kebutuhan khalayak sasaran kita.

#### 3) Alat Integrasi dan Adaptasi Sosial

Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai alat integrasi dan adaptasi sosial. Sebagai bangsa Indonesia, seharusnya kita merasa bangga memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional).

#### 4) Alat Kontrol Sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial ini dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku-buku pelajaran disekolah sampai universitas, buku-buku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai kontrol sosial.

Contoh fungsi bahasa sebagai alat kontrol sosial yang sangat mudah kita terapkan adalah sebagai alat peredam rasa emosi atau marah. Menulis merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk meredakan rasa emosi atau marah itu. Tuangkanlah rasa dongkol dan marah itu ke dalam bentuk tulisan.

#### c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi

mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :<sup>20</sup>

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Sehingga media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama; guru, kapur, dan buku teks yang merupakan inti sari media pembelajaran.<sup>21</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif serta siswa menjadi lebih aktif demi mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### **b. Ciri Media Pembelajaran**

Arsyad Mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk alasan media digunakan, dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh

---

<sup>20</sup> Junaida, dkk. *Op.,Cit.* h. 16

<sup>21</sup> Pujiriyanto. *Op.,Cit.* h. 6

media yang memungkinkan guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Adapun ciri media tersebut sebagai berikut :<sup>22</sup>

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproyeksikan kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan objek atau rekaman kejadian dapat diproyeksikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa-siswi dalam kurun waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya bagaimana proses penanaman dan panen coklat hingga proses pembuatan permen coklat dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa-siswi untuk mengetahui asal-usul dan proses dari penanaman bahan baku coklat hingga menjadi permen coklat.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa-siswi dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format apa saja (video, disket) dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat.

c. Jenis Media Pembelajaran

Mempelajari dan memahami banyaknya klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yang mereka mempunyai sudut pandang masing-masing. Maka dapat dikemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu :

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti : gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti : benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti radio dan *tape recorder*.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti : film, slide, *filmstrip*, *overhead projektor*, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad. *Op., Cit.* h.3



jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.<sup>23</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah jenis media dengan proyeksi dalam bentuk *power point* yang terdapat audio serta visual pada media tersebut.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran terdapat fungsi dari sebuah media pembelajaran, adapun fungsi media pembelajaran terdapat lima fungsi utama. Kelima fungsi utama tersebut adalah sebagai berikut :<sup>24</sup>

- 1) Membangkitkan pemahaman ataupun pengetahuan yang sudah dimiliki anak.
- 2) Memandu proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru selama proses pembelajaran.
- 3) Mengembangkan atau memperkaya pemahaman konkret siswa atas pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya.
- 4) Menjadi sarana utama untuk menyalurkan, mendemonstrasikan, dan mengunjuk kerja pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Menjadi prosedur bagi terciptanya pembelajaran yang pro aktif, motivasi dan kreatif.

#### e. Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan dengan manfaat media pembelajaran, Kemp dan Dayton menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, setiap siswa yang melihat dan mendengar penyajian melalui media, menerima pesan yang sama. Penggunaan media dapat menyatukan penafsiran guru yang berbeda-beda. Dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran dapat dikurangi sehingga siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kejelasan, dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir yang kesemuanya menunjukkan

---

<sup>23</sup> Muhammad Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press. h. 16

<sup>24</sup> Yunus Abidin. 2016. *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung : Refika Aditama. h. 256

- bahwa media mempunyai aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
  - 4) Mengurangi jumlah waktu pembelajaran, karena umumnya media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak.
  - 5) Meningkatkan kualitas belajar siswa. Kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
  - 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
  - 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
  - 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat diminimalisir sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek yang penting lain dalam pembelajaran misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.<sup>25</sup>

#### f. Kriteria Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Arsyad mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut :

- 1) Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional dalam pembelajaran yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu ranah atau dua manapun gabungan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotorik)

---

<sup>25</sup> Rusydi Ananda. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan : LPPPI. h. 162

- 2) Tepat untuk mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa-siswi.
- 3) Praktis, luwes. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Guru harus memiliki media ini sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan tersedia disekitarnya.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh yang mengoperasikannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media digunakan secara efektif berdasarkan kelompok sasaran, ada media yang tepat digunakan untuk kelompok besar belum tentu efektif digunakan untuk kelompok kecil demikian pula sebaliknya.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain sehingga siswa-siswi terfokus dan pesan disampaikan dapat ditangkap secara efektif.<sup>26</sup>

Dalam Perspektif islam penggunaan media dalam menyampaikan pesan juga diterangkan dalam firman Allah Swt Q.S An-Nahl ayat 44, yaitu :<sup>27</sup>

۞ الْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
 يَتَفَكَّرُونَ

*Artinya : (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*

Dari terjemahan ayat diatas djelaskan bahwa Al-Qur'an yang diturunkan Allah Swt kepada Nabi Muhammad Saw merupakan media bagi Rasulullah Saw untuk menyampaikan atau menerangkan ajaran-ajaran islam yang terkandung didalam Al-Qur'an kepada umat manusia.

<sup>26</sup> Junaida dkk. *Op., Cit.* h. 75

<sup>27</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia. *Mushaf Al-qur'an Terjemah*. Jakarta : Pustaka Jaya Ilmu. h. 272

### 3. Media Audio Visual

#### a. Pengertian Media Audio Visual

Arief S. Sardiman dalam bukunya mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis variabel dalam lingkungan anak didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>28</sup> Sementara media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, ide.<sup>29</sup>

Sanaky Hujair juga menyebutkan media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual, adalah : televisi, video-VCD, sound dan film.<sup>30</sup>

Jadi, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dengan mengkombinasikan antara suara dan penglihatan. Media audio visual umumnya berbentuk video yang didalamnya terdapat gambar karakter dengan suara yang menjadi pelengkapya.

#### b. Jenis-jenis Media Audio Visual

Adapun jenis-jenis media audio visual, sebagai berikut :<sup>31</sup>

##### 1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

##### 2) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yaitu media menampilkan suara dan gambar diam adalah film bingkai (sound slides), film rangkai suara.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media audio visual yang digunakan peneliti dalam pengembangan adalah media audio

---

<sup>28</sup> Arief Sardiman. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. h.29

<sup>29</sup> Syaiful Bahri Djaramah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta. h. 124

<sup>30</sup> Sanaky Hujair. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press. h. 102

<sup>31</sup> Nana Sudjana, dkk. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo. h. 129

visual gerak yang didalamnya terdapat suara yang disertai gambar bergerak.

### c. Karakteristik Media Audio Visual

Teknologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras dalam proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut :

- 1) Biasanya bersifat linier.
- 2) Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- 4) Media audio visual representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Berorientasi kepada guru dengan melibatkan interaksi murid yang rendah.<sup>32</sup>

## 4. *Microsoft Power Point*

### a. Pengertian *Microsoft Power Point*

Sukiman mengemukakan *microsoft power point* adalah salah satu produk unggulan dari *microsoft corporation* untuk merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional.<sup>33</sup>

Jasmadi dalam bukunya menyatakan bahwa *microsoft power point* adalah program aplikasi untuk membuat presentasi. Pada versi terbarunya ini banyak fitur-fitur baru yang sangat membantu dan memudahkan dalam penyusunan presentasi pembelajaran, terutama dalam hal pengelolaan multimedia dan pengembangan untuk presentasi yang interaktif.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *microsoft power point* adalah program aplikasi yang digunakan untuk merancang atau membuat presentasi agar lebih menarik.

### b. Langkah-langkah Mengoperasikan *power point*

Dalam bukunya Arsyad mengemukakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengoperasikan *microsoft power point*, sebagai berikut :<sup>35</sup>

- 1) Membuka *microsoft power point* yang ada di komputer dengan cara klik *start – all programs – microsoft office – micosrft office power point*.

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.* h. 30-31

<sup>33</sup> Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia Pustaka Insan Madani. h. 213

<sup>34</sup> Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK Dengan MS Office 2010*. Jakarta : Elex Media Komputindo. h. 25

<sup>35</sup> Arsyad A. 2014. *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. h.

2) Kemudian membuat tampilan kerja atau presentasi

c. Kelebihan Microsoft *Power Point*

Sanaky dalam bukunya mengemukakan terdapat enam kelebihan *power point* adapun kelemahan dan kelebihan tersebut, sebagai berikut :<sup>36</sup>

- 1) Praktis, di mana media dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) *Microsoft power point* memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- 5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, suara, dan dapat *hyperlink* dengan file lain.
- 6) Dapat digunakan berulang-ulang.

d. Kelemahan Microsoft *Power Point*

Sanaky dalam bukunya mengemukakan terdapat lima kelemahan *microsoft power point*, adapun kelemahan tersebut, sebagai berikut :

- 1) Pengadaan alat yang digunakan mahal, tidak semua sekolah memiliki
- 2) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu komputer, proyektor, dan layar untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang apabila menggunakan animasi yang komplek
- 4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain *microsoft power point*, sehingga mudah dicerna oleh penerima.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan *power point* sebagai produk yang akan dikembangkan didasarkan pada kelebihan serta kekurangan yang ada sehingga diyakini akan memberikan efektifitas sesuai dengan yang diharapkan.

Peneliti melakukan pengembangan produk dengan menggunakan *power point* sebagai produk utama yang akan dikembangkan. *Power point* yang dikembangkan adalah *power point* yang didalamnya termuat audio visual sehingga produk dapat didengar serta dilihat, *power point* tersebut termasuk kedalam jenis media pembelajaran yang menggunakan proyeksi dan merupakan jenis media audio visual yang bergerak.

---

<sup>36</sup> Sanaky, H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Inovatif. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara. h. 156

## B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian relevan yang dilakukan beberapa peneliti terkait dengan media pembelajaran berbasis *power point* yaitu sebagai berikut :

1. Naili Fikriyah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitidu”. Menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalitidu mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran PAI menggunakan media berbasis *power point*, hal ini ditunjukkan dari hasil angket motivasi belajar dengan skor rata-rata 3.17 yang menunjukkan kriteria “baik”.
2. Dedi Irawan (2013) dalam penelitiannya yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Mendeskripsikan Gambar Teknik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Muhammadiyah 1 Playen”. Menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di SMK dengan persentase kelayakan 77.76% .
3. Naila Fauzia Rahmani (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Power Point* Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I.Yogyakarta”. Menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran dengan persentase rata-rata sebesar 75%.

Persamaan ketiga penelitian di atas dengan yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *power point*. Persamaan berikutnya adalah pada hasil yang diharapkan, yaitu peningkatan hasil

belajar setelah menggunakan media. Sehingga siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* akan mudah untuk mendalami pelajaran serta mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Perbedaannya terletak pada, subjek dan objek yang diteliti, serta waktu dan tempat penelitian. Peneliti melakukan penelitian dengan subjek penelitian siswa kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al-Musthafawiyah mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *power point*.

### **C. Kerangka Berpikir**

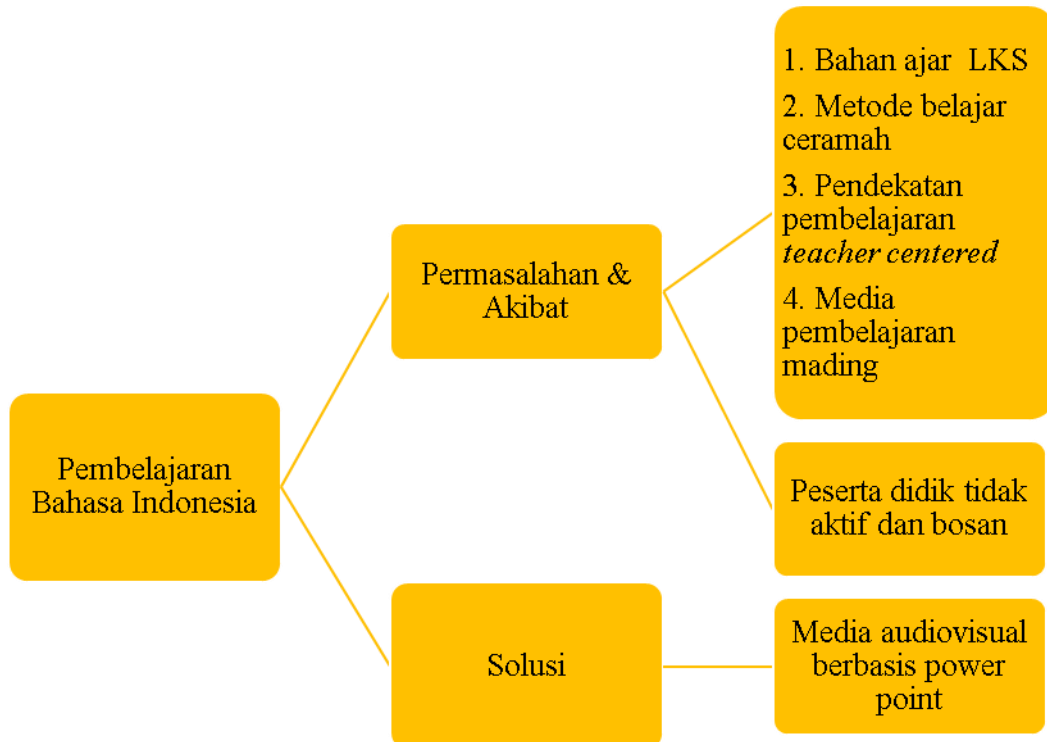
Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak akan pernah lepas dari berbagai aspek kebahasaan. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan komunikasi pada siswa, baik berupa lisan maupun tulisan maka diharapkan pembelajaran dapat berjalan efektif agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar yang dimilikinya, jika proses pembelajaran tidak efektif maka materi yang disampaikan oleh pendidik akan sulit untuk dipahami, oleh karena itu dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Semakin meningkat efektifitas pembelajaran maka akan semakin meningkat hasil belajar yang didapatkan. Sehingga pendidik juga memerlukan alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Maka dari itu pada penelitian ini penulis merancang sebuah media pembelajaran yang berbentuk *power point* yang dapat membantu peserta didik dalam mengefektifkan pembelajaran serta mengembangkan kemampuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Melalui *power point* ini peserta didik akan memiliki kemampuan berbahasa serta dapat meningkatkan hasil belajar, karena penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh pendidik sehingga tidak membosankan peserta didik. Salah satu materi yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran *power point* ini adalah materi teks narasi sejarah. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan (*Research and development*). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.<sup>37</sup>

Penelitian pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.<sup>38</sup>

Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah media pembelajaran audio visual berbasis *power point* yaitu sebuah media yang didalamnya terdapat materi teks narasi sejarah yang disertai dengan penggunaan suara. Karakteristik media ini adalah teks materi yang disertai dengan gambar serta suara pada tiap materi. Dari teks materi yang disertai dengan gambar serta suara pada tiap materi yang ada peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan media yang digunakan tersebut.

Langkah-langkah penelitian yang bersifat membuat atau menciptakan produk baru dan mengujinya. Model pengembangan media oleh Sugiyono, langkah-langkah pengembangan yang dimaksud terdiri dari tujuh tahap, yaitu :

- 1) Potensi dan Masalah
- 2) Pengumpulan Data
- 3) Desain Produk
- 4) Validasi Desain

---

<sup>37</sup> Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Kencana, h.58

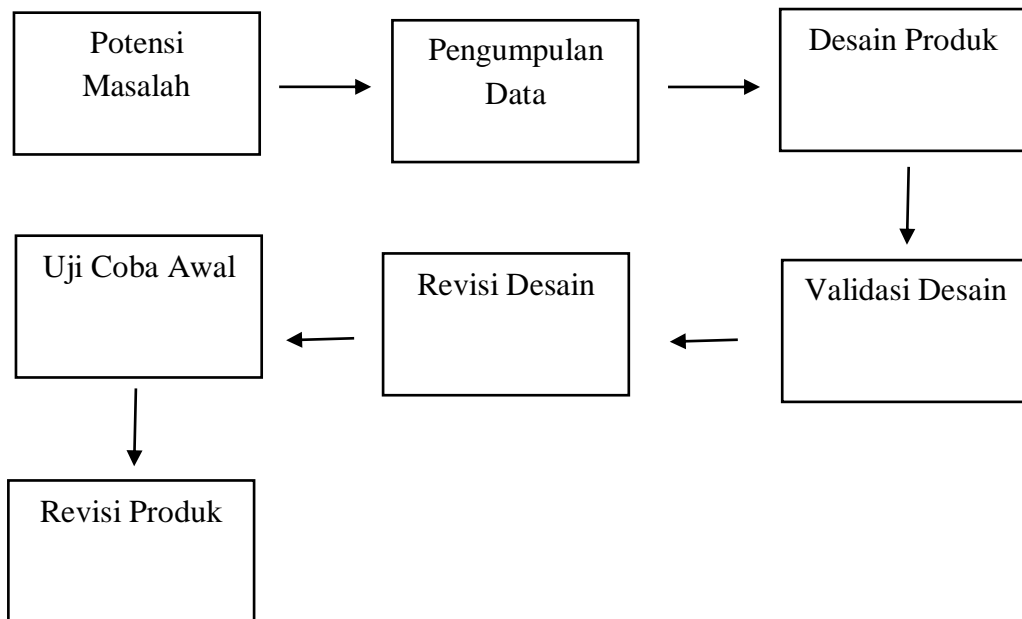
<sup>38</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. h. 395

- 5) Revisi Desain
- 6) Uji Coba Awal
- 7) Revisi Produk

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah ditunjukkan sebagai berikut :<sup>39</sup>

**Gambar 3.1**

**Langkah Penelitian dan Pengembangan**



Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini ditemukan permasalahan dilapangan yaitu, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak aktif atau pasif, sehingga peserta didik hanya menyerap pengetahuan dari guru dikarenakan proses pembelajaran menggunakan komunikasi satu arah, tanpa melihat kemampuan masing-masing peserta didik. Guru dalam proses belajar mengajar juga hanya menggunakan media berupa karton yang berisi tempelan-tempelan materi pelajaran.

Media Audiovisual berbasis *power point* dapat dijadikan solusi dari permasalahan proses pembelajaran yang cenderung pasif atau tidak aktif dikarenakan menggunakan kedua alat indera yaitu mata dan telinga pada

<sup>39</sup> Sugiyono. *Op., Cit.* h. 404

saat belajar mengajar sehingga antara guru dan peserta didik dapat memberikan umpan balik dari materi pelajaran yang disampaikan.

## 2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data ditujukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media agar dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu kurangnya penggunaan media pada proses belajar-mengajar dikarenakan saranadan prasarana yang terbatas serta proses belajar-mengajar yang tidak aktif adapun permasalahan tersebut ditemukan melalui wawancara dengan guru kelas, dan pemberian angket respon kepada peserta didik dan juga kepada pendidik, serta melakukan pemberian test.

## 3) Desain Produk

Desain produk bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai langkah-langkah pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun desain produk terdiri atas pengumpulan data yang dilakukan untuk memenuhi informasi awal pembuatan/rancangan produk, selanjutnya adalah pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun desain produk media audio visual berbasis *power point* ini berbentuk audio dan visual yang pada medianya terdapat suara yang sudah diberi efek serta visual yaitu tulisan materi yang disertai dengan penggunaan animasi sebagai pendukung penyampaian materi dan animasi bergerak. Sehingga pada saat pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat menyerap atau menerima pembelajaran melalui proses menyimak serta melihat. Penggunaan media audio visual berbasis *power point* dapat dilakukan dengan cara mengklik mulai pada cover awal media yang sudah siap untuk digunakan, lalu media akan menampilkan menu yang berisi materi serta kompetensi dasar materi. Setelah membuka menu dapat mengklik langsung materi untuk memilih pembahasan materi mana yang akan dibuka terlebih dahulu, lalu akan tampil bagian awal yang merupakan judul selanjutnya untuk dapat masuk pada pembahasan dilakukan dengan mengklik next.

## 4) Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai rancangan produk. Penilaian ini dilakukan oleh beberapa pakar/ahli yang memiliki kemampuan

dalam menilai produk. Adapun validasi desain pembelajaran dilakukan oleh validator yaitu bapak Taufik Al-Afkari M.Kom untuk menilai kesesuaian desain media dengan karakteristik peserta didik dan pembelajaran. Validasi ahli isi/materi dilakukan oleh validator yaitu Ibu Aini Fithriyah S.Pdi untuk menilai kesesuaian isi/materi dengan materi yang diangkat oleh peneliti pada saat penelitian.

#### 5) Revisi Desain

Setelah proses penilaian maka akan dilakukan revisi yang bertujuan untuk memperbaiki serta mengurangi kelemahan yang ada pada produk dengan masukan-masukan yang sudah disampaikan melalui diskusi dengan pakar/ahli produk yaitu perbaikan pada fungsi tombol menu yang digunakan pada pembahasan materi agar diberikan batasan untuk masing-masing materi dan perbaikan pada bagian cover agar disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan pada media pembelajaran.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk mendapatkan informasi keefektifan serta kepraktisan produk, pengujian dilakukan dengan melakukan eksperimen. uji coba produk dilakukan dengan melakukan perbandingan keadaan sebelum menggunakan produk dan sesudah menggunakan produk. Adapun uji coba produk dilakukan dengan memberikan *pre test* dan *post test* yang ditujukan untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan.

#### 7) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan memperbaiki produk yang sudah di uji coba agar disempurnakan sesuai masukan yang diterima oleh ahli dan dapat digunakan untuk di implementasikan. Pada bagian revisi produk yang dilakukan adalah memperbaiki revisi dari ahli desain serta ahli materi berdasarkan masukan yang didapat melalui hasil diskusi dengan para pakar/ahli dan berdasarkan angket respon peserta didik dan pendidik yang sudah terkumpul.

### **B. Tahap Penelitian (*Research*)**

#### **1. Populasi dan Sampel/Sumber Data Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan *universe*. Anggota populasi dapat

berupa benda mati dan manusia, di mana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati.<sup>40</sup> Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di MIS Al Musthafawiyah Medan yang terdiri dari 47 peserta didik dan terbagi menjadi dua rombongan belajar yaitu kelas V-A dan kelas V-B.

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* diambil dengan menggunakan pertimbangan yaitu penalaran peserta didik serta kognitif yang dimiliki. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 21 orang.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari :

### a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit atau kecil.<sup>41</sup> Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih tentang responden. Pada survey awal, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang permasalahan yang ada di MIS Al Musthafawiyah, sehingga peneliti dapat menentukan variabel permasalahan.

### b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.<sup>42</sup> Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk penilaian dan tanggapan yang berupa isi media, penggunaan media, desain media berdasarkan skala *likert*. Angket tersebut ditujukan untuk ahli isi atau materi, ahli media, dan peserta didik untuk pengujian kepraktisan produk yang dirancang.

---

<sup>40</sup> Syahrudin,dkk. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media. h. 113

<sup>41</sup> Sugiyono. *Op., Cit.* h. 195

<sup>42</sup> *Ibid.* h. 199

### c. Tes

Tes peroleh hasil pembelajaran diperoleh dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual yang menunjukkan efektivitas produk dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran audio visual.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Instrumen tahap I pedoman wawancara untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diadakan penelitian dengan guru kelas.
- 2) Instrumen tahap II instrumen validasi yang terdiri dari instrumen validasi ahli isi atau materi dan instrumen validasi ahli media pembelajaran.
- 3) Instrumen tahap III angket yang terdiri dari angket peserta didik serta angket respon guru untuk uji kepraktisan produk.
- 4) Instrumen tahap IV instrumen tes untuk uji efektivitas atau keefektifan produk oleh peserta didik.

### 4. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>43</sup>

Analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisis data deskriptif. Teknik ini digunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut :

- a. Data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan validasi produk yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi serta siswa sebagai subjek penelitian. Dideskripsikan

---

<sup>43</sup> Sugiyono. *Op., Cit.* h. 206

menggunakan teknik deskriptif persentase, sedangkan hasil uji coba produk dijelaskan secara kualitatif.

- b. Data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala *likert*.<sup>44</sup>
- c. Selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut :<sup>45</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase  
 x = Jawaban responden  
 xi = Nilai ideal dalam satu item  
 100 = Bilangan konstan

Selanjutnya, skor yang diperoleh dianalisis berdasarkan tingkat kevalidan seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**

**Persentase Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Tidak valid	Revisi

(Sumber : Nur Azizah, 2016 : 55)

Dari tabel dapat diketahui bahwa :

1. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 20 sampai dengan 36 maka tingkat kevalidannya “tidak valid” dengan keterangan revisi.
2. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 36 sampai dengan 52 maka tingkat kevalidannya “kurang valid” dengan keterangan revisi.
3. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 52 sampai dengan 68 maka tingkat kevalidannya “cukup valid” dengan keterangan sebagian revisi.

<sup>44</sup> Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta. h.93

<sup>45</sup> Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta. h. 95



4. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 68 sampai dengan 84 maka tingkat kevalidannya “valid” dengan keterangan tidak revisi.
5. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 84 sampai dengan 100 maka tingkat kevalidannya “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

Hasil analisis data angket validasi media oleh para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk. Hasil analisis data berupa penilaian serta tanggapan dari para ahli yang digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan produk.

**Tabel 3.2**

**Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Tidak layak, revisi total

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar di sekolah.<sup>46</sup>

Analisis data angket respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran menggunakan 5 pilihan jawaban sesuai skala *likert*, sebagai berikut :

**Tabel 3.3**

**Skala *Likert***

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Skor dari hasil penilaian lembar angket respon guru dan siswa tersebut kemudian dicari rata-rata dan dibentuk ke dalam pertanyaan untuk

<sup>46</sup> Sugiono. *Op., Cit.* h.135

menentukan kepraktisan produk. Kriteria kepraktisan produk sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Kepraktisan Produk**

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	86 - 100%	Sangat praktis
2	76 - 85%	Praktis
3	60 - 75%	Cukup praktis
4	55 - 59%	Kurang praktis
5	0 - 54%	Tidak praktis

(Sumber : Rahma dan Delsina,2019:83)

Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan *pre test* dan *post test* dalam rangka membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan untuk menganalisis hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan Microsoft Excel 2013.

### C. Rancangan Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang didalamnya terdapat penggunaan suara serta tulisan dengan ukuran yang disesuaikan. Fungsi media ini yaitu untuk memperoleh hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik pada materi teks narasi sejarah di kelas V. Adapun langkah dalam merancang produk ini, sebagai berikut :

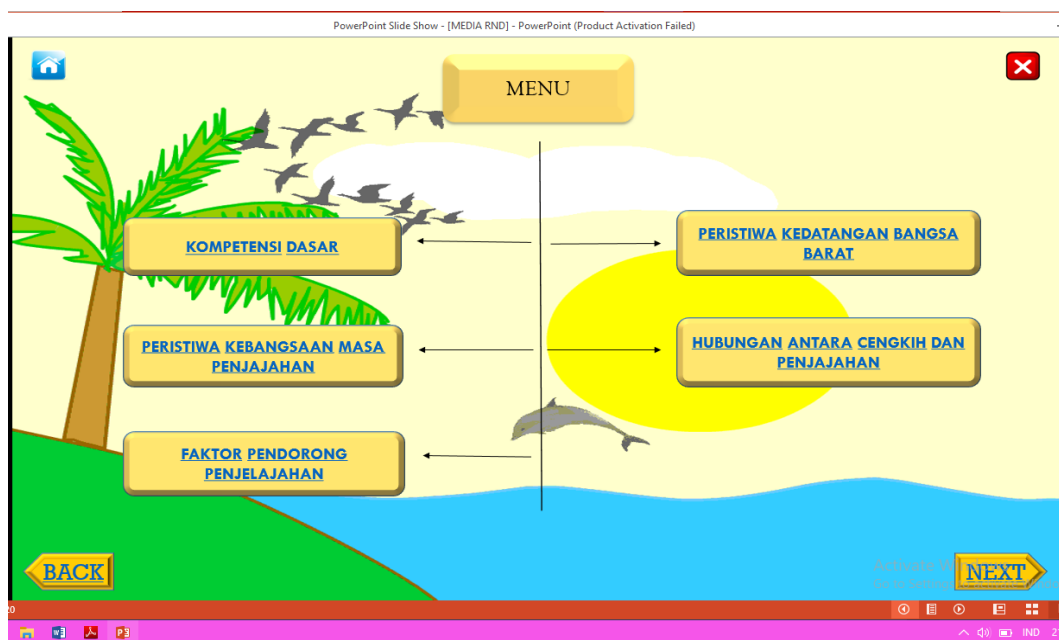
- 1) Menyiapkan aplikasi *power point* 2013
- 2) Membuat kerangka isi *slide* dari awal hingga akhir
- 3) Mencari gambar serta animasi sesuai dengan materi
- 4) Menyusun materi kedalam slide
- 5) Mengatur ukuran tulisan
- 6) Melakukan pemilihan warna tulisan
- 7) Melakukan pemilihan efek untuk tulisan serta gambar
- 8) Memasukkan suara kedalam masing-masing slide

Hasil rancangan produk audio visual dapat dilihat sebagai berikut :

a. Pembuka



b. Menu Utama



### c. Pemetaan Kompetensi Dasar

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

KOMPETENSI DASAR

3.5. Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

BAHASA INDONESIA

BACK

NEXT

### d. Kompetensi Inti

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara

BACK

NEXT

e. Materi Bagian 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan)



f. Materi Bagian 2 ( Hubungan Antara Cengkih dan Penjajahan)



g. Materi Bagian 3 ( Faktor Pendorong Penjelajahan Samudra)



Setelah rancangan produk dibuat, maka terdapat langkah selanjutnya yaitu pengujian terhadap produk yang telah dibuat. Sebagaimana dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Pengujian Internal 1

Pengujian internal rancangan produk pada tahap pertama dilakukan dengan meminta pendapat kepada para ahli. Uji internal pada ahli berkaitan dengan uji desain dan uji isi, uji desain dalam penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Taufik Al Afkari, M.Kom. Isi materi produk yang dikembangkan di uji oleh ahli materi yaitu Aini Fithriyah, S.Sos, S.Pdi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dirancang dalam penggunaan media pada proses pembelajaran dan akan dilakukan revisi untuk melakukan perbaikan media yang telah dirancang. Validasi dan revisi media pembelajaran ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian *skala likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator.

Hasil uji internal akan diolah dengan cara menghitung skor hitung dengan skor kriterium yang diperoleh pada masing-masing uji internal 1 tersebut, menghitung dilakukan dengan cara sebagai berikut :<sup>47</sup>

$$Uji\ Internal\ 1 = \frac{Skor\ Hitung}{Skor\ Kriterium} \times 100$$

Setelah dilakukan penghitungan maka disesuaikan dengan tingkat kelayakan berdasarkan persentase tingkat kevalidan. Jika mendapat kriteria sangat valid/valid berarti produk layak digunakan untuk uji eksternal (uji coba lapangan), akan tetapi jika hasilnya tidak valid maka akan dilakukan revisi produk.

## 2. Pengujian Internal 2

Pengujian internal 2 rancangan produk audio visual berbasis *power point* dilakukan sebagaimana uji internal 1 dengan ditambahi pertanyaan terbuka yang sifatnya meminta pendapat dan saran terkait rancangan produk yang telah disusun untuk digunakan pada uji coba lapangan utama, yang dilakukan dengan wawancara lisan kepada validator. Hasil yang diperoleh adalah persetujuan dari pihak validator terhadap produk untuk selanjutnya diperbaiki dari segi desain dan tulisan sebelum produk diuji coba di lapangan utama. Berikut saran yang diberikan oleh validator :

Fungsi tombol pada menu yang digunakan diperbaiki dan perubahan pada cover disesuaikan dengan materi.<sup>48</sup>

## D. Tahap Pengembangan

### 1. Pembuatan Produk

Penyusunan serta pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *power point* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

- a. Bagian 1 Mengembangkan Audio Visual Berbasis *Power Point*
  1. Menentukan materi yang akan digunakan
  2. Menentukan konsep yang akan digunakan untuk media
- b. Bagian 2 Membuat Audio Visual Berbasis *Power Point*
  1. Menyiapkan template

<sup>47</sup> Sugiyono. *Op.Cit.* h. 467

<sup>48</sup> Wawancara dengan Bapak Ahmad Taufik Al Afkari M,Kom, Dosen FITK. Tanggal 28 Juni 2021 Pukul 10.00

2. Menyiapkan animasi
3. Menyiapkan materi yang akan digunakan
4. Menyiapkan rekaman suara yang akan di input
5. Memilih bentuk tulisan yang cocok digunakan
6. Memilih warna yang cocok untuk materi
7. Membuat tulisan materi serta memasukkan suara ke dalam media

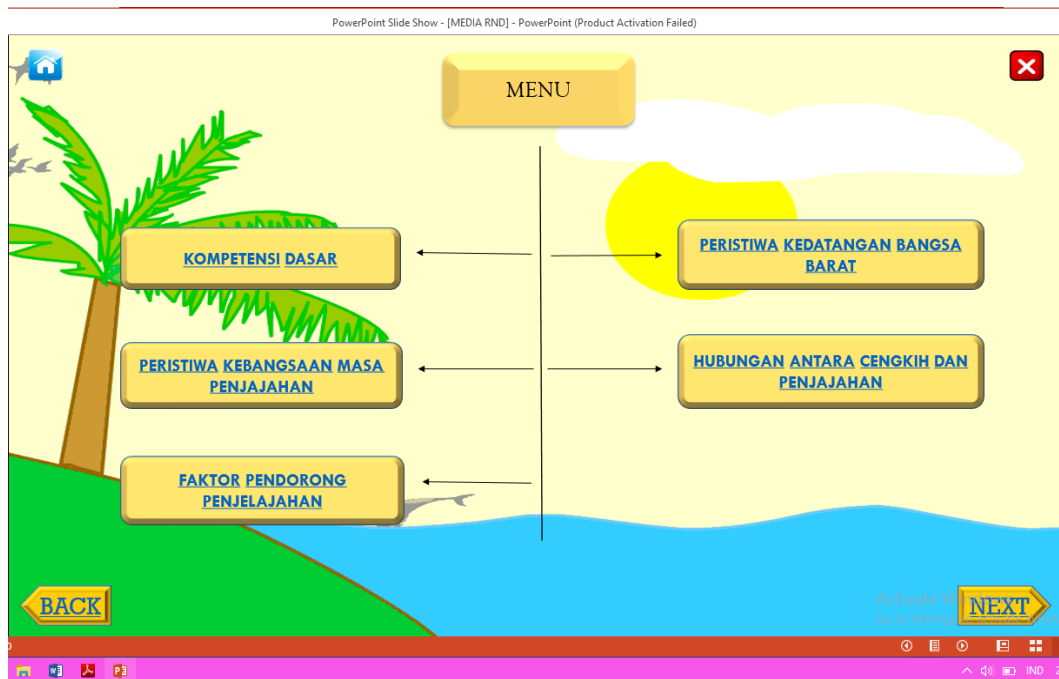
Berikut produk akhir yang dibuat :

a. Cover

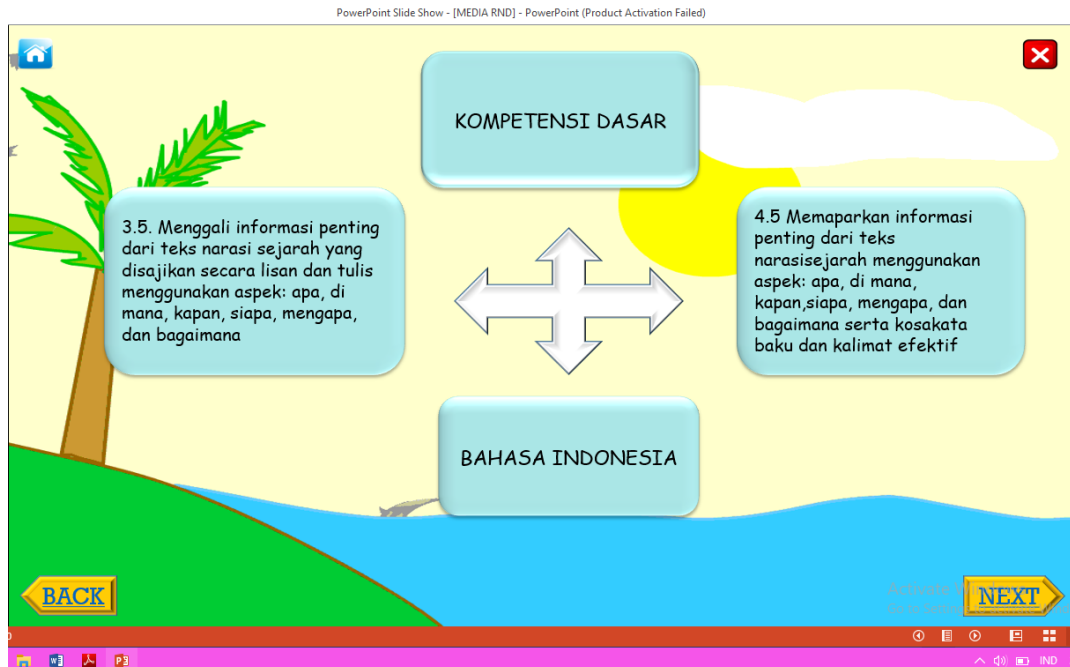




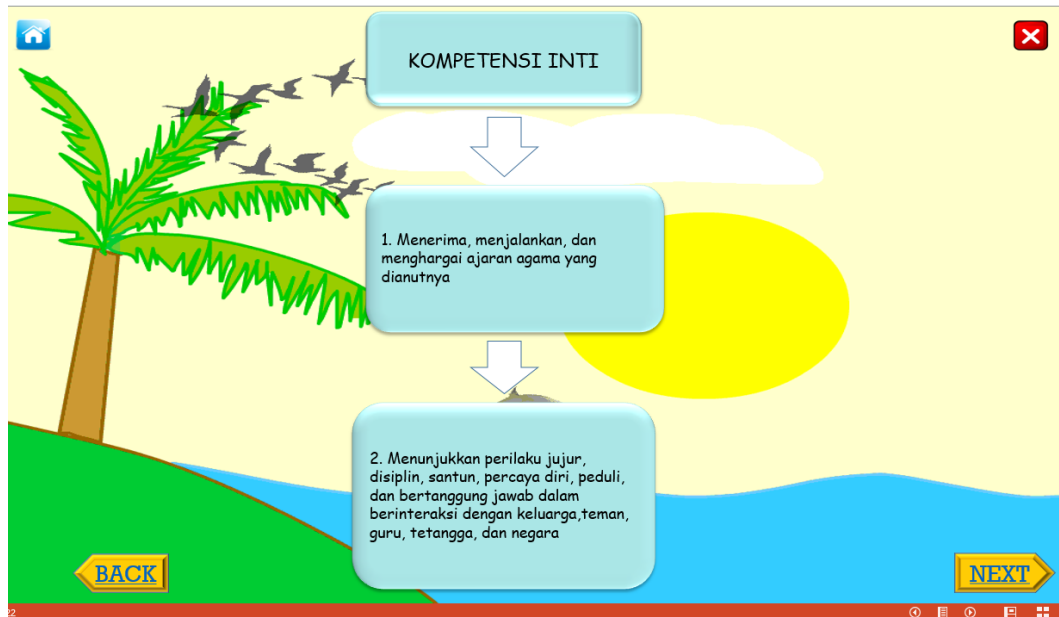
## b. Menu



## c. Kompetensi Dasar



## d. Kompetensi Inti



## e. Materi Bagian 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

**SUBTEMA 1 : PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN**

Banyak peristiwa dalam kehidupan. Peristiwa dapat dibedakan menjadi dua macam :

Pertama, peristiwa yang menyenangkan.  
Kedua, peristiwa yang membuat kita sedih.

Kebakaran

Kelulusan sekolah

BACK NEXT

## f. Materi Bagian 2 Hubungan Antara Cengkih Dan Penjajahan

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

Pohon cengkih banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi.

Oleh karena itulah, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa-bangsa Eropa.

Hal itu memicu terjadinya penjajahan di Indonesia.

Cengkih memiliki banyak manfaat. Sebagai bumbu masak, cengkih digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk.

Cengkih juga dimanfaatkan oleh bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu, minyak cengkih digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi.

BACK NEXT

## g. Materi Bagian 3 Faktor Pendorong Penjelajahan Samudera

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

Faktor - Faktor Pendorong Penjelajahan Samudra

- Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)
- Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)
- Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)
- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

BACK NEXT

## h. Materi Bagian 4 Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat



### 2. Pengujian Lapangan Awal

#### a. Desain Uji Coba

Desain pengujian lapangan awal menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

#### b. Sampel Penelitian

Setelah melakukan uji internal 1 dan internal 2 maka dilakukan uji lapangan awal. Produk berupa media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* digunakan pada satu sekolah yaitu MIS Al-Musthafawiyah Medan Tembung dengan jumlah sampel sebanyak 21 sampel.

#### c. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh secara kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan komparatif. Hal ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan produk. Pengujian ini dilakukan selama 2 minggu dari tanggal 3 Agustus 2021-14 Agustus 2021.

#### d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada uji coba lapangan utama ini adalah instrumen tes untuk mengetahui efektivitas penggunaan Audio Visual Berbasis *Power Point* yang diberikan pada sampel penelitian.

e. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka dianalisis sesuai dengan desain uji coba yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dilakukan dengan rumus sebagai berikut :<sup>49</sup>

$$O_2 - O_1$$

Ket :

$O_1$  = Nilai Pretest sebelum menggunakan media Audio Visual Berbasis

*Power Point*

$O_2$  = Nilai Posttest sesudah menggunakan media Audio Visual Berbasis

*Power Point*

**Tabel 3.5**

**Nilai rata-rata *pretest-posttest***

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>68,47</b>	<b>83,76</b>

Dari tabel tersebut terlihat nilai rata-rata sebelum menggunakan media Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah. Selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah sebagai berikut :

### **3. Pengujian Lapangan Utama**

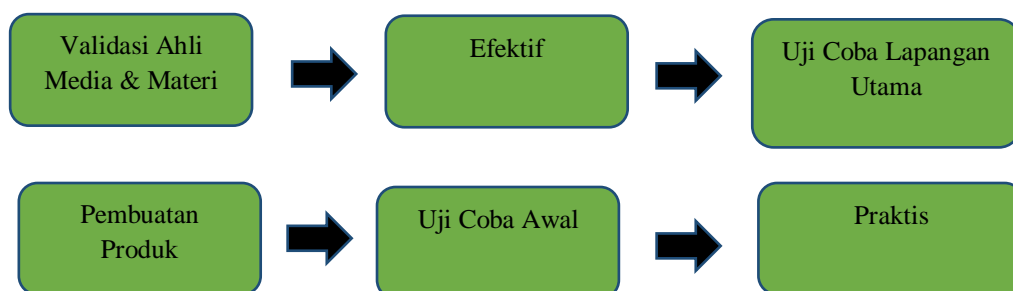
Uji produk yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini merupakan uji produk rancangan secara eksternal. Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui fungsi produk apakah telah sesuai. Pengujian pada uji lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat berdasarkan angket respon peserta didik dan guru.

Hasil uji coba lapangan utama adalah hasil akhir dari pengujian produk yang dirancang oleh peneliti. Untuk lebih jelas tahapan pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut ini :

---

<sup>49</sup> Sugiyono. *Op.Cit.* h.400

**Gambar 3.2**  
**Tahapan Pengembangan**



Dari bagan tersebut dapat dilihat pada uji coba awal yang dilakukan adalah melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, untuk diperoleh data hasil validasi kemudian jika hasil validasi berada pada kategori tidak valid maka akan dilakukan revisi produk. Produk yang telah direvisi kemudian di uji coba pada lapangan awal untuk mengetahui keefektifan produk.

Uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dirancang, pada uji coba lapangan utama diperoleh data yang berasal dari respon peserta didik dan guru melalui angket terkait media Audio Visual Berbasis *Power Point* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.6**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Kriteria	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah peserta didik merasa materi pembelajaran teks narasi pada media audio visual berbasis <i>power point</i> menarik?	80%	Praktis
2	Apakah peserta didik tertarik belajar teks narasi menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	80%	Praktis
3	Apakah peserta didik senang dengan adanya media audio visual berbasis <i>power point</i> pada saat belajar?	90%	Sangat Praktis
4	Apakah materi teks narasi yang disajikan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> jelas?	83%	Praktis

5	Apakah dengan adanya media audio visual berbasis <i>power point</i> siswa memahami teks narasi?	73%	Cukup Praktis
6	Apakah tulisan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi terlihat jelas ?	72%	Cukup Praktis
7	Apakah suara pada media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi terdengar jelas?	82%	Praktis
8	Apakah kualitas gambar yang disajikan pada media media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi baik?	86%	Sangat Praktis
9	Apakah setelah belajar menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi peserta didik memiliki keinginan belajar menggunakan media audio visual untuk selanjutnya?	84%	Praktis
10	Apakah rasa ingin tahu peserta didik terhadap media audio visual berbasis <i>power point</i> besar?	85%	Praktis
Jumlah		81,5%	Praktis

Berdasarkan tabel di atas, maka respon peserta didik untuk kepraktisan produk adalah 81,5% dengan kriteria praktis.

**Tabel 3.7**

**Hasil Angket Respon Pendidik**

No	Kriteria	Skor %	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah ibu tertarik menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> pada proses belajar-mengajar ?	90%	Sangat Praktis
2	Apakah media audio visual berbasis <i>power point</i> memudahkan ibu dalam proses belajar-mengajar	100%	Sangat Praktis
3	Apakah ibu merasa materi pembelajaran pada media	80%	Praktis

	audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas penyajiannya?		
4	Apakah menurut ibu tulisan yang digunakan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas ?	90%	Sangat Praktis
5	Apakah menurut ibu suara yang digunakan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas ?	80%	Praktis
6	Apakah menurut ibu peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	100%	Sangat Praktis
7	Apakah menurut ibu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		91,42%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, maka respon pendidik untuk kepraktisan produk adalah 91,42% dengan kriteria sangat praktis.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Pengembangan Produk Audio Visual Berbasis *Power Point*

##### 1. Deskripsi Hasil Inovasi Pengembangan Produk

Penelitian ini ditinjau dari mengembangkan produk dengan inovasi berupa media pembelajaran *Audio Visual Berbasis Power Point*. Media *Audio Visual Berbasis Power Point* ini terdiri dari banyak slide, slide tersebut memiliki penjelasan yang disampaikan menggunakan *sound effect* melalui karakter animasi yang disesuaikan berdasarkan pembahasan masing-masing materi yang disampaikan pada slide. Background yang dipilih untuk digunakan pada materi disesuaikan dengan isi materi yang bertemakan sejarah. Inovasi lain yang terdapat pada Media *Audio Visual Berbasis Power Point* ini adalah penggunaan *hyperlink* untuk pengaplikasian slide *Power Point*.

Media *Audio Visual Berbasis Power Point* telah selesai dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Langkah-langkah pengembangan terdiri dari tujuh tahapan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### 1) Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini ditemukan permasalahan dilapangan yaitu, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak aktif atau pasif, sehingga peserta didik hanya menyerap pengetahuan dari guru dikarenakan proses pembelajaran menggunakan komunikasi satu arah, tanpa melihat kemampuan masing-masing peserta didik. Guru dalam proses belajar mengajar juga hanya menggunakan media berupa karton yang berisi tempelan-tempelan materi pelajaran.

Media Audiovisual berbasis *power point* dapat dijadikan solusi dari permasalahan proses pembelajaran yang cenderung pasif atau tidak aktif dikarenakan menggunakan kedua alat indera yaitu mata dan telinga pada

saat belajar mengajar sehingga antara guru dan peserta didik dapat memberikan umpan balik dari materi pelajaran yang disampaikan.

## 2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data ditujukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media agar dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu kurangnya penggunaan media pada proses belajar-mengajar dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas serta proses belajar-mengajar yang tidak aktif adapun permasalahan tersebut ditemukan melalui wawancara dengan guru kelas, dan pemberian angket respon kepada peserta didik dan juga kepada pendidik, serta melakukan pemberian test.

## 3) Desain Produk

Desain produk bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai langkah-langkah pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun desain produk terdiri atas pengumpulan data yang dilakukan untuk memenuhi informasi awal pembuatan/rancangan produk, selanjutnya adalah pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun desain produk media audio visual berbasis *power point* ini berbentuk audio dan visual yang pada medianya terdapat suara yang sudah diberi efek serta visual yaitu tulisan materi yang disertai dengan penggunaan animasi sebagai pendukung penyampaian materi dan animasi bergerak. Sehingga pada saat pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat menyerap atau menerima pembelajaran melalui proses menyimak serta melihat. Penggunaan media audio visual berbasis *power point* dapat dilakukan dengan cara mengklik mulai pada cover awal media yang sudah siap untuk digunakan, lalu media akan menampilkan menu yang berisi materi serta kompetensi dasar materi. Setelah membuka menu dapat mengklik langsung materi untuk memilih pembahasan materi mana yang akan dibuka terlebih dahulu, lalu akan tampil bagian awal yang merupakan judul selanjutnya untuk dapat masuk pada pembahasan dilakukan dengan mengklik next.

## 4) Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai rancangan produk. Penilaian ini dilakukan oleh beberapa pakar/ahli yang memiliki kemampuan

dalam menilai produk. Adapun validasi desain pembelajaran dilakukan oleh validator yaitu bapak Taufik Al-Afkari M.Kom untuk menilai kesesuaian desain media dengan karakteristik peserta didik dan pembelajaran. Validasi ahli isi/materi dilakukan oleh validator yaitu Ibu Aini Fithriyah S.Pdi untuk menilai kesesuaian isi/materi dengan materi yang diangkat oleh peneliti pada saat penelitian.

#### 5) Revisi Desain

Setelah proses penilaian maka akan dilakukan revisi yang bertujuan untuk memperbaiki serta mengurangi kelemahan yang ada pada produk dengan masukan-masukan yang sudah disampaikan melalui diskusi dengan pakar/ahli

produk yaitu perbaikan pada fungsi tombol menu yang digunakan pada pembahasan materi agar diberikan batasan untuk masing-masing materi dan perbaikan pada bagian cover agar disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan pada media pembelajaran.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk mendapatkan informasi keefektifan serta kepraktisan produk, pengujian dilakukan dengan melakukan eksperimen. uji coba produk dilakukan dengan melakukan perbandingan keadaan sebelum menggunakan produk dan sesudah menggunakan produk. Adapun uji coba produk dilakukan dengan memberikan *pre test* dan *post test* yang ditujukan untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan.

#### 7) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan memperbaiki produk yang sudah di uji coba agar disempurnakan sesuai masukan yang diterima oleh ahli dan dapat digunakan untuk di implementasikan. Pada bagian revisi produk yang dilakukan adalah memperbaiki revisi dari ahli desain serta ahli materi berdasarkan masukan yang didapat melalui hasil diskusi dengan para pakar/ahli dan berdasarkan angket respon peserta didik dan pendidik yang sudah terkumpul.

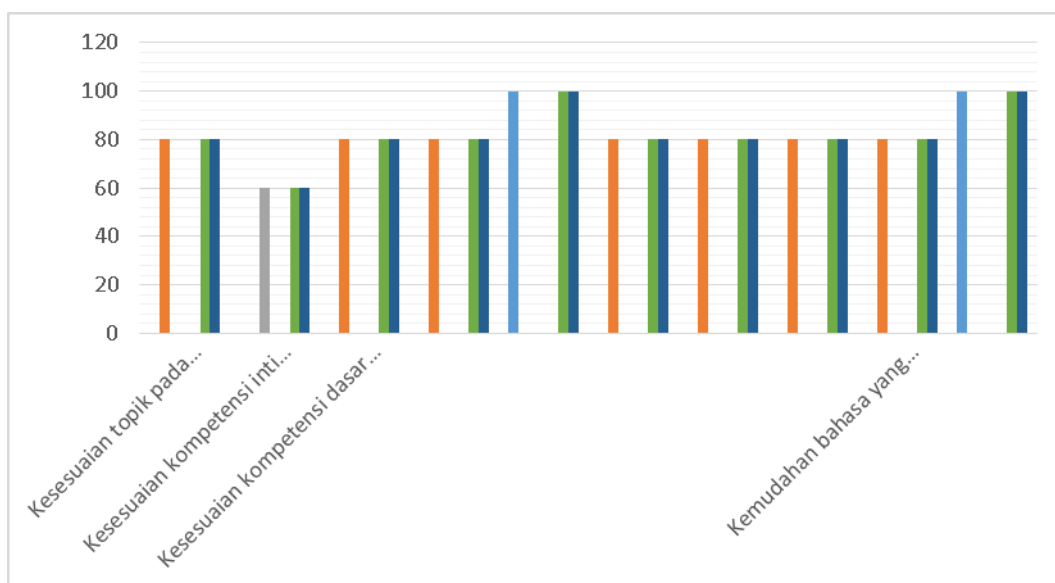
## 2. Deskripsi Data Validitas Produk

Validitas produk pada penelitian ini diperoleh dari skor yang diberikan oleh validator yaitu ahli isi/materi, peneliti meminta kesediaan Ibu Aini Fithriyah selaku guru kelas V MIS Al-Musthafawiyah untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap isi materi. Peneliti juga meminta kesediaan Bapak Taufik Al-Afkari M.Kom selaku dosen UINSU sebagai ahli desain media pembelajaran. Berikut adalah data skor yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yaitu Bapak Taufik Al-Afkari M.Kom sebagai berikut :

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli media pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut :

**Gambar 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran**



Dari grafik diatas, diketahui perolehan skor dalam persentase yang didapat untuk setiap kriteria yang diberikan. Keterangan pada grafik yang menunjukkan kriteria validasi produk yang terdiri dari :

1. Tata letak judul yang sesuai
2. Kesesuaian background dengan karakteristik peserta didik
3. Kesesuaian warna tulisan dengan background

4. Tata letak tulisan sesuai
5. Ketepatan pemilihan jenis huruf
6. Ketepatan pemilihan ukuran huruf
7. Ketepatan pemilihan gambar yang digunakan menarik perhatian siswa
8. Tata letak gambar sesuai
9. Ukuran gambar tepat
10. Pemilihan bahasa sesuai dengan jenjang peserta didik

Keterangan skor pada garis vertikal adalah skor yang diperoleh dari masing-masing kriteria, skor perolehan kriteria nomor 1,2,5,6,9,10 mendapat skor 100%, sedangkan kriteria nomor 3,4,7,8 mendapat skor 80%. Skor yang diperoleh selanjutnya dihitung dengan cara membagikan skor perolehan dengan skor maksimal lalu dikalikan dengan 100%. Maka validasi oleh ahli media pembelajaran, kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut :

**Tabel 4.1**

**Kriteria Kevalidan**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Tidak valid	Revisi

Berdasarkan tabel di atas, skor akhir yaitu terdapat pada rentang skor 92%, oleh karena itu memperoleh tingkat kevalidan “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif validasi ahli media pembelajaran, dapat dilihat pada tabel kritik dan saran sebagai berikut :

**Tabel 4.2**

**Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran**

<b>Nama Subjek/Ahli Media Pembelajaran</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Ahmad Taufik Al-Afkari M.Kom.	Untuk fungsi tombol-tombol pada menu yang digunakan diperbaiki, dimana pembahasan sesuai menu

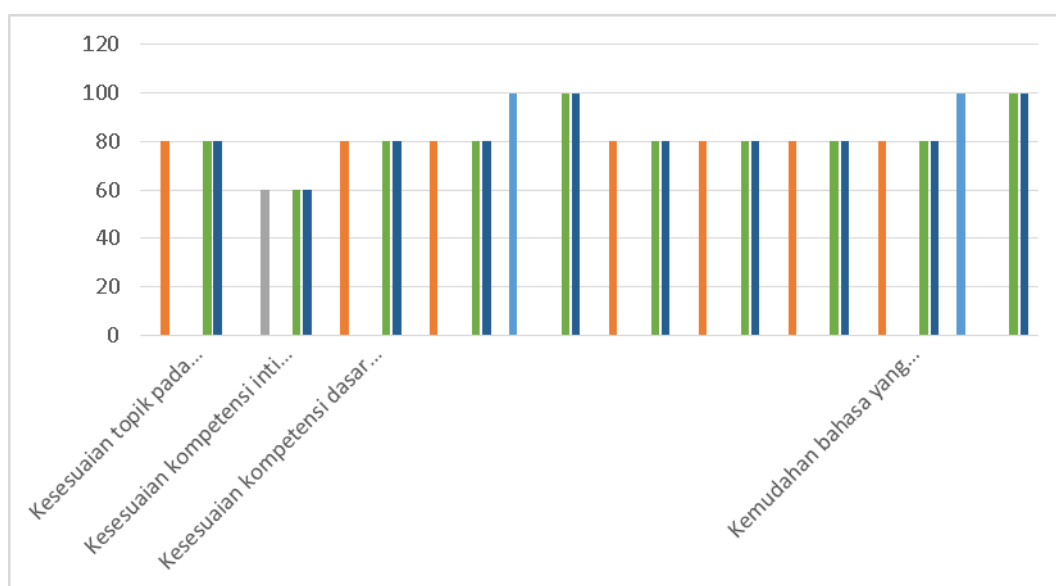
	dibatasi ketika pembahasan berakhir. Tombol next kembali ke menu, dan perubahan pada cover/sampul di awal di sesuaikan dengan materi.
--	---

Validasi selanjutnya yaitu dari ahli isi materi Ibu Aini Fithriyah selaku guru kelas V MIS Al-Musthafawiyah, berikut adalah data berupa skor yang diperoleh dari ahli isi materi :

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli isi materi, dapat dilihat pada grafik berikut:

**Gambar 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Isi/Materi**



Dari grafik tersebut, dapat diketahui perolehan skor dalam persentase untuk setiap kriteria yang diberikan. Keterangan yang berada pada grafik menunjukkan kriteria validasi produk yang terdiri dari :

1. Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran
2. Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar
3. Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
4. Kesesuaian isi teks dengan materi pelajaran
5. Keruntutan dan penyajian materi pembelajaran teks narasi

6. Kesesuaian isi teks dengan gambar yang disajikan
7. Ketepatan penggunaan tanda baca pada teks materi
8. Penggunaan huruf dan warna yang mudah dibaca
9. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
10. Ketepatan isi teks untuk memotivasi siswa

Keterangan skor pada garis vertikal adalah skor perolehan dari masing-masing kriteria, dimana kriteria nomor 5,10 mendapat skor 100% kriteria nomor 1,3,4,6,7,8,9 mendapat skor 80% dan nomor 2 mendapat skor 60%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 72 %. Maka skor pencapaian termasuk dalam kategori valid.

b. Data kualitatif

Data kualitatif validasi ahli isi materi, dapat dilihat pada tabel kritik dan saran sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Kritik dan Saran Ahli Isi Materi**

<b>Nama Subjek/Ahli Isi Materi</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Aini Fithriyah S.Pdi.S.Sos	Semoga Sukses dan Ilmunya Berkah

Setelah divalidasi oleh ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran, maka saran yang diberikan oleh kedua ahli untuk perbaikan produk diterima oleh peneliti dan dilakukan revisi. Hasil produk yang sudah direvisi sebagai berikut :



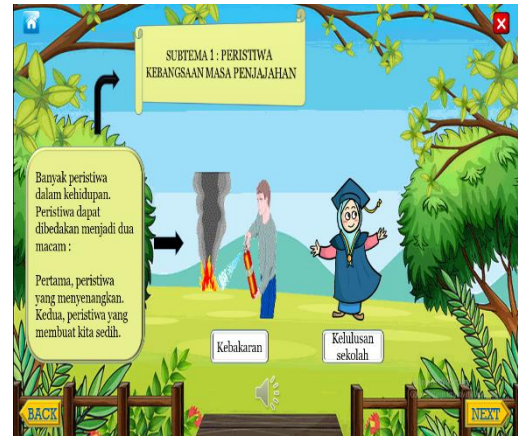
Sebelum revisi



Sesudah revisi



Sebelum revisi



Sesudah revisi



Sebelum revisi



Sesudah revisi



Sebelum revisi



Sesudah revisi





Sebelum revisi



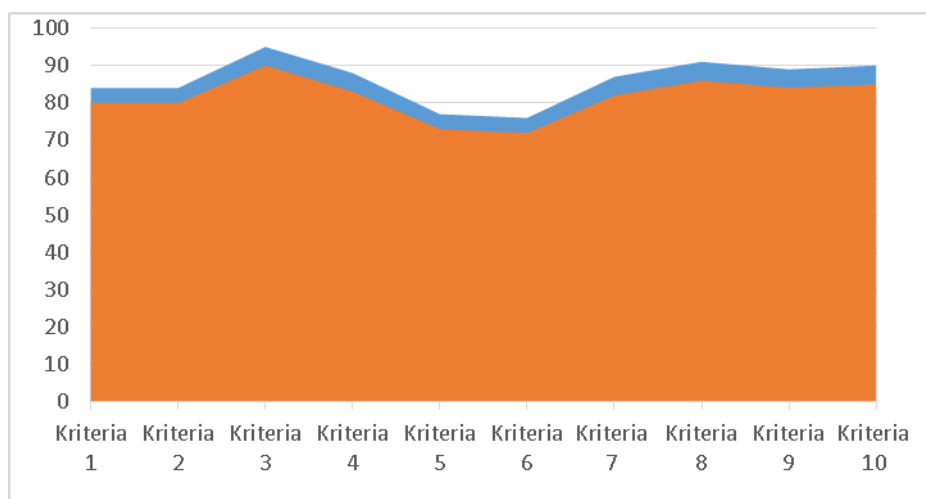
Sesudah revisi

### 3. Deskripsi Data Kepraktisan Produk

Pada hasil uji coba lapangan utama, untuk menguji kepraktisan produk, peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik, melalui angket yang berupa penilaian dari peserta didik dan guru setelah pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual Berbasis *Power Point*. Angket diberikan kepada 21 peserta didik yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Berikut adalah penilaian peserta didik kelas V MIS Al Musthafawiyah terhadap media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* yang disajikan dalam grafik sebagai berikut :

**Gambar 4.3**

#### Hasil Angket Respon Peserta Didik



Dari grafik di atas dapat dilihat kriteria respon peserta didik menunjukkan kriteria yang terdiri dari 10 kriteria, yaitu :

1. Apakah peserta didik merasa materi pembelajaran teks narasi pada media audio visual berbasis *power point* menarik?
2. Apakah peserta didik tertarik belajar teks narasi menggunakan media audio visual berbasis *power point*?
3. Apakah peserta didik senang dengan adanya media audio visual berbasis *power point* pada saat belajar?
4. Apakah materi teks narasi yang disajikan pada media audio visual berbasis *power point* jelas?
5. Apakah dengan adanya media audio visual berbasis *power point* siswa memahami teks narasi?
6. Apakah tulisan pada media audio visual berbasis *power point* pada teks narasi terlihat jelas?
7. Apakah suara pada media audio visual berbasis *power point* pada teks narasi terdengar jelas?
8. Apakah kualitas gambar yang disajikan pada media audio visual berbasis *power point* pada teks narasi baik?
9. Apakah setelah belajar menggunakan media audio visual berbasis *power point* pada teks narasi peserta didik memiliki keinginan belajar menggunakan media audio visual untuk selanjutnya?
10. Apakah rasa ingin tahu peserta didik terhadap media audio visual berbasis *power point* besar?

Grafik menunjukkan skor yang diperoleh dalam persentase untuk masing-masing kriteria. Pada kriteria nomor 1,2 mendapat 80% kriteria, kriteria nomor 3 mendapat skor 90% kriteria nomor 4 mendapat 83% kriteria nomor 5 mendapat 73% kriteria 6 mendapat 72% kriteria nomor 7 mendapat 82% kriteria nomor 8 mendapat 86% kriteria 9 mendapat 84% dan kriteria 10 mendapatkan skor 85%. Kemudian skor yang diperoleh dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 81,5% dengan kategori praktis.

Skor akhir yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria kepraktisan berikut :

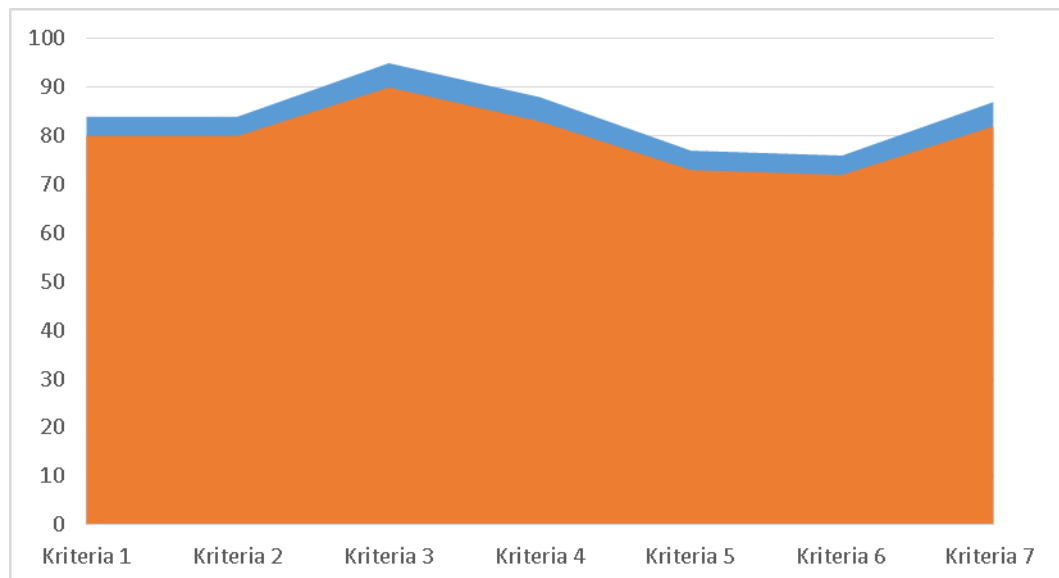
**Tabel 4.4**  
**Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan persentase**

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	86 - 100%	Sangat praktis
2	76 - 85%	Praktis
3	60 - 75%	Cukup praktis
4	55 - 59%	Kurang praktis
5	0 - 54%	Tidak praktis

Berdasarkan tabel tersebut maka skor termasuk dalam kriteria. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat. Kemudian, uji kepraktisan juga dilihat dari respon guru melalui angket dapat dilihat pada grafik sebagai berikut :

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa grafik menunjukkan kriteria yang terdiri dari 7 kriteria, yaitu:

**Gambar 4.4**  
**Hasil Angket Respon Pendidik**



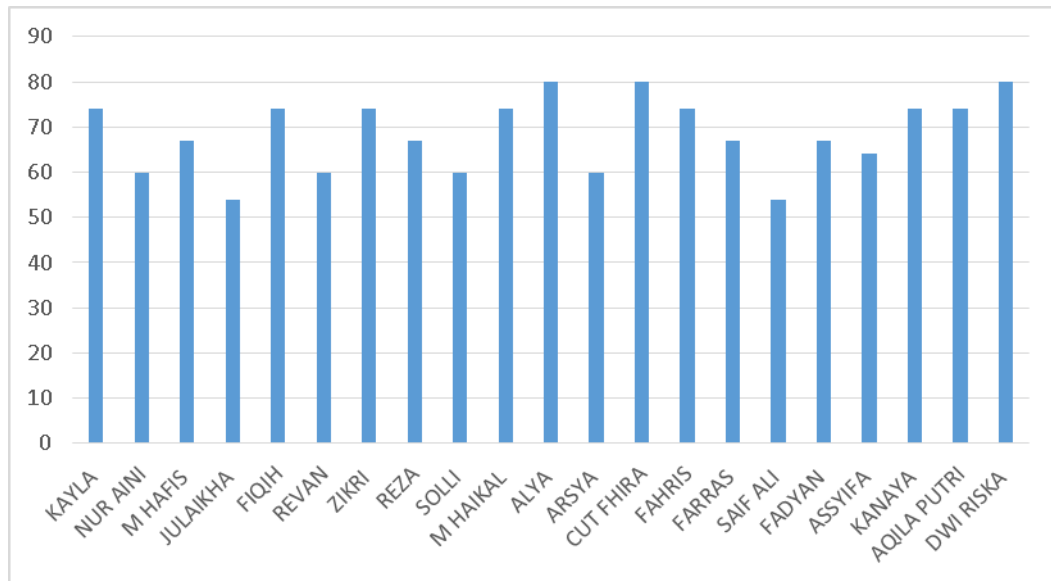
1. Apakah ibu tertarik menggunakan media audio visual berbasis *power point* pada proses belajar mengajar?
2. Apakah media audio visual berbasis *power point* memudahkan ibu dalam proses belajar-mengajar?
3. Apakah ibu merasa materi pembelajaran pada media audio visual berbasis *power point* sudah jelas penyajiannya?
4. Apakah menurut ibu tulisan yang digunakan pada media audio visual berbasis *power point* sudah jelas?
5. Apakah menurut ibu suara yang digunakan pada media audio visual berbasis *power point* sudah jelas?
6. Apakah menurut ibu peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *power point* ?
7. Apakah menurut ibu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *power point* ?

Grafik menunjukkan skor yang diperoleh dalam persentase untuk masing-masing kriteria, kriteria nomor 2,6,7 mendapat skor 100 % kriteria nomor 1,4 mendapat skor 90% dan kriteria nomor 3,5 mendapat skor 80%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 91,42 % termasuk dalam kategori sangat praktis.

#### **4. Deskripsi Data Efektivitas Produk**

Pada uji coba lapangan, untuk melihat efektivitas produk maka dilakukan pemberian *pretest* dan *posttest* kepada 21 peserta didik yang merupakan sampel pada penelitian ini. Hasil *pretest* peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Gambar 4.5**  
**Hasil Penilaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan Audio**

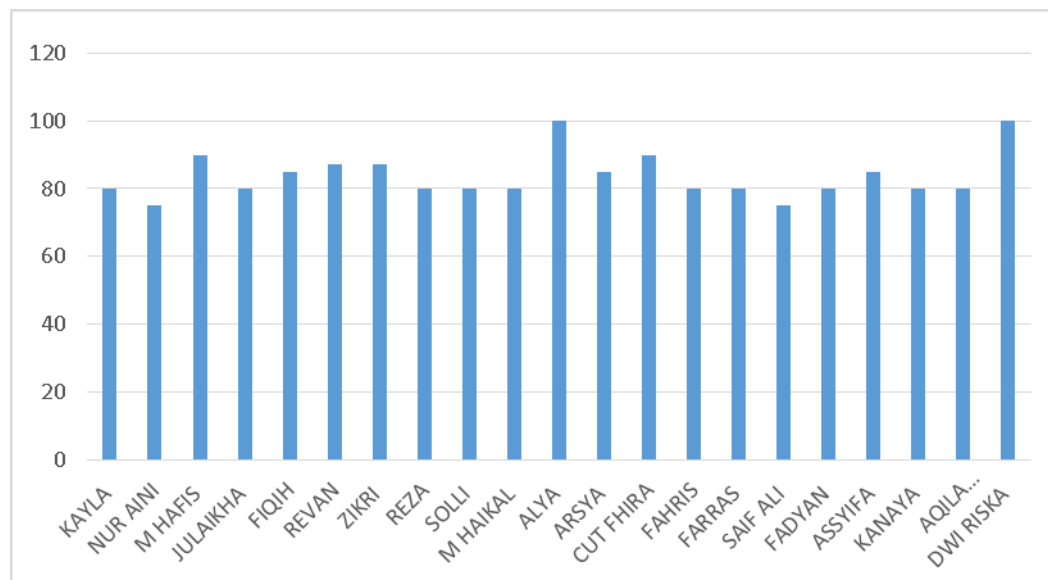


**Visual Berbasis *Power Point***

Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan nilai yang didapatkan sebelum menggunakan produk. Keterangan yang berada pada grafik menunjukkan sampel dan keterangan skor merupakan nilai yang diperoleh masing-masing sampel. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian peserta didik sebelum menggunakan produk.

Kemudian, dilakukan uji coba menggunakan produk yaitu media audio visual berbasis *power point* kepada 21 sampel dan hasil penilaian dapat dilihat pada grafik sebagai berikut :

**Gambar 4.6**  
**Hasil Penilaian Audio Visual Berbasis *Power Point* Peserta Didik**  
**Sesudah Menggunakan Audio Visual Berbasis *Power Point***



Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan nilai sesudah penggunaan produk. Keterangan yang berada pada grafik menunjukkan sampel sedangkan keterangan skor merupakan nilai yang diperoleh oleh masing-masing sampel.

Jumlah keseluruhan untuk masing-masing nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian dibagi sesuai jumlah sampel untuk mencari nilai rata-rata yang diperoleh oleh sampel sebelum dan sesudah penggunaan produk dan diperoleh nilai bahwa nilai rata-rata sebelum penggunaan Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah 68,47 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah 83,76 terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan perbandingan 15,29 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

### **5. Deskripsi Produk Audio Visual Berbasis *Power Point***

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point*. Audio Visual Berbasis *Power Point* adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat suara serta dilengkapi dengan gambar serta bacaan yang dapat dilihat untuk

mendukung penyajian suara. Berikut adalah deskripsi peneliti dalam membuat media Audio Visual Berbasis *Power Point*, sebagai berikut :

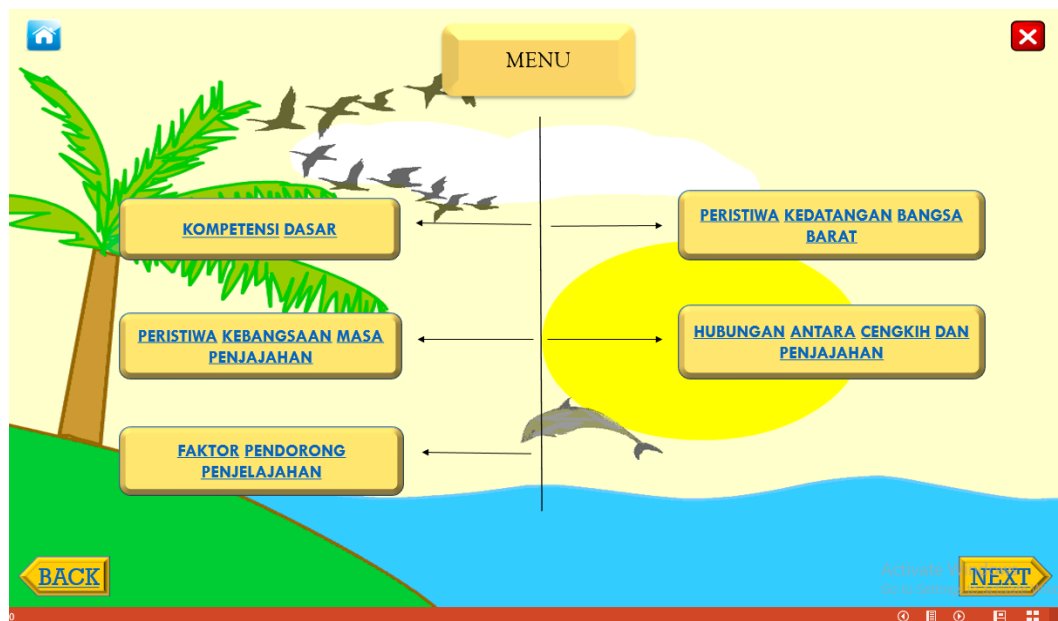
- a. Menggunakan aplikasi *power point* 2013
- b. Slide yang digunakan disesuaikan dengan banyaknya materi. Tulisan yang digunakan pada *power point* antara lain *Goudy Old Style*, *High Tower Text*, *Maiandra GD*, *Comic Sans*.
- c. Penggunaan ukuran tulisan, pada bagian *cover* ukuran tulisan yang digunakan ukuran *25 font size*, pada bagian menu ukuran tulisan yaitu *20 font size*, pada sub materi ukuran tulisan *28 font size*, dan pada bagian materi ukuran tulisan yaitu *20 font size*.
- d. Penggunaan *template* background yang digunakan adalah background *forest* (hutan) dan *ocean* (laut).
- e. Penggunaan gambar kartun pada *power point* adalah gambar yang dapat bergerak dengan format file GIF untuk menarik perhatian siswa.
- f. Penggunaan gambar juga disesuaikan dengan materi pelajaran yaitu teks narasi sejarah yang terdiri dari peristiwa kebangsaan penjajahan, peristiwa kedatangan barat, hubungan antara cengkih dan penjajahan, serta faktor pendorong penjelajahan.
- g. Sebagai proses akhir dalam pembuatan media, setelah melewati proses mengatur *template*, menyesuaikan ukuran tulisan serta memilih warna dan gambar animasi yang sesuai, proses akhir yaitu menambahkan suara yang berfungsi untuk melengkapi pemaparan materi pembelajaran.

Produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

## a. Cover



## b. Menu





## c. Kompetensi Dasar

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

**KOMPETENSI DASAR**

3.5. Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

**BAHASA INDONESIA**

BACK NEXT

## d. Bagian 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

**SUBTEMA 1 : PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN**

Banyak peristiwa dalam kehidupan. Peristiwa dapat dibedakan menjadi dua macam :

Pertama, peristiwa yang menyenangkan.  
Kedua, peristiwa yang membuat kita sedih.

Kebakaran

Kelulusan sekolah

BACK NEXT

### e. Bagian 2 Hubungan Antara Cengkih dan Penjajahan

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

Pohon cengkih banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi.

Oleh karena itulah, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa-bangsa Eropa.

Hal itu memicu terjadinya penjajahan di Indonesia.

Cengkih memiliki banyak manfaat. Sebagai bumbu masak, cengkih digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk.

Cengkih juga dimanfaatkan oleh bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu, minyak cengkih digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi.

BACK NEXT

### f. Bagian 3 Faktor Pendorong Penjelajahan Samudera

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

Faktor - Faktor Pendorong Penjelajahan Samudra

- Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)
- Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)
- Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)
- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

BACK NEXT

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad 15 di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.

b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.

Kekayaan (*gold*) a

Agama (*gospel*) b

BACK NEXT

#### g. Bagian 4 Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

PowerPoint Slide Show - [MEDIA RND] - PowerPoint (Product Activation Failed)

Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Mulai akhir abad 15, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis.

BACK NEXT

### B. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Validitas Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil bahwa materi yang dikembangkan pada media *Audio Visual Berbasis Power Point* ini telah sesuai topik pengembangan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai serta kesesuaian isi teks dengan gambar serta penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami sesuai dengan karakteristik materi ajar. Media *Audio Visual Power Point* ini

mendapat skor validasi oleh ahli materi dengan skor 76% dan termasuk dalam kategori valid sesuai dengan tabel kriteria kevalidan produk dengan keterangan tidak revisi.

Media pembelajaran *Audio Visual Berbasis Power Point* selain divalidasi oleh ahli materi juga divalidasi oleh desain media pembelajaran dan mendapat hasil validasi dengan skor 92% dan termasuk dalam kategori sangat valid sesuai dengan tabel kriteria kevalidan produk dengan keterangan tidak revisi.

## **2. Kepraktisan Produk**

Setelah produk divalidasi maka selanjutnya adalah melihat kepraktisan produk, kepraktisan produk dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh skor akhir yaitu 81,5% dan berada dalam kategori praktis berdasarkan tabel kepraktisan produk. Angket yang diberikan kepada guru dan memperoleh skor akhir yaitu 91,42% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

## **3. Efektivitas Produk**

Efektivitas produk diketahui berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik untuk memperoleh nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *Audio Visual Berbasis Power Point*. Pada pengujian ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 21 orang peserta didik di kelas V-A MIS Al-Musthafawiyah Medan Tembung.

Uji coba lapangan bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang sudah dibuat. Pemberian *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan memberikan tes kepada sampel untuk dijawab, lalu hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan diperiksa untuk memperoleh nilai.

*Posttest* dilakukan untuk memperoleh nilai peserta didik sesudah belajar menggunakan media *Audio Visual Berbasis Power Point*. Jumlah keseluruhan untuk masing-masing nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian dibagi sesuai jumlah sampel untuk mencari nilai rata-rata, diperoleh hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media *Audio Visual*

*Berbasis Power Point* adalah sedangkan nilai rata-rata sesudah menggunakan media *Audio Visual Berbasis Power Point*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

#### **4. Produk**

Penelitian ini ditinjau dari mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Audio Visual Berbasis Power Point*. Media *Audio Visual Berbasis Power Point* telah selesai dikembangkan sesuai dengan proses serta tahapan pengembangan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Proses dan tahapan pengembangan melalui beberapa tahap yang terdiri dari perancangan produk, pembuatan produk, hingga tahap uji lapangan utama sebagai tahapan akhir pada penelitian ini.

Media *Audio Visual Berbasis Power Point* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dimuat dalam sebuah persentasi. Suara dan gambar yang terdapat di dalamnya memuat materi tentang teks narasi sejarah peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang terdiri dari peristiwa kedatangan bangsa barat, hubungan antara cengkih dan penjajahan, faktor pendorong penjelajahan yang disertai dengan animasi pendukung materi.

Setelah media *Audio Visual Berbasis Power Point* selesai dibuat dan divalidasikan kepada validator, produk kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. *Audio Visual Berbasis Power Point* digunakan untuk membaca dan menyimak dan menyimak materi pelajaran. Berikut adalah dokumentasi saat menggunakan *audio visual berbasis power point* untuk membaca dan menyimak.



Setelah siswa membaca dan menyimak teks narasi sejarah yang disediakan pada media audio visual berbasis *power point*, guru memberikan stimulus dengan menanyakan pemahaman siswa mengenai teks narasi sejarah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media serta uji coba terhadap media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point*, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media Audio Visual Berbasis *Power Point* yang sudah selesai kemudian divalidasi. Pada tahap validasi ahli isi/materi memperoleh skor 72% dengan kategori valid, kemudian validasi oleh ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid.
- 2) Media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* digunakan untuk uji coba lapangan. Setelah penggunaan media Audio Visual Berbasis *Power Point* untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik dan guru. Respon dari peserta didik dianalisis dan memperoleh skor 81,5% dengan kategori praktis, sedangkan respon dari guru memperoleh skor 91,42% dengan kategori sangat praktis.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia maka dilakukan uji coba terhadap sampel dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada penggunaan produk, sehingga terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan produk. Nilai rata-rata sebelum penggunaan produk 68,47 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan produk adalah 83,76 terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan perbandingan 15,29 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

## **B. Saran**

### **1. Kepala Sekolah**

Pihak sekolah seharusnya memberikan motivasi kepada guru dalam melakukan inovasi pada pembelajaran dengan menyediakan fasilitas belajar-mengajar yang dibutuhkan.

### **2. Guru**

Media pembelajaran berupa audio visual seharusnya dapat dikembangkan oleh guru dengan materi yang berbeda agar pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif.

### **3. Siswa**

Siswa seharusnya dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak berdiskusi saat guru sedang memulai proses belajar-mengajar. Sehingga siswa mampu merespon materi dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anang Yulianti Nugroho, Hartono & Sudiyanto.(2020). “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 4, No.1.
- Azizah Nur.(2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*, Skripsi (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, diakses pada 13 April 2021.
- Arief Sardiman. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Isnarto, Abdurrahman & Sugianto. (2017). “Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah”. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol 3, No.2.
- Junaida, dkk. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*. Medan : Perdana Publishing.
- Jasmadi. (2010). *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK Dengan MS Office 2010*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Muhammad Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Nana Sudjana, dkk. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*, Yogyakarta : UNY Press.
- Prima Gusti Yanti, dkk. (2016). *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*. Jakarta : Grasindo.
- Rosdiana A. Bakar. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan : Gema Ihsani.
- Rahmawati, Ika. 2019. *Pengaruh Media Big Book Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Namira School Kraksaan Probolinggo*, Skripsi, Surabaya: UIN Sunan Ampel

- Rusydi Ananda, dkk. (2017). *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan : Widya Puspita
- Rusydi Ananda. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan : LPPPI.
- Sarlito W Sarwono. (2018). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanaky Hujair. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Sanaky Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Kencana,
- Sudarwan Danim. (2016). *Inovasi Pendidikan Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Subana, dkk. (2005). *Statistika Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia Pustaka Insan Madani.
- Syaiful Bahri Djaramah, dkk. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta.
- Syahrum, dkk. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Trianto Ibnu Badar Al Tabany. (2016). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Yunus Abidin. (2016). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung : Refika Aditama.

**LAMPIRAN 1****Angket Wawancara****Hari/Tanggal** :**Nama Sekolah** :**Nama Narasumber** :

<b>No</b>	<b>Komponen</b>	<b>Sub Komponen</b>
1	Mengetahui informasi awal keadaan sekolah dan permasalahan peserta didik di kelas V	a. Jumlah peserta didik b. Kondisi peserta didik saat pembelajaran c. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran d. Permasalahan yang sering dialami peserta didik e. Karakteristik dan kemampuan peserta didik sebelum dilaksanakan penelitian.

## LAMPIRAN 2

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Jenis Media Pembelajaran : Audiovisual Berbasis *Power Point*  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah  
 Penyusun : Syafitri Ayuni

## A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran audiovisual di kelas V berbasis *power point* materi teks narasi. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media audiovisual serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama : Ahmad Taufik Al Afkari, M.Kom  
 Instansi : PST Ilmu Komputer UINSU  
 Pendidikan : S2 Ilmu Komputer  
 Alamat : Jl. Sidomulyo Gg. Karya No. 21A Pasar 9 Tembung .

## 1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan/pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan/pernyataan yang ada.
- Keterangan makna skor kelayakan media pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat
4	Tepat
3	Cukup tepat
2	Kurang tepat
1	Sangat kurang tepat

## 2. Kriteria-kriteria Angket

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1

## LAMPIRAN 3

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI/ISI MATERI

**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Jenis Media Pembelajaran** : Audiovisual Berbasis *Power Point*  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Power Point* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al Musthafawiyah  
**Penyusun** : Syafitri Ayuni

## A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran audiovisual di kelas V berbasis *power point* materi teks narasi. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media audiovisual serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama : AINI FITHRIYAH, S.Sos.S.Pdi

Instansi : MIS. T. J. AL-MUSHTHAFAWIYAH

Pendidikan : SARJANA (S1)

Alamat : Jl. SuluH 69. BAKTI NO.3

## 1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan/pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan/pernyataan yang ada.
- Keterangan makna angka pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat
4	Tepat
3	Cukup tepat
2	Kurang tepat
1	Sangat kurang tepat

## 2. Kriteria-kriteria Angket

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar			✓		
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator		✓			
4	Kesesuaian isi teks dengan materi pelajaran		✓			
5	Keruntutan dan penyajian materi pembelajaran teks narasi	✓				
6	Kesesuaian isi teks dengan gambar yang disajikan		✓			
7	Ketepatan penggunaan tanda baca pada teks materi		✓			
8	Penggunaan huruf dan warna yang mudah dibaca		✓			
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran		✓			
10	Ketepatan isi teks untuk memotivasi siswa	✓				
<b>Jumlah</b>						

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

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

## 3. Saran Perbaikan

.....Semoga sukses dan ilmunya berkah.....

Medan, 25 Mei 2021



Validator  
Aini Fitriyah, S.Pdj .s.sos  
NIP.

**LAMPIRAN 4****ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS *POWER POINT*****Nama :****Nama Sekolah :****A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu cermati setiap pertanyaan yang ada
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c dan d pada jawaban yang sesuai dan paling tepat.

**B. Pertanyaan**

1. Apakah peserta didik merasa materi pembelajaran teks narasi pada media audiovisual berbasis *power point* menarik ?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Cukup menarik
  - d. Kurang menarik
  - e. Sangat tidak menarik
2. Apakah peserta didik tertarik belajar teks narasi menggunakan media audiovisual berbasis *power point* ?
  - a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Cukup tertarik
  - d. Kurang tertarik
  - e. Sangat tidak tertarik
3. Apakah peserta didik senang dengan adanya media audiovisual berbasis *power point* pada saat belajar ?
  - a. Sangat senang
  - b. Senang
  - c. Cukup senang
  - d. Kurang senang
  - e. Sangat tidak senang
4. Apakah materi teks narasi yang disajikan pada media audiovisual berbasis *power point* jelas ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas
5. Apakah dengan adanya media audiovisual berbasis *power point* siswa memahami teks narasi ?
  - a. Sangat memahami
  - b. Memahami
  - c. Cukup memahami
  - d. Kurang memahami
  - e. Sangat tidak memahami

6. Apakah tulisan pada media audiovisual berbasis *power point* pada teks narasi terlihat jelas ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas
7. Apakah suara pada media audiovisual berbasis *power point* pada teks narasi terdengar jelas ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas
8. Apakah kualitas gambar yang disajikan pada media audiovisual berbasis *power point* pada teks narasi baik ?
  - a. Sangat baik
  - b. Baik
  - c. Cukup baik
  - d. Kurang baik
  - e. Sangat tidak baik
9. Apakah setelah belajar menggunakan media audiovisual berbasis *power point* pada teks narasi peserta didik memiliki keinginan belajar menggunakan media audiovisual untuk selanjutnya ?
  - a. Sangat ingin
  - b. Ingin
  - c. Cukup ingin
  - d. Kurang ingin
  - e. Sangat tidak ingin
10. Apakah rasa ingin tahu peserta didik terhadap media audiovisual berbasis *power point* besar ?
  - a. Sangat besar
  - b. Besar
  - c. Cukup besar
  - d. Kurang besar
  - e. Sangat tidak besar



**LAMPIRAN 5****ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS *POWER POINT*****Nama :****Nama Instansi :****A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu cermati setiap pertanyaan yang ada
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c,d dan e pada jawaban yang sesuai dan paling tepat.

**B. Pertanyaan**

1. Apakah ibu tertarik menggunakan media audiovisual berbasis *power point* pada proses belajar-mengajar ?
  - a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Cukup tertarik
  - d. Kurang tertarik
  - e. Sangat tidak tertarik
2. Apakah media audiovisual berbasis *power point* memudahkan ibu dalam proses belajar-mengajar ?
  - a. Sangat memudahkan
  - b. Memudahkan
  - c. Cukup memudahkan
  - d. Kurang memudahkan
  - e. Sangat tidak memudahkan
3. Apakah ibu merasa materi pembelajaran pada media audiovisual berbasis *power point* sudah jelas penyajiannya ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas
4. Apakah menurut ibu tulisan yang digunakan pada media audiovisual berbasis *power point* sudah jelas ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas
5. Apakah menurut ibu suara yang digunakan pada media audiovisual berbasis *power point* sudah jelas ?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Cukup jelas
  - d. Kurang jelas
  - e. Sangat tidak jelas

6. Apakah menurut ibu peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis *power point* ?
  - a. Sangat senang    c. Cukup senang    e. Sangat tidak senang
  - b. Senang    d. Kurang senang
7. Apakah menurut ibu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis *power point* ?
  - a. Sangat mudah    c. Cukup mudah    e. Sangat tidak mudah
  - b. Mudah    d. Kurang mudah

**LAMPIRAN 6****INSTRUMEN TEST****Nama :****Kelas :****Sekolah :****A. Berilah Tanda Silang (X) Pada Huruf A, B, C, atau D Pada Jawaban Yang Benar!**

1. Indonesia merupakan negara penghasil rempah-rempah terbesar di Nusantara salah satu hasil rempah-rempah tersebut yaitu.....
  - A. Cengkeh
  - B. Stroberi
  - C. Padi
  - D. Gandum
2. Beberapa Negara yang memanfaatkan cengkeh kecuali.....
  - A. Indonesia
  - B. Jepang
  - C. Cina
  - D. Sumatera
3. Banyak orang-orang mengadakan pelayaran Samudera menuju Indonesia yang dilaksanakan pada masa.....
  - A. Pemerintah Kerajaan Islam
  - B. Orde Baru
  - C. Pemerintah Kerajaan Hindu
  - D. Pemerintah Kerajaan Buddha
4. Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya penjelajahan Samudera, diantaranya.....
  - A. Menjalin Persahabatan
  - B. Melakukan Penjajahan
  - C. Keindahan Alam Indonesia
  - D. Adanya Keinginan Menyebarkan Agama
5. Keinginan menyebarkan agama yang dilakukan Bangsa Eropa membawa misi tertentu, misi ini dipelopori oleh.....
  - A. Bangsa India
  - B. Bangsa Portugis
  - C. Bangsa Asing
  - D. Bangsa Eropa
6. Selama masa penjajahan Bangsa Indonesia mengalami.....
  - A. Kebahagiaan
  - B. Kesedihan
  - C. Penderitaan
  - D. Keraguan
7. Yang menjadi pemicu penjajahan di Indonesia adalah.....
  - A. Terdapat Rempah-rempah
  - B. Memiliki Samudera Luas
  - C. Adanya Hasil Bumi
  - D. Ekonomi Yang Tinggi

8. Kedatangan Bangsa Eropa melakukan penjelajahan Samudera pada.....
  - A. Akhir Abad 15
  - B. Pertengahan Abad 15
  - C. Awal Abad 15
  - D. Abad 14
9. Daerah mendarat kapal Bangsa Portugis di Indonesia adalah.....
  - A. Maluku
  - B. Banten
  - C. Jawa
  - D. Malaka
10. Cengkeh memiliki banyak manfaat diantaranya, kecuali.....
  - A. Bumbu Masak
  - B. Bunga Utuh
  - C. Obat Sakit Gigi
  - D. Dekorasi
11. Beberapa bangsa yang melakukan penjajahan di Indonesia adalah, kecuali.....
  - A. Indonesia
  - B. Belanda
  - C. Eropa
  - D. Jerman
12. Bentuk penyambutan Bangsa Indonesia kepada Bangsa Eropa pada awal kedatangan.....
  - A. Peenyerangan
  - B. Sambutan Baik
  - C. Perlawanan
  - D. Sambutan Tidak Baik
13. Bangsa barat pertama kali mendarat di Pulau Malaka pada tahun.....
  - A. 1521
  - B. 1596
  - C. 1511
  - D. 1500
14. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan pada masa penjajahan ditandai oleh, kecuali.....
  - A. Perkembangan teknik pembuatan kapal
  - B. Ditemukan mesin untuk persenjataan
  - C. Ditemukan kompas
15. Kompas digunakan sebagai penunjuk arah. Hal ini mengakibatkan.....bagi pelayaran Bangsa Barat
  - A. Kemudahan
  - B. Kesulitan
  - C. Bebas berlayar tanpa gangguan
  - D. Kesedihan

## LAMPIRAN 7

8/02/2021

<https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/Mjk2MzI=>

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

Nomor : B-5445/ITK/ITK.V.3/PP.00.2/08/2021

2 Agustus 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIS Al MUSTHAFAWIYAH

*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 : Syafitri Ayuni  
 NIM : 0306172149  
 Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Morawa, 19 Februari 1999  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Alamat : Jln.pertahanan patumbak gg.swakarya Kelurahan Patumbak  
 kampung Kecamatan Patumbak

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln. Taud No.27 A Sidorejo Kec Medan Tembung, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIS Al MUSTHAFAWIYAH TP.2020/2021*

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

Medan, 2 Agustus  
 2021 a.n. DEKAN  
 Ketua Prodi PGMI

*Digitally Signed*

**Dr. Sapri, S.Ag, MA** NIP.  
 197012311998031023

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

## LAMPIRAN 8



**M.I.S**  
**( MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA )**  
**TARBIYAH ISLAMIAH AL-MUSHTHAFAWIYAH**

JALAN TAUD No.27 A KEL SIDOREJO  
 KEC. MEDAN TEMBUNG KOTA MEDAN 20222 TELP 081 6623513/08126089971

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 56/S-Ket/MI/YTIM-MT/08/2021**

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan Nomor : B-5445/ITK/ITK.V.3/PP.00.2/08/2021,

Hal : Izin Mengadakan Riset/penelitian, maka Kepala Madrasah Tarbiyah Islamiyah Al-Mushthafawiyah Medan Dengan ini menerangkan nama Mahasiswa di bawah ini,

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta T.I Al-Mushthafawiyah Medan dengan ini menerangkan bahwa , nama-nama di bawah ini:

Nama	: Syafitri Ayuni
NIM	: 0306172149
Tmpt/Tgl Lahir	: Tanjung Morawa, 19 Februari 1999
Program Studi/Sem	: Pendidikan Guru Madrasah/ VIII
Jenjang	: S1

Benar telah mengadakan Penelitian di MIS T.I Al-Mushthafawiyah Medan, guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al-Mushthafawiyah Kecamatan Medan Tembung T.P 2021/2022 ".

Demikian Surat Keterangan ini kami perbuat dan sampaikan dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalaamu'alaikum wr.wb

Medan, 14 Agustus 2021

Mengetahui,  
Kepala Madrasah



Agustami Lubis

## LAMPIRAN 9

## HASIL PERHITUNGAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	Kriteria	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah peserta didik merasa materi pembelajaran teks narasi pada media audio visual berbasis <i>power point</i> menarik?	80%	Praktis
2	Apakah peserta didik tertarik belajar teks narasi menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	80%	Praktis
3	Apakah peserta didik senang dengan adanya media audio visual berbasis <i>power point</i> pada saat belajar?	90%	Sangat Praktis
4	Apakah materi teks narasi yang disajikan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> jelas?	83%	Praktis
5	Apakah dengan adanya media audio visual berbasis <i>power point</i> siswa memahami teks narasi?	73%	Cukup Praktis
6	Apakah tulisan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi terlihat jelas ?	72%	Cukup Praktis
7	Apakah suara pada media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi terdengar jelas?	82%	Praktis
8	Apakah kualitas gambar yang disajikan pada media media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi baik?	86%	Sangat Praktis
9	Apakah setelah belajar menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> pada teks narasi peserta didik memiliki keinginan belajar menggunakan media audio visual untuk selanjutnya?	84%	Praktis

10	Apakah rasa ingin tahu peserta didik terhadap media audio visual berbasis <i>power point</i> besar?	85%	Praktis
Jumlah		81,5%	Praktis



## LAMPIRAN 10

## HASIL ANKET RESPON PENDIDIK

No	Kriteria	Skor %	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah ibu tertarik menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> pada proses belajar-mengajar ?	90%	Sangat Praktis
2	Apakah media audio visual berbasis <i>power point</i> memudahkan ibu dalam proses belajar-mengajar	100%	Sangat Praktis
3	Apakah ibu merasa materi pembelajaran pada media audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas penyajiannya?	80%	Praktis
4	Apakah menurut ibu tulisan yang digunakan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas ?	90%	Sangat Praktis
5	Apakah menurut ibu suara yang digunakan pada media audio visual berbasis <i>power point</i> sudah jelas ?	80%	Praktis
6	Apakah menurut ibu peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	100%	Sangat Praktis
7	Apakah menurut ibu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis <i>power point</i> ?	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		91,42%	Sangat Praktis

**LAMPIRAN 11****HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SEBELUM MENGGUNAKAN  
AUDIO VISUAL BERBASIS *POWER POINT***

<b>NAMA SISWA</b>	<b>NILAI</b>	<b>KETERANGAN</b>
KAYLA	74	TIDAK TUNTAS
NUR AINI	60	TIDAK TUNTAS
M HAFIS	67	TIDAK TUNTAS
JULAIKHA	54	TIDAK TUNTAS
FIQIH	74	TIDAK TUNTAS
REVAN	60	TIDAK TUNTAS
ZIKRI	74	TIDAK TUNTAS
REZA	67	TIDAK TUNTAS
SOLLI	60	TIDAK TUNTAS
M HAIKAL	74	TIDAK TUNTAS
ALYA	80	TUNTAS
ARSYA	60	TIDAK TUNTAS
CUT FHIRA	80	TUNTAS
FAHRIS	74	TIDAK TUNTAS
FARRAS	67	TIDAK TUNTAS
SAIF ALI	54	TIDAK TUNTAS
FADYAN	67	TIDAK TUNTAS
ASSYIFA	64	TIDAK TUNTAS
NADA	74	TIDAK TUNTAS
AQILA PUTRI	74	TIDAK TUNTAS
DWI RISKA	80	TUNTAS
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1438</b>
<b>RATA RATA</b>		<b>68,47</b>

**LAMPIRAN 12****HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SESUDAH MENGGUNAKAN  
AUDIO VISUAL BERBASIS *POWER POINT***

<b>NAMA SISWA</b>	<b>NILAI</b>	<b>KETERANGAN</b>
KAYLA	80	TUNTAS
NUR AINI	75	TUNTAS
M HAFIS	90	TUNTAS
JULAIKHA	80	TUNTAS
FIQIH	85	TUNTAS
REVAN	87	TUNTAS
ZIKRI	87	TUNTAS
REZA	80	TUNTAS
SOLLI	80	TUNTAS
M HAIKAL	80	TUNTAS
ALYA	100	TUNTAS
ARSYA	85	TUNTAS
CUT FHIRA	90	TUNTAS
FAHRIS	80	TUNTAS
FARRAS	80	TUNTAS
SAIF ALI	75	TUNTAS
FADYAN	80	TUNTAS
ASSYIFA	85	TUNTAS
NADA	80	TUNTAS
AQILA PUTRI	80	TUNTAS
DWI RISKA	100	TUNTAS
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1759</b>
<b>RATA RATA</b>		<b>83,76</b>

**LAMPIRAN 13****HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Persentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
1	Tata letak judul yang sesuai	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian background dengan karakteristik peserta didik	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Tata letak tulisan sesuai	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan pemilihan gambar yang digunakan menarik perhatian siswa	80 %	Valid	Tidak Revisi
8	Tata letak gambar sesuai	80 %		Tidak Revisi
9	Ukuran gambar tepat	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Pemilihan bahasa sesuai dengan jenjang peserta didik	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>JUMLAH</b>	92 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Total jawaban responden

$\sum X_i$  = Total jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

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

$$P = \frac{920}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka skor hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran keseluruhan mencapai 92 %, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori sangat valid dengan keterangan tidak revisi.

**LAMPIRAN 14****HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI ISI MATERI**

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Persentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
1	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran	80 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	60 %	Cukup Valid	Sebagian Revisi
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian isi teks dengan materi pelajaran	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Keruntutan dan penyajian materi pembelajaran teks narasi	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian isi teks dengan gambar yang disajikan	80 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan penggunaan tanda baca pada teks materi	80 %	Valid	Tidak Revisi
8	Penggunaan huruf dan warna yang mudah dibaca	80 %		Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Ketepatan isi teks untuk memotivasi siswa	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>JUMLAH</b>	72 %	Valid	Tidak Revisi

Keterangan

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Total jawaban responden

$\sum X_i$  = Total jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

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

$$P = \frac{720}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 72 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka skor hasil validasi oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 72 %, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori valid dengan keterangan tidak revisi.